



**LIGUE RÉGIONALE DE SOCCER  
ESTIVALE DE L'ABITIBI-  
TÉMISCAMINGUE**

RÈGLEMENTS 2019

1.	ORGANISATION GÉNÉRALE	6
1.1	– Application	6
1.2	– Juridiction et champ d’application	6
1.3	– Interprétation	6
1.4	– Lexique	6
1.5	- Inscription des équipes	8
1.5.1	Date d’inscription	8
1.5.2	Retirer une équipe	8
1.5.3	Pluralités des équipes d’une même catégorie ou d’un même championnat	8
1.6	- Calendrier	9
1.6.1	Durée de la saison	9
1.6.2	Date de tournoi	9
1.6.3	Horaire de la saison	9
1.6.4	Élaboration du calendrier	9
1.7	- Classement par catégorie	9
1.8	- Tableau des catégories à l’été 2019	10
1.9	- Validité d’un match	10
1.10	- Orage et mauvais temps	10
1.10.1	Interruption automatique	10
1.10.2	Règle des 30 secondes	10
1.10.3	Décision finale	11
1.11	- Affiliation et qualification des joueurs et des officiels	11
1.11.1	Affiliation des joueurs	11
1.11.2	Affiliation de l’officiel d’équipe	11
1.11.3	Affiliation du physiothérapeute	11
1.12	- Liste des joueurs	11
1.13	- Circulation des joueurs	12
1.13.1	Affiliation d’un joueur	12
1.13.2	Joueur muté	12
1.13.3	Nombre de joueur muté par match	12
1.13.4	Identification des joueurs mutés	12

1.13.5 Application de la règle de circulation des joueurs	12
1.14 - Surclassement d'âge et de classe de compétition et sous classement de classe de compétition	12
1.15 - Feuille de match	14
1.16 - Classement	15
1.17 - Rencontre avec une équipe non affiliée	15
1.18 - Nombres de matchs	16
1.19 - Ajout ou retrait d'une équipe	16
1.20 - Heure des matchs	16
1.21 - Autorité du coordonnateur de SAT	16
1.22 - Modification du calendrier	16
1.22.1 Modification de l'horaire	16
1.22.2 Changement de terrain ou d'heure avant le match	17
1.23 - Annulation d'un match avant le match	17
1.24 - Annulation d'un match sur le terrain	17
1.25 - Remise d'un match	17
1.26 - Absence d'officiels de match	18
1.27 - Sélection régionale	18
1.27.1 Obligation des joueurs	18
1.27.2 Défaut de se présenter	18
1.27.3 Obligation des clubs et des dirigeants	18
<b>2. PLAINTES ET PROTÊTS</b>	<b>19</b>
2.1 - Comité de discipline	19
2.2 - Signalement	19
2.3 - Dépôt obligatoire	19
2.4 - Irrecevabilité	19
2.5 - Copies	19
2.6 - Remboursement du dépôt	20
2.7 - Un protêt par plainte	20
2.8 - Procédures d'appel	20
<b>3. RÈGLEMENTS</b>	<b>20</b>
3.1 - Règlements et lois du jeu	20

3.2 - Terrains	21
3.3 - Buts	21
3.4 - Ballons	21
3.5 - Équipement des joueurs	21
3.5.1 Équipement obligatoire	21
3.5.2 Couleurs similaires	22
3.5.3 Numéro des joueurs	22
3.5.4 Autre équipement	22
3.6 - Sécurité	22
3.7 - Durée des matchs	22
3.8 - Pause rafraîchissement	22
3.9 - Substitutions	23
3.10 - Écart de 7 buts au pointage	23
3.11 - Nombre minimum de joueurs	23
3.12 - Zone technique des joueurs	23
3.12.1 Nombre de personnes dans la zone technique des joueurs	23
3.12.2 Physiothérapeute	23
3.12.3 Minimum d'officiel d'équipe	23
3.13 - Implication d'une tierce personne	24
3.14 - Joueur blessé	24
4. DISCIPLINE	24
4.1 - Conduite des joueurs, entraîneurs et dirigeants	24
4.2 - Conduite des spectateurs	25
4.3 - Forfaits	25
4.3.1 Forfait pour annulation tardive	25
4.3.2 - Absences	25
4.3.3 Joueurs inéligibles	25
4.3.4 Joueur ou officiel d'équipe non-inscrit sur la feuille de match	26
4.3.5 Accumulation de forfaits	26
4.4 - Avertissement (Cartons jaunes)	26
4.4.1 Un avertissement dans un match	26

4.4.2 Deux avertissement (cartons jaunes) dans un même match (exclusion)	26
4.4.3 Accumulation d'avertissement durant une même compétition	27
4.5 - Exclusion (Cartons rouges)	27
4.6 - Exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe	27
4.7 - Responsabilité des équipes.	27
4.8 - Suspension joueur réserve	27
4.9 - Sanctions additionnelles	28
4.10 - Appel de la sanction additionnelle	28
4.11 -Récidive	29
4.12 - Les sanctions par le comité de discipline	29
4.13 -Cas non prévus	29

# 1. ORGANISATION GÉNÉRALE

## 1.1 – Application

Le présent document concerne les différentes activités de la ligue régionale de Soccer Abitibi-Témiscamingue. Il couvre l'ensemble de la saison estivale, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.

## 1.2 – Juridiction et champ d'application

Les règlements de la FIFA, de l'ACS, de Soccer Québec et de SAT s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques au présent document.

## 1.3 – Interprétation

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin.

## 1.4 – Lexique

**ACS** Association Canadienne de Soccer

**Arbitre** Officiel de match principal officiant sur le terrain de jeu. Les autres arbitres opèrent sous son contrôle et sous ses ordres. L'arbitre est le décideur final lors du match.

**Autres arbitres** Les compétitions peuvent désigner d'autres arbitres pour aider l'arbitre principal :

- Arbitre assistant - Officiel de match équipé d'un drapeau et placé sur une moitié de chaque ligne de touche afin d'aider l'arbitre, en particulier dans les situations de hors-jeu et les décisions concernant les coups de pied de but, corners et rentrées de touche.
- Quatrième arbitre - Officiel de match qui a la responsabilité d'aider l'arbitre sur le terrain et en dehors, et qui est notamment chargé de surveiller la surface technique, de contrôler les procédures de remplacement, etc.

**ARS** Association Régionale de Soccer

**Avertissement** Sanction officielle indiquée en montrant un carton jaune et qui entraînera un rapport à une autorité disciplinaire ; deux avertissements infligés au même joueur dans un même match entraînent son exclusion.

**Carte d'affiliation** Carte d'affiliation de Soccer Québec (anciennement passeport)

**Catégorie** Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés pour les fins des activités, et ce, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.

### **CDR Centre de Développement Régional**

**Classe** Désigne la gradation des différents niveaux de compétition (L, A, AA, AAA)

**Contestation** Désigne la contestation par un club, sur l'imposition d'une suspension additionnelle.

**Coordonnateur** Personne responsable de la ligue régionale SAT

**Coup d'envoi** Le coup d'envoi permet de débiter chaque période d'un match, chaque période des prolongations, et de reprendre le jeu après qu'un but a été marqué.

**Entraîneur** Désigne l'entraîneur ou assistant entraîneur

**Équipe** Désigne un regroupement de joueurs d'un club

**Exclusion** Mesure disciplinaire officielle indiquée par un carton rouge selon laquelle un joueur (ou un officiel d'équipe) doit quitter le terrain pour le reste du match après avoir commis une faute passible d'exclusion ; si le match est commencé, le joueur ne peut pas être remplacé.

**FIFA** Fédération Internationale de Football Association

**Forfait** Désigne le fait de perdre un match dû au non-respect de la présente réglementation.

**Joueur à l'essai** Désigne un joueur d'un club qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe d'un autre club, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.

**Joueur muté** Joueur qui change de club.

**Joueur réserve** Désigne un joueur du même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe supérieure ou égale à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.

**Juvenile** Désigne les catégories d'âges de moins de 18 ans inclusivement

**Partie** Désigne une des entités impliquées dans une action

**Participation au match** Désigne l'implication dans un match par un joueur qui joue et/ou est présent dans la surface technique ou par un officiel d'équipe qui est présent dans la surface technique.

**Officiel d'équipe** Désigne un entraîneur, un assistant-entraîneur, un gérant

**Officiel de match** Terme générique désignant toute personne chargée de contrôler un match de soccer au nom de la fédération de soccer et/ou de l'organisateur d'une compétition dont le match relève de la compétence.

**Physiothérapeute** Désigne un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu

**Protêt** Désigne la contestation par un club, du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue.

**Responsable ligue A** Désigne tous les employés permanents et membres du comité exécutif de SAT

**Saison estivale** Désigne la période qui s'étend du 1er mai au 16 octobre de la même année.

**SAT** Soccer Abitibi-Témiscamingue

## **1.5 - Inscription des équipes**

Toutes les équipes participantes doivent être dûment associées à un club affilié à la FSQ.

### **1.5.1 Date d'inscription**

Les équipes doivent être créées dans le logiciel PTS Registrariat avant le 17 mai 2019.

### **1.5.2 Retirer une équipe**

Tout club qui retire une équipe après son inscription devra payer la somme requise selon le « tableau des frais ».

Aucun remboursement des frais d'inscription ne sera considéré dès le début de la confection des calendriers.

### **1.5.3 Pluralités des équipes d'une même catégorie ou d'un même championnat**



**a)** Un club qui enregistre plus d'une équipe dans la même catégorie doit identifier clairement à quelle équipe. Le nom de chacune des équipes doit être nommé par le chiffre 1, 2, etc. Les équipes ne doivent pas comporter le nom de l'entraîneur.

**b)** Aucun prêt de joueur ne pourra se faire entre les équipes d'un même club ou même championnat

**c)** Les modifications de joueurs entre les équipes d'un même club d'une même catégorie ou d'un même championnat sont autorisées une semaine après les matchs d'essais ou le premier match de championnat si aucun match d'essai n'a eu lieu. Après ce délai, aucun changement ne sera accepté. Le changement de 2 joueurs maximum pourra être opéré.

## **1.6 - Calendrier**

### **1.6.1 Durée de la saison**

La saison débutera le 1er juin 2019 et se terminera le 1er septembre 2019

### **1.6.2 Date de tournoi**

Les dates de tournoi devront être transmises à SAT avant le 27 mai 2019. Deux tournois par équipes seront pris en compte pour la mise en place du calendrier.

### **1.6.3 Horaire de la saison**

La version initiale du calendrier de la saison estivale sera établie 3 semaines avant le début de la saison. La version finale sera disponible lors du premier jour de championnat.

### **1.6.4 Élaboration du calendrier**

Le calendrier est établi avec la collaboration des clubs impliqués selon la disponibilité de leurs terrains.

## **1.7 - Classement par catégorie**

Pour la saison estivale 2019, des statistiques et classements seront publiés sur PTS-LIGUE pour les catégories U13 et plus

## 1.8 - Tableau des catégories à l'été 2019

Catégorie	Année de naissance	Catégorie	Année de naissance
U9	2010	U14	2005
U10	2009	U15	2004
U11	2008	U16	2003
U12	2007	U17	2002
U13	2006	U18	2001

## 1.9 - 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 réglementaire 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.

## 1.10 - 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 :

### 1.10.1 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.**

### 1.10.2 Règle des 30 secondes

Afin de prendre une décision appropriée, l'arbitre et/ou le responsable applique 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.

### 1.10.3 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.

## 1.11 - Affiliation et qualification des joueurs et des officiels

Pour toute infraction aux articles 1.11.1 à 1.11.3, l'équipe fautive perd par forfait et devra payer une amande de 50\$ de frais.

### 1.11.1 Affiliation des joueurs

Tout joueur doit être affilié à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

### 1.11.2 Affiliation de l'officiel d'équipe

Tout officiel d'équipe doit être affilié à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

### 1.11.3 Affiliation du physiothérapeute

Tout physiothérapeute doit être affilié à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

## 1.12 - Liste des joueurs

**a)** Les joueurs qui s'ajouteront en cours de championnat devront être assignés à leur équipe via-PTS-REG avant l'heure du match où ils participeront. Aucun changement ne sera permis après le 15 juillet.

**b)** Pour le soccer à 7, la liste doit comprendre un minimum de 7 joueurs et un maximum de 16 joueurs.

Pour le soccer à 9, la liste doit comprendre un minimum de 9 joueurs et un maximum de 20 joueurs.

Pour le soccer à 11, la liste doit comprendre un minimum de 11 joueurs et un maximum de 25 joueurs.

## **1.13 - Circulation des joueurs**

### **1.13.1 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.

### **1.13.2 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.

### **1.13.3 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.

### **1.13.4 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.

### **1.13.5 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 Soccer Abitibi-Témiscamingue, si l'un des clubs à 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).

## **1.14 - 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'ARS sur réception des documents suivant : autorisation parentale et attestation médicale confirmant que le joueur ne court aucun danger supplémentaire 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	Simple surclassement	Catégorie d'âge	Simple 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 ».

**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. Un maximum de 4 matchs pour les joueurs réserves seront autorisés, au-dessus de ce chiffre, le joueur sera automatiquement intégré à l'équipe de son surclassement.

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

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

### 1.15 - Feuille de match

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 joueurs présents. Seuls ces joueurs peuvent participer à la partie et le nombre de joueurs par équipe ne peut pas dépasser vingt-cinq (18) en soccer à 11, dix-huit (16) en soccer à 9 et seize (14) 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 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 papier et celles sur PTS REF en inscrivant le résultat du match, les compteurs du match, la signature et les commentaires des entraîneurs-chefs et les protêts s'il y a lieu.

Si une équipe se présente sans feuille de match plus de 3 fois au cours de la saison, elle se verra attribuer un forfait automatique pour chaque manquement à l'article 1.15 et le club responsable de l'équipe recevra une amende de 50\$.

### 1.16 - Classement

Les points sont attribués aux équipes de la façon suivante :

Victoire	Nulle	Défaite	Forfait
3 points	1 point	0 point	-1 point Défaite de 3-0 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 différentiel (buts comptés – buts alloués) de chacune des équipes à égalité **sur toute la saison**
- 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**

### 1.17 - Rencontre avec une équipe non affiliée

A moins d'une permission écrite de l'ARS, de Soccer Québec 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, Soccer Québec 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 Soccer Québec (au besoin) et les sanctions jugées appropriées seront prises.

### **1.18 - Nombres de matchs**

Pour les catégories U09 et plus, le calendrier comportera un minimum de 10 matchs.

### **1.19 - Ajout ou retrait d'une équipe**

Un club qui ajoute ou retire une équipe après le 14<sup>e</sup> jour suivant le tournoi de début de saison paiera les frais d'affiliation et une amende équivalente à 75% des frais d'affiliation pour chaque équipe. Seul le coordonnateur de SAT détient le pouvoir d'accepter l'ajout d'une équipe avant et après cette date.

### **1.20 - Heure des matchs**

En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 21h00 pour les juvéniles.

Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h00, sauf lors d'un jour férié.

À compter du 20 août, aucun match ne peut débuter après 18h30 sur un terrain non éclairé.

Aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent kilomètres et plus (adresse civique des clubs) ne doit :

- avoir lieu du dimanche 18h00 au jeudi, durant la période scolaire.
- avoir lieu avant 19h30 de U9 à U12 et 21h00 pour les U13 et plus du lundi au vendredi, pendant le congé scolaire.

### **1.21 - Autorité du coordonnateur de SAT**

Seul le coordonnateur de SAT détient le pouvoir de faire un changement avant la version finale du calendrier. Il peut accepter ou refuser les demandes.

### **1.22 - Modification du calendrier**

#### **1.22.1 Modification de l'horaire**

**a)** Seul le coordonnateur de la Ligue détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement à la version finale du calendrier.

**b)** Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les règlements.



**c)** Une équipe ne peut pas refuser de jouer un match prévu au calendrier sous peine de forfait.

**d)** Pour toute demande de changement l'équipe doit communiquer avec le directeur technique de son club d'affiliation et/ou son président pour demander un changement. Le club doit également proposer une solution à SAT afin de modifier l'horaire. Cette demande doit se faire un minimum une semaine avant le match.

### **1.22.2 Changement de terrain ou d'heure avant le match**

Une équipe peut, avec 72 heures d'avis, à la condition de garder la même date, demander un changement de terrain ou d'heure. Toute demande devra passer par les officiels du club et se faire à SAT en accord avec les équipes adverses pour être effectué.

### **1.23 - Annulation d'un match avant le match**

Tout club qui est contraint par sa ville d'annuler un match à cause du mauvais temps ou d'un terrain impraticable doit faire suivre au coordonnateur de la ligue la confirmation par écrit du responsable de la ville et aviser le club visiteur.

Une ville peut mandater une personne du club l'autorisant à prendre toutes décisions sur la fermeture des terrains en envoyant une confirmation écrite par courriel au coordonnateur de la ligue.

### **1.24 - Annulation d'un match sur le terrain**

L'arbitre ou le propriétaire du terrain ou son mandataire dûment identifié auprès de SAT sont les seuls qualifiés à déclarer un terrain impraticable ou à en interdire l'accès. Le coordonnateur de SAT doit être avisé et il prendra action pour fixer la date et le lieu de la reprise du match.

### **1.25 - Remise d'un match**

Pour toutes remises de match pour l'une des raisons prévues dans les présents règlements, le club receveur doit :

- Aviser le coordonnateur
- Mettre à la disposition de la ligue un terrain dans la fin de semaine qui suit
- Dans le cas où l'équipe receveuse n'a aucun terrain de disponible pour la remise de match, le match devra être repris chez l'équipe visiteuse selon les mêmes conditions. Les coûts d'arbitrage seront facturés au club qui n'a pu mettre à la disposition de la ligue un terrain pour la remise.

## **1.26 - Absence d'officiels de match**

Dans le cas où un ou plusieurs officiels de match sont absents, les responsables d'équipe sur place devront désigner un ou des officiels de matchs (ex: entraîneurs arbitra la rencontre, des parents en juge de ligne, etc..). Les matchs ne seront pas remis en cas d'absences des officiels de match.

## **1.27 - Sélection régionale**

Les activités de la sélection régionale ont priorités sur toute autre activité locale ou régionale.

### **1.27.1 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. (Soccer Québec, Règles de fonctionnement, article 12).

### **1.27.2 Défait 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. (Soccer Québec, Règles de fonctionnement, article 13).

### **1.27.3 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. (Soccer Québec, Règles de fonctionnement, article 14).

## **2. PLAINTES ET PROTÊTS**

### **2.1 - Comité de discipline**

La Ligue délègue tous ses cas de discipline au comité de discipline de SAT. Ce comité a pour mandat de juger tous manquements aux statuts et règlements, plaintes ou protêts. Il impose, selon le cas, les sanctions prévues.

Le comité siège régulièrement afin de pouvoir délibérer dans les quinze (15) jours sur toute question dont il est saisi et communiquer ses décisions par écrit, aux parties concernées et au CA dans les plus brefs délais.

Le comité de discipline peut demander à entendre l'une ou l'autre des parties lors d'une audition. Les convocations seront faites selon les normes établis dans les règles de fonctionnement du comité de discipline de SAT.

### **2.2 - 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 envoyé par courriel à SAT en passant par un officiel du club.

### **2.3 - 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.

### **2.4 - 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.

### **2.5 - 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.

## **2.6 - 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.

## **2.7 - Un protêt par plainte**

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

## **2.8 - Procédures d'appel**

Une contestation à la sanction du comité de discipline peut être déposée par le club qui désire contester la décision de la ligue dans les 3 jours ouvrables de la prise de connaissance de la sanction. Des frais de 75\$ s'appliqueront.

# **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 (loi 9) ;
- but marqué (loi 10) ;
- hors-jeu (loi 11) ;
- fautes et incorrections (loi 12) ;
- coups francs (loi 13) ;
- coups de pied de réparation (loi 14) ;
- rentrée de touche (loi 15) ;
- coup de pied de but (loi 16) ;
- coup de pied de coin (loi 17) ;
- nombre de joueurs (loi 3).

À l'exemption des règlements spécifiques de SAT pour certaines catégories.

Les arbitres de la rencontre sont les seuls 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 règlementaires (dimensions, lignage, etc.) tels que définis par les lois du jeu de la Soccer Québec. Les bancs des joueurs doivent être situés du côté opposé aux spectateurs.

### **3.3 - Buts**

Les dimensions des buts sont celles prévues par Soccer Québec. 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 ainsi que des rencontre U13 avec des catégories supérieures).

### **3.5 - Équipement des joueurs**

#### **3.5.1 Équipement obligatoire**

L'équipement obligatoire de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- un maillot avec des manches ;
- un short ;
- des chaussettes ;
- des protège-tibias – ils doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes ;
- des chaussures de soccer – Les joueurs doivent porter des chaussures sécuritaires pour eux-mêmes ainsi que les autres joueurs. Il est permis d'utiliser des souliers à crampons pour autant que ceux-ci ne soient pas pointus ou coupant.

À l'exception du gardien de but qui doit porter un maillot différent de celui des joueurs des 2 équipes et des officiels de match, le maillot, les shorts et les chaussettes doivent être de la même couleur (pas nécessairement identique) pour tous les joueurs d'une même équipe. À partir de la saison 2019, l'arbitre consignera par écrit, dans ses observations sur la feuille de match, tout manquement à ce règlement sera sanctionné en fonction des sanctions relatives à l'équipement (voir tableau en annexe 2) pouvant entraîner des amendes financières pour le club de l'équipe fautive.

Les gardiens peuvent porter des pantalons de survêtement en tant qu'équipement de base (en remplacement des shorts).

### **3.5.2 Couleurs similaires**

Dans l'éventualité où l'arbitre juge que les couleurs sont trop similaires entre les équipes lors d'un match, l'équipe visiteuse devra changer de chandail ou porter un dossard.

### **3.5.3 Numéro des joueurs**

Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent apposé dans le dos du chandail. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

### **3.5.4 Autre équipement**

Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport

## **3.6 - Sécurité**

Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit qui soit dangereux. Tout type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est interdit et doit être retiré. Recouvrir les bijoux de ruban adhésif n'est pas autorisé. Seul le port du bracelet médical est permis selon la loi 4 du règlement FIFA.

## **3.7 - Durée des matchs**

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

U9 - U10 : 2 x 25min

U11- U12 : 2 x 30min

U13 - U14 : 2 x 35min

U15 - U16: 2 x 40min

U18 : 2 x 45min

Senior : 2 x 45min

## **3.8 - Pause rafraîchissement**

Les arbitres pourront autoriser des pauses rafraîchissement selon certaines conditions.

En cas de canicule, les arbitres centrales devront accorder une pause d'eau d'une à 2 minute à mi-chemin de chaque mi-temps. Ce temps sera ajouté à la fin de la période (voir mémo pause rafraîchissement de Soccer Québec).

### **3.9 - 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.

### **3.10 - 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.

### **3.11 - 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 et le club payera une amende de 50\$.

### **3.12 - Zone technique des joueurs**

#### **3.12.1 Nombre de personnes dans la zone technique des joueurs**

Pendant un match, les officiels d'équipe sont limités à un maximum de 3 personnes identifiées sur la feuille de match. Ils doivent être munis de la carte d'affiliation dûment valide pour la saison courante d'activités.

#### **3.12.2 Physiothérapeute**

Pendant un match, le physiothérapeute est limité à un maximum de 1 personne identifiée sur la feuille de match. Il doit être muni de la carte d'affiliation dûment valide pour la saison courante d'activités. Il n'est pas considéré comme un officiel d'équipe.

#### **3.12.3 Minimum d'officiel d'équipe**

**a)** Pour toutes les équipes juvéniles, un officiel d'équipe doit être présent obligatoirement dans la zone technique à chaque match et pour toute la durée du 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 aura une défaite par forfait.

**b)** Pour toutes les équipes seniors, il est permis qu'un joueur soit également le seul officiel d'équipe s'il est en mesure de présenter une carte d'affiliation à titre de membre d'officiel d'équipe.

Dès qu'une équipe ne respecte pas le nombre indiqué, elle perd le match par forfait et le club payera une amende de 50\$.

### **3.13 - Implication d'une tierce personne**

Mis-à-part pour des raisons de sécurité concernant les membres participants au match, il est strictement interdit pour une tierce personne d'intervenir dans le match si le nom de cette personne ne figure pas sur la feuille de match avant le début du match. Ceci inclut notamment les membres du conseil d'administration d'un club, les membres de la direction technique, les membres du département d'arbitrage (chef-arbitre, évaluateur, etc.).

Il est cependant permis qu'à la mi-temps, ces tierces personnes interviennent de façon pédagogique auprès des membres participants au match.

Tout manquement à ce règlement rapporté sera analysé et traité par le comité de discipline qui investiguera et prendra les mesures nécessaires.

### **3.14 - Joueur blessé**

Pour toutes les catégories, si un physiothérapeute ou un officiel d'équipe est appelé sur le terrain par l'arbitre pour un joueur blessé, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le terrain et il ne pourra y revenir qu'avec l'autorisation de l'arbitre une fois que le jeu aura repris.

Pour les catégories U14 et moins, sauf si une nette occasion de marquer un but ne se dessine, le match sera interrompu par l'arbitre dès qu'il constatera qu'un joueur est blessé, et ce, peu importe la gravité de la blessure.

## **4. DISCIPLINE**

Il est de la responsabilité des clubs d'informer leurs entraîneurs que les règlements de disciplines sont parties inhérentes de la ligue estivale de Soccer Abitibi-Témiscamingue et il est de la responsabilité des entraîneurs de les consulter.

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

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



Toute personne qui tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers un joueur, un officiel d'équipe, un officiel de match ou les dirigeants de la ligue ou qui fait preuve d'insubordination sera traduite devant le comité de discipline de SAT.

**b)** Les officiels ne peuvent se déplacer à plus d'un mètre de leur zone technique. 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.

## **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**

### **4.3.1 Forfait pour annulation tardive**

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.

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

Les frais d'arbitrage seront également pris en compte par le club dont l'équipe a annulé sa présence.

### **4.3.2 - Absences**

**a)** Si une des 2 équipes ne se présente pas sur le terrain et n'est pas apte à jouer 15 minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel, le forfait s'applique à l'équipe absente.

Les frais d'arbitrage seront également pris en compte par le club dont l'équipe ne s'est pas présenté.

**b)** Si aucune équipe ne se présente sur le terrain selon les conditions mentionnées précédemment, le forfait s'applique aux 2 équipes.

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait dû à une absence avant l'heure prévue du match entraîne une amende de 50\$, qui sera facturée au club responsable de l'équipe.

Les frais d'arbitrage seront pris en compte par le club receveur.

### **4.3.3 Joueurs inéligibles**

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.

#### **4.3.4 Joueur ou officiel d'équipe non-inscrit sur la feuille de match**

Une équipe qui fait participer un joueur ou un officiel d'équipe dont le nom ne figure pas sur la feuille de match perd le match par forfait. Une amende de 50\$ sera facturée au club responsable de l'équipe.

#### **4.3.5 Accumulation de forfaits**

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

### **4.4 - Avertissement (Cartons jaunes)**

#### **4.4.1 Un avertissement dans un match**

a) L'arbitre est autorisé à avertir verbalement les officiels d'équipe. Toutefois, cet avertissement ne sera pas considéré comme l'équivalent d'un carton jaune et ne sera donc pas comptabilisé dans les statistiques.

b) Quiconque ayant reçu un avertissement (carton jaune) pourra terminer le match.

#### **4.4.2 Deux avertissement (cartons jaunes) dans un même match (exclusion)**

Quiconque reçoit au cours d'un même match 2 avertissements (cartons jaunes) est automatiquement exclu du match en cours et suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sentence automatique sera augmentée d'un match pour chaque cas de récidive. Le premier avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul des sanctions comme un avertissement (carton jaune), et le second avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul comme un double avertissement (deux (2) cartons jaunes).

Des suspensions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction supplémentaire d'au plus 5 matchs.

Quiconque est exclu doit quitter le terrain et n'a pas accès à la zone technique.

#### **4.4.3 Accumulation d'avertissement durant une même compétition**

**a)** Quiconque reçoit un 3e avertissement (carton jaune) durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

**b)** Quiconque reçoit un 5e avertissement (carton jaune) durant la même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

**c)** Quiconque reçoit au cours d'une même compétition plus de 5 avertissements (carton jaune), est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition et pour chaque avertissement (carton jaune) supérieur à 5. En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire.

#### **4.5 - Exclusion (Cartons rouges)**

Quiconque est exclu d'un match (carton rouge) au cours d'une compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sanction n'est susceptible d'aucun recours. Des suspensions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

Les suspensions mentionnées aux articles 4.4 et 4.5 ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas impliquant les batailles, blessures ou violence physique.

L'arbitre peut également exclure un entraîneur si un avertissement n'a pas suffi.

Quiconque est exclu doit quitter le terrain et n'a pas accès à la zone technique.

#### **4.6 - Exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe**

Tout joueur ou officiel d'équipe qui a été suspendu ou exclu pour une infraction quelconque ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il devra quitter l'enceinte du terrain et ses abords immédiats ou même les estrades.

Toute infraction doit être rapportée au coordonnateur de la ligue pour une action disciplinaire appropriée.

#### **4.7 - Responsabilité des équipes.**

Les équipes sont responsables de faire le suivi du cumul des avertissements et exclusions et des sanctions automatiques découlant de la réglementation.

#### **4.8 - Suspension joueur réserve**

Un joueur réserve qui a été exclu ou qui est sous le coup d'une suspension automatique, devra purger la suspension prévue avec l'équipe avec laquelle il a été exclu et ne pourra pas jouer pour quelque équipe que ce soit tant que la suspension ne sera pas terminée.

#### 4.9 - Sanctions additionnelles

Sous réserve de l'application des règlements de la Fédération, suite à **une exclusion du match par l'arbitre**, toute personne à qui sera reprochée d'avoir commis une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer automatiquement, **en plus du match de suspension automatique pour l'exclusion**, les sanctions suivantes:

- a) Blessier ou causer des lésions corporelles, cracher, pousser ou bousculer ou tenter de le faire, user ou tenter de faire usage de violence physique ou faire des menaces de sévices corporels envers un officiel de match : jusqu'à 5 matchs de suspension
- b) Blessier ou causer des lésions corporelles, cracher, pousser ou bousculer ou tenter de le faire, user ou tenter de faire usage de violence physique ou faire des menaces de sévices corporels envers un joueur et/ou officiel d'équipe : jusqu'à 5 matchs de suspension
- c) Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers toute personne : jusqu'à 3 matchs de suspension
- d) Commettre une faute grossière : 2 matchs de suspension

#### 4.10 - Appel de la sanction additionnelle

a) Erreur matérielle. En cas d'erreur dans l'attribution du nombre de matchs d'une sanction additionnelle, il est possible d'obtenir **un sursis provisoire sur simple communication** avec le coordonnateur de la ligue qui doit référer le cas immédiatement au directeur de discipline ou à toute personne désignée par lui. La décision est alors prise en temps utile pour permettre au joueur d'être autorisé à jouer, le cas échéant. Le sursis provisoire est valide jusqu'au prononcé de la décision.

b) Contestation. Lorsqu'une suspension additionnelle a été infligée, **une contestation à la sanction additionnelle** peut être déposée par le club qui désire contester la décision de la ligue dans les 3 jours ouvrables de la prise de connaissance de la sanction additionnelle imposée en sus du match de suspension automatique pour l'exclusion (carton rouge). SELON LA PROCÉDURE PRÉVUE POUR LE DÉPÔT D'UNE CONTESTATION. Des frais de 75\$ s'appliquent. La demande de sursis sera automatiquement étudiée par le directeur de discipline ou la personne désignée par lui.

#### **4.11 -Récidive**

En cas de récidive, le Comité de discipline est automatiquement saisi de l'incident et le contrevenant sera suspendu jusqu'à ce que le comité de discipline ait déterminé la sanction qui s'imposera en sus de celle qui s'applique. Aucune demande de sursis ne pourra être accordée.

#### **4.12 - Les sanctions par le comité de discipline**

Les suspensions infligées par le Comité de discipline ne peuvent se confondre avec celles prévues comme additionnelles par les articles précédents des présents règlements. Les suspensions additionnelles sont effectives dès que le coordonnateur de la ligue communique avec les parties impliquées.

Toute suspension devra être purgée dans la saison où elle est appliquée. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre de la saison en cours de la ligue, la suspension sera purgée au début de la saison correspondante suivante.

Un membre visé par le paragraphe précédent qui serait sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la ligue verra son dossier disciplinaire référé, à la fin de la saison, au club dont il relève le cas échéant.

#### **4.13 -Cas non prévus**

Les cas non prévus dans les règlements sont tranchés par le comité exécutif de SAT.