



RÈGLEMENTS SAISON 2025-2026

CATÉGORIES Senior

**LIGUE MAURICIENNE DE SOCCER INTÉRIEURE
(LMSI)**



Table des matières

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES	3
2. DEMANDE D’AFFILIATION	4
3. INSCRIPTION DES ÉQUIPES DE JOUEURS	4
4. ENREGISTREMENT DES JOUEURS	4
5. PARAMÈTRES DE LA SAISON	5
6. ENTRAINEURS ET GÉRANTS D’ÉQUIPE	5
7. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER	5
8. CHANGEMENTS AU CALENDRIER	5
9. MATCH ANNULÉ	6
10. SURCLASSEMENT DES JOUEURS	6
11. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ENTRAINEURS	7
12. LES RÈGLES DU JEU	7
13. NOMBRE DE JOUEURS	7
14. NOMBRE D’ENTRAINEURS	8
15. LE BALLON	8
16. LES ARBITRES	8
17. DURÉE DU MATCH	9
18. RETARD	10
19. FEUILLES DE MATCH	10
20. CLASSEMENT ET STATISTIQUES	11
21. CAUSES DE FORFAIT ET SANCTIONS	13
22. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES (CADRE DE RÉFÉRENCE)	13
23. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	14
24. SÉRIES DE FIN DE SAISON	14
25. DISCIPLINE	15
26. APPEL	15
27. INFRACTIONS ET SANCTIONS	16
28. DISCIPLINE (SANCTIONS ADDITIONNELLES)	17
29. CAS NON PRÉVUS	18

OBJECTIFS

Les objectifs du présent règlement relatif à la structure de compétition de Soccer Mauricie sont les suivants :

- a) Permettre à tous les joueurs d'évoluer dans un réseau de compétition adapté à leur capacité et intérêt ;
- b) Valoriser le soccer régional en permettant aux joueurs de démontrer leurs habiletés ;
- c) Permettre aux arbitres d'améliorer leurs compétences en gravitant dans les différents niveaux de compétition.

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

APPLICATION

Le présent règlement concerne les différentes activités de la Ligue Mauricienne de soccer intérieure (L.M.S.I.).

COMPATIBILITÉ AVEC LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX, PROVINCIAUX ET INTERNATIONAUX

Les règlements de la F.I.F.A. (Fédération Internationale de Football Association), de Soccer Québec et de Soccer Mauricie s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques du présent règlement.

INTERPRÉTATION

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin et sont sans rapport avec le sexe et ne traduisent absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

COMMUNICATIONS

Toute correspondance sera envoyée à un responsable par club mandaté par celui-ci afin de servir de répondant officiel à la ligue. Ce répondant fera le lien et diffusera l'information entre la ligue et les équipes de son club.

TERMINOLOGIE

Arbitre	Toute personne dûment affiliée et reconnue comme arbitre ou arbitre assistant avec Soccer Mauricie. pour l'année en cours.
A.R.S.	Association Régionale de Soccer
Association locale ou club	Désigne un organisme incorporé satisfaisant les critères prévus aux règlements de Soccer Québec et de Soccer Mauricie et regroupant des équipes de différentes catégories.
Catégorie (d'âge)	Désigne un des groupes d'âge définis par Soccer Québec selon lesquels les joueurs sont divisés aux fins de compétition et indique la catégorie d'âge dans laquelle évolue un athlète (ex. : U-10, U-11, U-12).
Championnat	Désigne un regroupement d'équipes de plusieurs catégories d'âge et classes qui font partie de la Ligue.
Contrevenant	Désigne toute personne physique ou morale qui est accusée d'avoir enfreint les statuts, les règlements ou les politiques de la Ligue, de Soccer Mauricie ou de Soccer Québec.

C.S.P.A.	Complexe sportif Promutuel Assurances.
Division	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.
Équipe compétition.	Désigne un regroupement de joueurs d'un club évoluant en compétition.
F.I.F.A.	Fédération Internationale de Football Association.
Équipe	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés équipe.
Ligue	Désigne un regroupement d'équipes de même ou plusieurs catégories d'âge permettant d'établir un calendrier.
L.M.S.I.	Ligue Mauricienne de soccer intérieure.
Lois du Jeu FIFA	Désigne le livret de Lois du Jeu F.I.F.A.
Responsable d'équipe	Ce terme désigne soit l'entraîneur, l'entraîneur adjoint ou le gérant d'équipe membre de l'équipe d'encadrement.
U-	Ce terme signifie « Moins de » (« Under »).
O-	Ce terme signifie « Plus de » (« Over »).

2. DEMANDE D’AFFILIATION

Pour inscrire une équipe dans la L.M.S.I., un club doit satisfaire aux conditions suivantes :

- 2.1 Être un organisme incorporé selon la partie III de la Loi sur les compagnies ;
- 2.2 Être membre d'une association régionale reconnue par Soccer Québec ;
- 2.3 S'il ou elle provient de l'extérieur du territoire de Soccer Mauricie, détenir de son association régionale d'origine une autorisation qui lui permet d'évoluer dans une ligue d'une autre région ;
- 2.4 Inscrire l'équipe dans Spordle ID (fourni par la Ligue) en respectant les échéanciers ;

3. INSCRIPTION DES ÉQUIPES DE JOUEURS

- 3.1 Un club qui inscrit une équipe en retard (c.-à-d. après que les calendriers sont transférés dans Spordle Play) ou qui retire une équipe après la date limite (c.-à-d. après que les calendriers sont transférés dans Spordle Play) se verra infliger une amende (voir tableau des frais et amendes).
- 3.2 Toute équipe inscrite doit obligatoirement provenir d'un club affilié.
- 3.3 En tout temps, il est possible pour la Ligue de refuser l'inscription d'une équipe inscrite en retard.

4. ENREGISTREMENT DES JOUEURS

Voir l'article 13.2 pour le nombre de joueurs maximum et minimum qu'une équipe peut aligner pour un match.

- 4.1 Tous les joueurs, entraîneurs et gérants d'équipe doivent détenir une affiliation valide pour l'année en cours. Aucun joueur, entraîneur ou gérant ne peut être dans la surface technique

sans avoir une affiliation valide pour la saison en cours (voir l'article 11.1).

5. PARAMÈTRES DE LA SAISON

5.1 Un club pourra, avant ou en cours de saison, ajouter un ou plusieurs joueur(s) à une équipe à condition que ce joueur soit dûment affilié avec le même club pour la saison en cours.

5.2 Les paramètres de la saison 2025-2026 se retrouvent ci-dessous :

Paramètres - Saison 2025-2026	Date de début	Date de fin
Ajouter un nouveau membre	2024-12-01	2026-04-30
Ajouter un membre muté	2024-12-01	2026-04-30
Renouveler un membre	2024-12-01	2026-04-30
Importer un membre	2024-12-01	2026-04-30
Ajouter 2 ^e club pour un membre	2024-12-01	2026-04-30
Attribuer un membre à une équipe	2024-12-01	2026-04-30
Libérer un membre	2024-12-01	2026-04-30
Retirer un membre	2024-12-01	2026-04-30

5.3 Ces paramètres sont compatibles avec ceux de Soccer Québec.

6. ENTRAINEURS ET GÉRANTS D'ÉQUIPE

6.1 Responsabilités

6.1.1 Toute équipe est sous la responsabilité d'au minimum un (1) entraîneur. Les entraîneurs, entraîneurs adjoints et gérants d'équipes doivent détenir une affiliation valide pour l'année en cours et être en mesure de la présenter à l'arbitre avant le match. Aucun entraîneur, entraîneur adjoint ou gérant ne peut être dans la surface technique sans avoir une affiliation valide pour l'année en cours.

7. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER

7.1 La ligue va essayer de mettre 14 parties par équipe. Ce nombre pourrait être moins dans certains cas comme dans le cas d'une catégorie contenant un nombre impair d'équipes par exemple. Le nombre de matchs par équipe sera fixé par la ligue.

7.2 Si, dans une catégorie donnée, il y a un nombre insuffisant d'équipes inscrites, la ligue verra à intégrer ces équipes à une autre classe, une autre catégorie, ou une autre région. Aucune équipe ne peut jouer dans une zone de compétition autre que la sienne sans la permission des autres clubs de la zone où l'équipe demande à jouer.

8. CHANGEMENTS AU CALENDRIER

8.1 Toute demande de modification du calendrier officiel devra être reçue par la ligue. Suite à l'approbation de la demande, la ligue est responsable d'aviser immédiatement les personnes concernées.

8.2 Une fois que le calendrier final est publié (sur Spordle), il est final et aucune remise de match ne sera considérée par la ligue.

8.3 La seule raison qui sera prise en considération pour des remises de matchs est :

8.3.1 L'arbitre ne se présente pas pour un match.

8.4 Une remise de match doit être **fixée dans un délai de 14 jours**. Le coordonnateur régional des compétitions fera lui-même la remise du match et sa décision est sans appel.

8.5 Un délai de trois (3) jours pourra être accordé par le coordonnateur des compétitions régional si le match était prévu dans la dernière semaine de la saison. Une équipe sera déclaré perdant par forfait s'il ne se présente pas à la reprise de match.

9. MATCH ANNULÉ

9.1 À moins d'avis contraire de la Ligue, aucune partie ne peut être annulée ou remise.

9.2 Partie annulée pour cause de mauvaises conditions météorologiques empêchant les équipes de se déplacer :

9.2.1 La partie peut être annulée si la température met en danger la santé des athlètes et des entraîneurs et ne permet pas aux équipes de se déplacer en toute sécurité au C.S.P.A. Seulement la ligue a l'autorité pour prendre cette décision.

9.3 Lorsqu'un match est annulé à cause d'un manque d'arbitre, le match sera reprogrammé par la ligue.

9.4 Le format de jeu pour la ligue est le suivant :

	Soccer à 7
Senior	●

9.5 Une équipe féminine inscrite dans quelque catégorie et classe que ce soit est composée que de joueuses féminines (aucun joueur masculin ne peut jouer avec une équipe féminine).

10. SURCLASSEMENT DES JOUEURS

Désigne l'affiliation d'un joueur inscrit dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne.

10.1 Simple surclassement : désigne l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne.

10.2 Double surclassement : désigne l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories d'âge supérieures à la sienne.

10.3 Un joueur peut être assigné à une équipe d'une catégorie supérieure à son âge selon le tableau :

JOUEUR ÉQUIPE	U12	U13	U14	U15	U16	U17	U18	U21 Senior
SENIOR				XX	XX	X	X	

X : SIMPLE SURCLASSEMENT : le joueur peut jouer

XX : DOUBLE SURCLASSEMENT : le joueur doit avoir l'autorisation de l'A.R.S. ;
DOCUMENTS OBLIGATOIRES À FOURNIR

10.4 Le double surclassement ne peut être accordé que pour un joueur de catégorie U-15 / U-16. L'ARS pourra accorder le double surclassement à la réception du formulaire de

demande de double surclassement et de l'autorisation parentale voulant que le joueur n'encoure aucun danger supplémentaire pour sa santé.

10.5 Un joueur ne peut jouer dans une classe inférieure à la sienne durant la saison et les séries de fin de saison.

11. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ENTRAINEURS

11.1 Tous les joueurs, entraîneur(s) et gérants d'équipe participant à un match doivent avoir une affiliation valide pour la saison en cours et doivent être inscrits sur la feuille de match sous peine de forfait et d'amendes (voir tableau des frais et amendes). Les affiliations devront être présentées à l'arbitre de façon électronique directement sur leur accès à Spordle Play avant chaque partie ou avant que l'athlète pénètre sur le terrain. Aucune reproduction électronique d'une carte d'affiliation ne sera acceptée.

11.1.1 Un joueur ne peut participer au match avec une équipe s'il a déjà joué un match dans la même division avec une autre équipe. Un forfait sera appliqué à la 2^e équipe qui utilise un joueur ayant joué dans la même division au cours de l'année.

11.2 Un joueur qui arrive après le début de la partie (mais avant le coup d'envoi de la deuxième période) est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et qu'il se prêle à la vérification de son affiliation et de sa tenue de jeu avant le coup d'envoi de la deuxième période. Un joueur qui arrive après le début de la deuxième période ne peut pas participer au match.

11.3 S'il y a expulsion de la dernière personne responsable d'une équipe, le match est arrêté et l'équipe perdra le match par forfait.

11.4 L'entraîneur-chef, le gérant ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les cartes d'affiliations de l'équipe concurrente, et ce en présence de l'arbitre.

12. LES RÈGLES DU JEU

12.1 À l'exception des modifications apportées par la Ligue, les règles du jeu sont celles de la F.I.F.A.

12.2 Joueurs

12.2.1 Il est possible également d'effectuer des substitutions « sur le fly » soit pendant que le jeu se déroule à n'importe quel moment du match. Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait quitté le terrain avant de pouvoir pénétrer sur le jeu. L'entrée et la sortie du terrain doit se faire devant le banc des joueurs de l'équipe effectuant le changement.

12.2.2 Un joueur dont le nom n'est pas coché par l'arbitre est un joueur réputé absent. Assurez-vous que les joueurs en retard soient vérifiés et que leurs noms soient cochés. Un joueur en retard doit respecter l'article 18.5 pour être éligible à participer à la partie.

13. NOMBRE DE JOUEURS

13.1 La partie sera jouée entre deux équipes comprenant chacun au minimum 5 joueurs, dont l'un sera gardien de but.

13.2 Le nombre minimum et maximum de joueurs habillés et inscrits sur une feuille de match (par match) est fixé à :

	Minimum	Maximum
Soccer à 7 (Senior)	5	16

13.3 Pour avoir le droit d'être dans la surface technique, les joueurs doivent présenter leurs affiliations dûment en règle. Il est du devoir des équipes de présenter leurs affiliations électroniques directement sur leur accès Spordle Play à l'arbitre au moins vingt minutes avant l'heure prévue du match (voir articles 4.1 et 11.1).

13.4 Il est de la responsabilité de l'arbitre de s'assurer que chaque équipe respecte le nombre de joueurs minimum et maximum (voir article 13.2). Advenant une situation où le nombre de joueurs minimum ou maximum n'est pas respecté, l'arbitre doit le noter sur la feuille de match afin que la ligue puisse prendre l'action nécessaire. Une équipe qui ne respecte pas le nombre de joueurs minimum ou maximum perdra le match par forfait et se verra imputer une amende selon le tableau des frais et amendes.

13.5 Si, pendant le déroulement d'un match, une équipe ne peut pas maintenir le nombre minimum de joueurs aptes à jouer (voir article 13.2) à cause des blessures, des expulsions ou pour toute autre raison, l'équipe perdra automatiquement son match par forfait et se verra imputer une amende selon le tableau des frais et amendes.

14. NOMBRE D'ENTRAINEURS

14.1 Une équipe peut avoir un maximum de trois (3) membres du personnel dans la surface technique par match. Le personnel inclut les entraîneurs, les adjoints et les gérants d'équipe. S'il y a plus de trois (3) membres du personnel dans la surface technique, l'équipe perdra automatiquement son match par forfait et se verra imputer une amende selon le tableau des frais et amendes.

14.2 En cas d'absence des entraîneurs, un autre entraîneur du même club peut les remplacer, pourvu qu'il ait en sa possession une affiliation d'entraîneur valide pour l'année en cours. L'équipe d'un entraîneur qui ne peut pas présenter une affiliation d'entraîneur électronique directement sur leur accès Spordle Play à l'arbitre avant le match perdra ce match par forfait et se verra imputer une amende selon le tableau des frais et amendes. Aucun parent ou autre personne, sans une affiliation d'entraîneur valide pour l'année en cours, ne peut remplacer un entraîneur.

15. LE BALLON

15.1 Le ballon doit être sphérique et composé d'une matière adéquate.

15.2 Un ballon de taille no 5 sera utilisé pour la catégorie Senior.

16. LES ARBITRES

16.1 L'arbitre

16.1.1 Un arbitre est désigné pour diriger chaque match. Son autorité et l'exercice du pouvoir qui lui sont conférés par les Lois du Jeu commencent dès qu'il pénètre sur le terrain de jeu.

16.1.2 Il doit s'assurer de l'identité des entraîneurs et des joueurs et ne pas laisser jouer ceux qui ne peuvent pas présenter d'affiliation valide pour l'année en cours.

16.1.3 Il prend note de ce qui se passe, remplit les fonctions de chronométreur et veille à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue.

16.1.4 Après toute expulsion, l'arbitre remplit le rapport disciplinaire et le remet avec la feuille de match.

16.2 Le directeur à l'arbitrage

16.2.1 Le directeur ou responsable à l'arbitrage de la région présent sur le terrain a un rôle qui s'apparente à celui du 4^e officiel, c'est-à-dire qu'il est habilité à :

- 16.2.1.1 Avertir verbalement un entraîneur/joueur qui ferait preuve d'un comportement inadéquat sur le terrain et à ses abords ;
 - 16.2.1.2 Donner son avis à l'arbitre quant aux sanctions disciplinaires qui doivent être imposées au membre d'une équipe ;
 - 16.2.1.3 Procéder à l'expulsion d'un entraîneur qui n'adopte pas un comportement responsable sur le terrain.
- 16.2.2 Le directeur ou responsable à l'arbitrage de la région, au moment de son arrivée près des surfaces techniques, a le devoir de s'identifier aux entraîneurs présents pour que ceux-ci soient au courant de son rôle et de ses responsabilités.

16.3 Absence de l'arbitre

16.3.1 Soccer à 7

- 16.3.1.1 En cas d'absence de l'arbitre, les 2 équipes présentes pourront s'entendre sur la nomination d'une personne pour officier le match. La personne choisie devra avoir suffisamment de connaissances et de compétences pour officier ce match et doit avoir en sa possession une carte d'affiliation valide (comme entraîneur, arbitre ou joueur) pour l'année en cours. La personne peut être l'entraîneur d'une des deux équipes ou une personne autre. Les entraîneurs devront indiquer le nom de cette personne et leur accord sur la feuille de match.
- 16.3.1.2 L'entraîneur de l'équipe receveur devra envoyer la feuille de match des deux (2) équipes par courriel à info@soccermauricie.com après le match.
- 16.3.1.3 Dans le cas où les deux équipes ne s'entendent pas sur le choix d'un officiel, le match sera repris.

17. DURÉE DU MATCH

17.1 Voici les temps de jeu pour les matchs pour la saison régulière :

Senior	2 X 25 minutes
--------	----------------

17.2 La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty.

17.3 La pause entre les deux périodes est de 5 minutes.

17.4 Arrêt du match

17.5.1 Si le match est arrêté par l'arbitre avant le temps prévu, mais que le temps joué a dépassé 70% du temps réglementaire, le match sera déclaré comme valide, peu importe le pointage.

17.5.2 Temps de jeu pour qu'un match soit valide : (75 % du temps régulier)

Senior	à la 39e minute
--------	-----------------

17.5.3 Un match qui atteindra un différentiel de **7 buts** en faveur d'une équipe sera arrêté par l'arbitre. Si l'équipe perdant souhaite continuer le match, le jeu doit se poursuivre à titre hors-concours, le résultat du match demeurant le même que lors de l'arrêt, mais les sanctions, même celles reçues après le différentiel de 7 buts et l'arrêt du match par l'arbitre, s'accumule au dossier du joueur fautif.

17.5.4 Une équipe qui se retire avant la fin du match obtiendra un forfait automatique et une amende comme prescrit au tableau des frais et amendes. Le cas sera transmis au comité de discipline.

18. RETARD

- 18.1 Une équipe perdra son match par forfait, en plus de recevoir une amende (voir tableau des frais et amendes), si elle ne peut présenter le nombre minimum de joueurs pour débiter le match (voir article 13.2).
- 18.2 L'équipe ayant au moins 5 joueurs (soccer à 7) sur le terrain devra commencer le match à l'heure prévue.
- 18.3 Si une équipe arrive avec plus de 20 minutes de retard, à la suite d'un cas de force majeure dûment établi, alors que tout fut mis en œuvre pour arriver à l'heure, le match pourra être rejoué. L'équipe en question doit soumettre une réserve par écrit au coordonnateur de la ligue. Le Coordonnateur régional de Compétition décidera si le match est valable.
- 18.4 Dans le cas où les 2 équipes assignées pour un match ne se présenteraient pas sur le terrain, le forfait devra être appliqué aux 2 équipes et les équipes vont recevoir une amende selon le tableau des frais et amendes.
- 18.5 Dans le cas où un joueur serait en retard, il devra se présenter à l'arbitre pour obtenir la permission de jouer. Le joueur peut jouer le match aux seules conditions qu'il soit inscrit sur la feuille de match avant le début du match, qu'il présente une affiliation électronique valide et qu'il arrive avant le début de la deuxième période.

19. FEUILLES DE MATCH

- 19.1 L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation, avant de se présenter à son match, d'imprimer une feuille de match à partir de Spordle Play. Tous les noms de tous les joueurs avec leurs bons numéros de chandails devront être dûment remplis sur la feuille de match.
- 19.2 Le cas échéant, l'entraîneur doit indiquer le nom d'une personne suspendue dans l'espace réservé aux observations de l'entraîneur en y indiquant « suspendu » à côté du nom.
- 19.3 Un joueur, entraîneur ou gérant d'équipe qui aurait été vérifié par l'arbitre, mais qui oublierait d'inscrire son numéro d'affiliation sur la feuille de match sera passible d'une amende (selon le tableau des frais et amendes).
- 19.4 L'arbitre doit noter en caractères d'imprimerie dans les cases appropriées de la feuille de match :
 - Nom et numéro de l'affiliation ;
 - La marque finale ;
 - Par un « A » les avertissements décernés ;
 - Par un « E » les expulsions décernées ;
 - L'heure à laquelle le match a débuté ;
 - Les buteurs ;
 - Toute anomalie du terrain ;
 - Les incidents qui ont pu survenir pendant le match.
- 19.5 Au moins 15 minutes avant le début du match, l'arbitre doit recevoir la feuille de match complétée ainsi que les affiliations électroniques via Spordle Play. Une équipe qui ne peut pas présenter les affiliations électroniques valides à l'arbitre avant le début d'un match perdra le match par forfait et se verra imputer une amende selon le tableau des frais et amendes.
- 19.6 Un entraîneur qui falsifie ou modifie un renseignement sera automatiquement déclaré inadmissible et son cas sera transféré au comité de discipline.
- 19.7 Une équipe qui utilise un joueur ou un entraîneur sans affiliation électronique valide ou avec une affiliation non conforme perdra le match par forfait et se verra imposer une amende (selon le tableau des frais et amendes).
- 19.8 Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui n'a pas endossé l'uniforme pour le match en question.

19.9 À 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, les protêts s'il y a lieu, la signature de l'arbitre, ainsi que son numéro de passeport.

19.10 Dans l'éventualité où les entraîneurs d'une ou des deux équipes en présence ne peuvent fournir une feuille de match (via Spordle Play), une feuille de papier pourra être acceptée par l'arbitre assigné au match. Tous devront s'assurer que tous les renseignements habituellement inscrits sur la feuille originale s'y retrouvent.

19.11 Envoi des feuilles de match

Les feuilles de match sont conservées par l'arbitre pour toute la saison en cours. Il devra les faire parvenir au coordonnateur de la Ligue lorsque celui-ci en fait la demande.

19.12 Demande de révision après confirmation de résultat

Dans les quarante-huit (48) heures (jours ouvrables) suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre sur Spordle Play, l'entraîneur pourra, par le biais d'un courriel adressé à info@soccermauricie.com demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et la correction applicable. Une fois ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

20. CLASSEMENT ET STATISTIQUES

20.1 Le classement et les statistiques sont disponibles pour la catégorie Senior.

20.2 Il n'y a pas de prolongation lors d'un match nul en saison régulière.

20.3 Les points au classement sont accordés comme suit :

Match gagné	3 points
Match nul	1 point
Match perdu	0 point
Match forfait	-1 point

20.4 Une équipe qui accumule un certain nombre de cartons jaunes durant le championnat (saison régulière) sera pénalisé par une perte de points de classement de la manière suivante :

20 cartons jaunes	Perte de trois (3) points de classement
25 cartons jaunes	Perte de six (6) points de classement
30 cartons jaunes	Perte de neuf (9) points de classement
35 cartons jaunes	Expulsion du championnat

20.5 Une équipe qui se voit pénalisé d'un forfait de match comme sanction à une irrégularité se verra retirer les points du match auxquels elle avait droit et l'annulation des buts marqués au cours de ce match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des trois (3) points au classement, d'une victoire et du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle aura marqués.

20.6 En cas d'égalité des points au classement final de la saison régulière entre deux (2) équipes, la méthode de départage pour le classement des équipes est, par ordre de priorité, la suivante :

20.6.1 En tenant compte des points des matchs joués entre les équipes ex aequo;

20.6.1.1 Le plus grand nombre de points amassés dans la totalité des matchs joués

- entre les deux (2) équipes ;
 - 20.6.1.2 La plus grande différence entre les buts pour (BP) et les buts contre (BC) dans la totalité des matchs joués entre les deux (2) équipes ;
 - 20.6.1.3 La plus grande différence entre les buts pour (BP) et les buts contre (BC) dans la totalité des matchs de la saison ;
 - 20.6.1.4 En donnant l'avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts pour (BP) au total des matchs joués ;
 - 20.6.1.5 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le plus petit nombre de buts contre (BC) au total des matchs joués ;
 - 20.6.1.6 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions) ;
 - 20.6.1.7 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements) ;
 - 20.6.1.8 Si l'égalité persiste toujours entre des équipes dont le classement a une incidence sur le championnat, la montée ou la relégation d'une division, le départage par tirage au sort ;
 - 20.6.1.9 Si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, sur la montée ou la relégation de division, les deux (2) équipes seront déclarés ex aequo ;
 - 20.6.1.10 La détermination du tirage au sort se fera après accord entre les équipes concernées et la ligue. Si aucun accord ne survient, c'est la Ligue qui fixera et cette décision sera sans appel.
- 20.7 En cas d'égalité des points au classement final de la saison régulière entre trois (3) équipes et plus, le classement des équipes est établi de la façon suivante :
- 20.7.1 En tenant compte des points des matchs joués entre les équipes ex aequo ;
 - 20.7.1.1 Le plus grand nombre de points amassé dans la totalité des matchs joués parmi les équipes ex aequo ;
 - 20.7.1.2 La plus grande différence entre les buts pour (BP) et les buts contre (BC) dans la totalité des matchs joués parmi les équipes ex aequo ;
 - 20.7.1.3 La plus grande différence entre les buts pour (BP) et les buts contre (BC) dans la totalité des matchs de la saison ;
 - 20.7.1.4 En donnant l'avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts pour (BP) au total des matchs joués ;
 - 20.7.1.5 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le plus petit nombre de buts contre (BC) au total des matchs joués ;
 - 20.7.1.6 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions) ;
 - 20.7.1.7 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements) ;
 - 20.7.1.8 Si l'égalité persiste toujours entre des équipes dont le classement a une incidence sur le championnat, la montée ou la relégation d'une division, le départage se fera par tirage au sort. La détermination du tirage au sort se fera avec un accord entre les équipes concernées et la ligue. Si aucun accord ne survient, c'est la ligue qui fixera, et cette décision sera sans appel ;
 - 20.7.1.9 Si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, les équipes seront déclarées ex aequo.

20.8 Lorsqu'une équipe est exclue de la Ligue ou déclarée forfait général en cours de saison, les buts marqués et alloués et les points de classement acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe sont annulés.

20.9 Les entraîneurs doivent inscrire dans Spordle Play le résultat du match, les buteurs, les avertissements, expulsions et leurs commentaires, le cas échéant. Ils doivent également inscrire le nom des joueurs ayant participé au match, en précisant à l'aide du code "R" les joueurs de réserve utilisés et du code "T", le nom des joueurs à l'essai, le tout dans les 48 heures suivant la tenue de la rencontre.

21. CAUSES DE FORFAIT ET SANCTIONS

21.1 Un match peut être déclaré forfait pour l'une ou l'autre des raisons suivantes :

21.1.1 Une équipe qui ne se présente pas à un match du calendrier ;

21.1.2 Une équipe qui se retire du terrain avant qu'un match ne soit complété ;

21.1.3 Une équipe qui refuse de jouer un match ;

21.1.4 Une équipe qui utilise un joueur ou un dirigeant inéligible ou suspendu ;

21.1.5 Une équipe qui ne présente pas le nombre minimal requis de joueurs ou surnombre ;

21.1.6 Une équipe qui ne présente pas suffisamment de joueurs dans sa liste de joueurs avant le début de la saison ;

21.1.7 Un joueur, entraîneur ou gérant expulsé d'un match par l'arbitre et qui refuse de quitter le terrain et la surface technique dans un laps de temps raisonnable selon le jugement de l'arbitre (c.-à-d. quelques minutes), fera perdre le match de son équipe par forfait et son équipe se verra imputer une amende selon le tableau des frais et amendes ;

21.2 Une équipe qui utilise un parent ou une personne qui n'a pas une affiliation valide comme entraîneur perdra le match par forfait et se verra imputer une amende (voir tableau des frais et amendes).

21.3 Après un troisième forfait, le coordonnateur de la ligue avisera à titre d'information l'organisation et l'entraîneur de l'équipe que cette équipe sera expulsée de la Ligue pour la saison en cours si elle a un quatrième forfait.

22. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES (CADRE DE RÉFÉRENCE)

22.1 Senior (Soccer à 7)

22.3.1 Les substitutions se font « sur le fly » soit durant le déroulement du jeu. Le joueur sortant doit changer du côté du banc de son équipe et le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait quitté le terrain avant de pouvoir embarquer sur le jeu.

22.3.2 Lorsque le ballon touche le plafond ou tout autre objet dans les airs, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse et ce, à l'endroit où le ballon a touché le plafond ou tout autre objet dans les airs, mais à l'extérieur de la surface de réparation.

22.3.3 Un tacle est une action défensive où le joueur joue au sol afin de déposséder le ballon d'un joueur offensif, tandis que la glissade est une action où le joueur joue au sol quand le ballon n'est pas en possession d'un autre joueur. **Le tacle et la glissade sont interdits.** Le gardien de but est le seul joueur qui peut exécuter une glissade s'il est dans sa propre surface de but. Si un tacle est commis sans contact, une faute sera appelée sans aucune sanction disciplinaire. Dès qu'un tacle entraîne un contact avec un autre joueur, il nécessite au minimum un carton jaune. Tout tacle commis avec inconsidération doit résulter par un coup franc direct et un carton rouge. Un tacle commis de manière violente doit être sanctionné d'un carton rouge et un rapport disciplinaire devra être rédigé.

23. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- 23.1 L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot numéroté avec des manches, aux couleurs de l'équipe, des culottes courtes, des bas, des protège-tibias et des chaussures.
- 23.2 L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres.
- 23.3 Les protège-tibias sont obligatoires pour tous les joueurs, tant lors des pratiques que lors des matchs. Ils doivent être faits d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou toute autre matière semblable), doivent être entièrement couverts par les bas et offrir une protection adéquate.
- 23.4 L'arbitre doit s'assurer que les joueurs portent leur équipement de façon convenable.
- 23.5 L'arbitre veille à ce que les joueurs ne portent rien sur eux qui puissent blesser un autre joueur (montre, bracelet métallique, bague, etc.) (voir règles de la F.I.F.A.).
- 23.6 Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des joueurs des deux équipes et de l'arbitre.
- 23.7 Si les 2 équipes en présence sur le terrain portent la même couleur de maillot, l'équipe visiteur doit changer de maillot.
- 23.8 Seules **les lunettes de sport** sont acceptées et seulement si elles ne présentent aucun danger tant pour le joueur qui les porte que pour les autres joueurs. Des lunettes composées de matériaux tels que le métal ou la vitre ne sont pas acceptées. Un joueur dont les lunettes seraient jugées dangereuses par l'arbitre pourrait se voir interdire sa participation au match.

24. SÉRIES DE FIN DE SAISON

- 24.1 Toutes les équipes de la L.M.S.I. participent aux séries de fin de saison.
- 24.2 Les matchs des séries de fin de saison sont à élimination directe. L'équipe gagnante passera donc au prochain match et l'équipe perdante sera éliminée.
- 24.3 Pour les matchs des séries de fin de saison, en cas d'égalité lors, il y aura une séance de trois (3) tirs au but selon les règlements de la FIFA.
- 24.4 Pour être éligible à jouer un match en séries de fin de saison, le joueur doit avoir joué un minimum de deux (2) matchs avec l'équipe en question durant la saison régulière.
- 24.5 Dès qu'un joueur apparaît une sixième fois sur une feuille de match d'une équipe, il ne peut pas participer aux séries de fin de saison dans un niveau de compétition inférieur ou dans une division inférieure lorsque la catégorie comporte plus d'une (1) division. S'il change de club, son calcul du nombre de matchs repart à zéro. Donc un joueur qui est inscrit pour un 6^e match sur une feuille de match d'une équipe en LDIR, en LDP ou en LS PRO ne peut pas prendre part aux séries de fin de saison avec une équipe en L.M.S.I.
- 24.6 L'équipe qui reçoit un forfait à un match se verra infliger une amende selon le tableau des frais et amendes et sera éliminé des séries de fin de saison.
- 24.7 Les cartons rouges et jaunes obtenus pendant la saison régulière continuent à s'accumuler pendant les séries de fin de saison. Les matchs de suspension non purgés lors des matchs des séries de fin de saison doivent être purgés dans la saison d'hiver suivante.
- 24.8 Aucun protêt n'est accepté. Les sanctions administratives en cours de saison sont maintenues.
- 24.9 Voici les temps de jeu pour les matchs des séries de fin de saison :

Senior	2 X 25 minutes
--------	----------------

25. DISCIPLINE

25.1 Conduite des spectateurs

- 25.1.1 Les équipes sont responsables de la protection des arbitres.
- 25.1.2 Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres, incluant les spectateurs qui les accompagnent, avant, pendant et après les parties.
- 25.1.3 Les clubs sont responsables des bris et/ou des actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club.

25.2 Joueur blessé

- 25.2.1 L'organisation receveuse a la responsabilité de faire évacuer tout joueur blessé gravement vers un médecin ou un hôpital.

25.3 Expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur

- 25.3.1 Un joueur ou un entraîneur doit automatiquement quitter le terrain après avoir reçu un carton rouge (expulsion) ou deux (2) cartons jaunes (avertissements) au cours du même match.

25.4 Protêt

- 25.4.1 Un protêt pourra également être déposé par écrit, dans le premier jour ouvrable suivant l'incident, auprès des responsables de la compétition.
- 25.4.2 Procédures lors d'un match de la saison régulière. Le dépôt d'un protêt doit se faire par la poste sous peine de déchéance du protêt et être envoyé par courrier certifié au responsable du comité de discipline régional dans les deux (2) jours suivant l'incident et être accompagné d'un dépôt de 25 \$. Le cachet de poste fait foi de la date d'expédition.
- 25.4.3 Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, la journée de l'envoi n'est pas comptée et la journée de l'arrivée est comptée. Si la journée de l'arrivée tombe un jour férié ou un jour de fin de semaine, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.
- 25.4.4 Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.
- 25.4.5 Si le comité de discipline régional donne raison au plaignant, le dépôt exigé sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt est conservé.
- 25.4.6 Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable, le dépôt est conservé.
- 25.4.7 En traitement de toute plainte, le responsable tiendra compte de toutes les informations en possession du club/regroupement de soccer demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir la plainte.
- 25.4.8 Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans le règlement de discipline de Soccer Québec.
- 25.4.9 Les procédures de dépôt et les délais d'une plainte peuvent être modifiés par les responsables d'une compétition pour répondre à une situation urgente.

26. APPEL

- 26.1 Toute organisation (club) qui se croit lésée par une décision du coordonnateur régional des compétitions ou de Soccer Mauricie peut aller en appel et être entendue par le comité d'appel de Soccer Mauricie.

- 26.2 L'appel doit être déposé au bureau de Soccer Mauricie dans les 7 jours ouvrables de la date de la décision du coordonnateur régional des compétitions ou de Soccer Mauricie.
- 26.3 L'appel doit contenir un texte décrivant précisément et de façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ces prétentions.
- 26.4 Si par exception ou sur demande de l'une ou l'autre des parties, le comité d'appel juge nécessaire de tenir une audition, il convoquera les parties.
- 26.5 L'appel doit être accompagné d'un dépôt de 100 \$ (à l'ordre de Soccer Mauricie). Le cachet de la poste fait foi de la date d'expédition.
- 26.6 Si le comité d'appel donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis.
- 26.7 Au contraire, lorsqu'un appel est jugé irrecevable ou s'il est refusé par le comité d'appel de Soccer Mauricie, le dépôt est conservé.
- 26.8 Toute organisation qui se croit lésée par une décision du comité d'appel ou de discipline peut aller en appel et être entendue par le comité de discipline de Soccer Québec.
- 26.9 On ne peut contester une décision du comité d'appel ou de discipline que pour une erreur de droit, de procédure ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.

27. INFRACTIONS ET SANCTIONS

- 27.1 À l'intérieur du calendrier normal annuel des matchs de toutes les catégories d'équipes qui sont sanctionnées par la ligue, en y incluant les matchs éliminatoires, un joueur qui cumule :
 - 27.1.1 Un 2^e carton jaune (dans le même match) 1 match de suspension
 - 27.1.2 Un 3^e carton jaune 1 match de suspension
 - 27.1.3 Un 5^e carton jaune 1 match de suspension
 - 27.1.4 Chaque carton jaune supérieur à 5 1 match de suspension

Il peut également y avoir un examen par le comité de discipline et, selon la gravité, l'imposition d'une sanction plus sévère, s'il y a lieu.
- 27.2 Un joueur qui reçoit, au cours d'une compétition, un premier (1^{er}) carton rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.
- 27.3 S'il reçoit au cours de la même compétition un deuxième (2^e) carton rouge, il est automatiquement suspendu pour les trois (3) prochains matchs de son équipe dans cette compétition. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 15 matchs.
- 27.4 S'il reçoit, dans la même compétition, un troisième (3^e) carton rouge, il est automatiquement suspendu pour la saison. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 30 matchs.
- 27.5 Un entraîneur ou un entraîneur adjoint qui est expulsé (carton rouge) est automatiquement suspendu pour un match et de toutes autres activités de soccer tant que dure cette suspension.
- 27.6 Un entraîneur ou un entraîneur adjoint qui est expulsé (carton rouge) une deuxième fois dans la même compétition est automatiquement suspendu pour la saison et de toutes autres activités de soccer tant que dure cette suspension.
- 27.7 Un entraîneur expulsé d'un match peut se faire remplacer par son entraîneur adjoint pourvu que son nom soit présent sur la feuille match. Il peut aussi se faire remplacer par un dirigeant possédant une affiliation valide pour la saison en cours qui est inscrit sur la feuille de match.
- 27.8 Pour être considérés « purgés », les matchs de suspension doivent être des matchs réellement joués. La définition d'un match "réellement joué" est un match joué le minimum

de temps nécessaire pour constituer un match officiel et ayant un résultat officiel et final (victoire, défaite, nulle ou forfait). Par exemple, un match gagné ou perdu par forfait parce qu'une des 2 équipes ne s'est pas présentée pour le match ne sera pas comptabilisé comme « match purgé ». D'un autre côté, si un match est joué et qu'une équipe perd par forfait parce qu'elle a utilisé un joueur ou un entraîneur/entraîneur adjoint illégal, ce match sera comptabilisé comme « match purgé » pour le joueur suspendu.

- 27.9 L'équipe qui fait jouer un joueur inéligible perdra le match par forfait. Ce match sera considéré comme match purgé pour le joueur fautif.
- 27.10 Les sanctions édictées aux articles précédents ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales qui peuvent être décernées dans les cas impliquant des blessures, de la violence physique à l'endroit d'un autre joueur ou des fautes relatives à un arbitre.
- 27.11 Dans le calcul des matchs à purger, on additionne les cartons jaunes avec les jaunes et les cartons rouges avec les rouges. Ainsi, deux (2) cartons jaunes décernés dans une même partie ne vont pas égaler un carton rouge pour s'additionner aux cartons rouges.
- 27.12 Un joueur qui reçoit (2) cartons jaunes dans un match comptera comme un (1) carton jaune dans le cumulatif pour lui ainsi que pour l'équipe.
- 27.13 Le comité de discipline peut analyser tous les cartons d'un joueur, d'un entraîneur ou d'une équipe pour délibérer et rendre une décision sur un cas particulier qui lui aura été soumis ou qu'il aura décidé d'enquêter afin de pouvoir appliquer les sanctions proportionnelles aux actes reprochés.
- 27.14 Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre par saison et le suit dans toutes les équipes et ligues même s'il change de club. La suspension devra être purgée avec l'équipe pour lequel il a été suspendu et est suspendu de toute activité jusqu'à ce que sa suspension ait été purgée en totalité.
- 27.15 Les suspensions reçues aux derniers matchs de la saison d'hiver doivent être purgées aux premiers matchs des séries de fin de saison ou dans les premiers matchs de la prochaine saison d'hiver.

28. DISCIPLINE (SANCTIONS ADDITIONNELLES)

28.1 Sous réserve de l'application des règlements de Soccer Québec, suite à une expulsion du match par l'arbitre (carton rouge direct), toute personne à qui sera reprochée la commission d'une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer automatiquement, en plus du match de suspension automatique pour le carton rouge, les sanctions suivantes :

28.1.1	Propos ou gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers un arbitre âgé de moins de 18 ans :	5 matchs de suspension
28.1.2	Cracher ou adopter un comportement violent envers un joueur ou un officiel d'équipe :	1 à 4 matchs de suspension
28.1.3	Bagarre ou acte de brutalité :	4 matchs de suspension
28.1.4	Propos ou gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers toute personne :	2 matchs de suspension
28.1.5	Commets une faute grossière :	2 matchs de suspension

Une copie de la suspension sera envoyée au fautif ainsi qu'au club où il est affilié.

28.2 En cas d'erreur flagrante dans le processus d'attribution d'une sanction automatique, il est possible d'obtenir un sursis provisoire sur simple communication avec le coordonnateur de la ligue qui doit transmettre le cas immédiatement au directeur de discipline ou toute personne désignée par lui. La décision provisoire est valide jusqu'au prononcé du sursis d'exécution ou

de l'annulation de la sanction automatique.

28.3 En cas de récidive de la part d'un joueur ou d'un personnel d'équipe, le Comité de discipline se saisit automatiquement du dossier de l'incident afin de déterminer la sanction appropriée qui s'imposera en plus de celle qui s'applique automatiquement.

28.4 Dans le cas d'une suspension automatique de 4 matchs ou plus, une demande de sursis d'exécution peut être déposée, par toute personne qui désire contester la décision de l'arbitre, dans les 2 jours de la prise de connaissance de cette sanction, selon la procédure prévue pour le dépôt d'un protêt (voir l'article 23.4).

28.5 Le directeur de discipline ou toute personne désignée par lui peut, le cas échéant, émettre l'ordonnance de sursis en attendant l'audition du protêt. Le seul critère justifiant cette décision sera le sérieux des motifs de contestation.

28.6 Toute équipe qui quitte ou envahit le terrain avant la fin du match sera sanctionné d'une défaite par forfait. De plus, une sanction monétaire sera imposée selon le Tableau des frais et amendes.

28.7 Toute équipe qui accumule 3 matchs forfaits (peu importe les raisons) durant la saison (matchs de la saison régulière + matchs de Coupe) se verra imputer une amende selon le tableau des frais et amendes.

29. CAS NON PRÉVUS

29.1 Tout cas non prévu au présent règlement sera tranché par le conseil d'administration de Soccer Mauricie conformément avec la réglementation de Soccer Québec.

Sommaire : Tableau des frais et amendes
Ligue LMSI Soccer Mauricie : Hiver 2025-2026

Article	Infraction	Suspension	Amende
27.2	Premier carton rouge (joueur)	1 match	40,00 \$
27.3	2 ^e carton rouge (joueur)	3 matchs	40,00 \$
27.4	3 ^e carton rouge (joueur)	5 matchs	40,00 \$
27.5	Un entraîneur ou un entraîneur adjoint qui reçoit un carton rouge (1 ^{er})	2 matchs	40,00 \$
27.6	Un entraîneur ou un entraîneur adjoint qui reçoit une 2e carton rouge	5 matchs	40,00 \$
27.1.1	2 cartons jaunes dans le même match	1 match	25,00 \$
27.1.2	3 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
27.1.3	5 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
27.1.4	Chaque carton jaune supérieur à 5 durant la même compétition	1 match	*
Article	Infraction	Forfait	Amende
3.1	Ajout ou retrait d'une équipe après que les calendriers sont faits	*	500,00 \$ / éq
4.1	Joueurs non assignés à une liste de joueur qui ne respecte pas le nombre minimum/maximum 1 ^{er} Match 2 ^e Match	*	10,00 \$
		*	20,00 \$
13.4	Non-respect du nombre de joueurs minimum et maximum dans la surface technique	1 match	25,00 \$
13.5	Ne peut maintenir un minimum de joueurs aptes à jouer le match	1 match	25,00 \$
14.1	Équipe qui a plus de 3 personnes (entraîneurs, adjoints, gérants) dans la surface technique	1 match	25,00 \$
19.1	Équipe qui n'inscrit pas tous les noms des joueurs qui participent au match avec les bons numéros de chandails sur la feuille de match	1 match	25,00 \$
13.2	Équipe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre de joueurs minimum 1ere offense 2eme offense	1 match	25,00 \$
		1 match	100,00 \$
13.2	Équipe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre de joueurs minimum	1 match	100,00 \$
19.3	Omit d'inscrire le numéro de son affiliation sur la feuille de match	*	20,00 \$
19.7	Équipe qui ne peut pas présenter les affiliations électroniques directement sur leur accès à Spordle Play à l'arbitre avant match	1 match	25,00 \$
17.5.4	Équipe qui se retire avant la fin d'un match ou qui refuse de jouer	1 match	50,00 \$
14.2	Équipe qui utilise un joueur / entraîneur / parent qui ne peut pas présenter son affiliation valide	1 match	100,00 \$
21.1.8	Joueur ou entraîneur qui refuse de quitter après avoir été expulsé du match	1 match	100,00 \$
30.7	Toute équipe qui accumule 3 matchs forfaits	*	100,00 \$