



# RÈGLEMENTS SOCCER À 7 (C7)

(COMPETITION - REV. 2010-10-28)



## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7

Toutes les parties seront jouées en conformité avec les règlements de la FIFA, les règlements de la F.S.Q. et par les modifications suivantes des règles du jeu et règlements de la Ligue.

Pour des fins de promotion/relégation (les statistiques ne sont pas affichées) :

- Un match perdu par défaut entraîne un score de 3-0 (ou le pointage demeure tel quel – le meilleur avantage pour l'équipe gagnante) et un point perdu au classement (-1).
- Un match perdu par forfait entraîne un score de 5-0 (ou le pointage demeure tel quel – le meilleur avantage pour l'équipe gagnante) et quatre points perdus au classement (-4).

### **C7-1 RESPONSABILITÉS DES ENTRAÎNEURS**

- a) Les entraîneurs doivent agir de façon responsable (FIFA loi 5).
- b) Les entraîneurs des deux équipes sont responsables de la sécurité de tous les joueurs, entraîneurs, spectateurs, arbitres, assistants-arbitres et ce avant, pendant et après la partie.
- c) Tous les entraîneurs doivent travailler en vue de devenir un «Entraîneur-Animateur certifié».
- d) Tous les entraîneurs doivent montrer leur carte de certification P.N.C.E. au moment de l'enregistrement en vue d'obtenir leur passeport d'entraîneur.
- e) Au minimum, un des entraîneurs parmi le personnel de l'équipe, doit posséder une certification minimale de P.N.C.E. pour le niveau correspondant ci-dessous:

U9 et U10	Entraîneur-animateur Enfant et Jeune
	*la certification doit être obtenue avant le 15 juillet.
- f) Tous les entraîneurs doivent assister à la réunion annuelle des entraîneurs – ceci n'est pas une option. Le comité de la ligue juvénile se réserve le droit de sanctionner les clubs et/ou les entraîneurs qui ne participent pas.
- g) Tous les entraîneurs doivent assister au symposium annuel des entraîneurs de la région du Lac St-Louis.
- h) Les entraîneurs doivent présenter les passeports validés de la F.S.Q. pour tous les joueurs et entraîneurs ainsi que la feuille de match pré-imprimée à partir de PTS-ligue à l'arbitre pour vérification au moins 15 minutes avant le coup d'envoi mais pas plus tard que l'heure prévue au calendrier. Les joueurs dont les passeports sont manquants mais qui figurent sur la feuille de match ne seront pas autorisés à entrer sur le terrain de jeu avant vérification à la mi-temps. Le match doit commencer au plus tard 15 minutes après l'heure prévue au calendrier (voir C7-1 n).
- i) Tous les joueurs réserves doivent posséder un passeport régional. Le manque de se conformer entraînera une amende de **\$25**.
- j) - réservé -
- k) Avant de signer la feuille de match à la fin de la partie, l'entraîneur doit s'assurer que les membres de l'équipe absents soient biffés de la feuille de match et que le résultat, le(s) compteur(s), avertissement(s) et expulsion(s) sont correctement inscrits sur la feuille de match avant de reprendre possession de ses passeports et de sa copie de feuille de match officielle de la Ligue. Toute intention de protêt doit être notée immédiatement sur la feuille de match après la partie. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de récupérer ses passeports et feuille de match à la fin de la partie. Les feuilles de match doivent être entièrement complétées, SIGNATURE de l'entraîneur, date, le nom de l'équipe, la catégorie, le numéro du match, les noms complets des joueurs, des entraîneurs, des moniteurs avec leur numéro de passeport ainsi que toutes autres informations requises (ex. joueurs réserves (« R »), suspensions, etc....) En cas contraire, une amende de **\$25** sera imposée. Aucune addition ou modification ne sera permise par le personnel des équipes sur la feuille de match après le début de la partie.
- l) - réservé -
- m) Les entraîneurs doivent transférer uniquement l'information de sa feuille de match au système PTS dans les 36 heures suivant la fin du match. Le non-respect de ce délai résultera en une amende de **\$10**.



## RÈGLEMENTS SOCCER À 7 (C7)

(COMPETITION - REV. 2010-10-28)



- n) Sauf en cas de circonstances exceptionnelles, et avec l'assentiment de l'arbitre, la feuille de match officielle de la Ligue Juvénile ainsi que les passeports doivent être présentés à l'officiel pas moins de 15 minutes après l'heure prévue au calendrier. L'impossibilité de se plier à ce règlement résultera en un match perdu par défaut **3-0** et une amende de **\$75** sera imposée. Le match ne sera pas joué.
- o) Il demeure la responsabilité de l'entraîneur de l'équipe receveuse d'envoyer les feuilles de match au statisticien de la ligue dans l'enveloppe affranchie fournie par la Ligue, dans les 7 jours suivant la partie. Le non-respect de ce délai résultera en une amende de **\$25**.
- p) Le résultat des matchs joués ainsi que le classement et les statistiques des équipes ne sont pas affichés sur la page Internet (décision prise par les présidents de club le 17 novembre 2008).
- q) Il est interdit aux entraîneurs et aux spectateurs de se trouver derrière la ligne des buts ou de courir le long des lignes de touche du côté des entraîneurs. Les spectateurs doivent prendre place sur le côté du terrain opposé à celui des équipes (au moins 2 mètres de la ligne de touche) et cela en tout temps. Les joueurs et les entraîneurs doivent demeurer à l'intérieur de la surface technique telle que définie par FIFA (1 mètre de la ligne de touche et 1 mètre de chaque côtés du banc des joueurs). Les substitutions de joueurs doivent s'effectuer à la ligne médiane, 1 mètre de la ligne de touche.
- r) Les entraîneurs doivent s'assurer qu'aucun de leurs parents et spectateurs entrent sur le terrain de jeu. Toute effraction à ce règlement résultera en un match perdu **3-0** par l'équipe prise en défaut. Les équipes peuvent recevoir des mesures disciplinaires supplémentaires par le comité de discipline de la ligue juvénile et/ou régional.
- s) En tout temps, seuls les membres identifiés du comité de la ligue juvénile et/ou les représentants des clubs (tel qu'identifiés dans le bottin annuel), les arbitres, le personnel et les joueurs enregistrés peuvent être présents sur le terrain de jeu et le long des lignes de touche du côté des équipes. Un maximum de 3 entraîneurs/gérant/physio et un maximum de 13 joueurs sont permis à l'intérieur de la surface technique. Ils doivent tous être inscrits sur la feuille de match. Les joueurs assis sur le banc lors du match doivent porter un dossard en tout temps. SEULEMENT dans le cas d'une blessure nécessitant l'aide d'un parent ou d'une personne de premiers soins, l'arbitre peut autoriser la présence d'une telle personne sur le terrain de jeu ou à l'intérieur de la surface technique durant le temps où des soins médicaux sont nécessaires. L'impossibilité de se plier à ce règlement résultera en un match perdu **3-0** par l'équipe prise en défaut.
- t) Les entraîneurs ont la responsabilité d'enregistrer sur la feuille de match officielle de la Ligue, dans la section suspensions, les suspensions purgées.
- u) Les entraîneurs ont la responsabilité de s'assurer que tous les joueurs participant à la partie ont été cochés sur la feuille de match par l'arbitre. Tout nom n'ayant pas été biffée sera considéré comme ayant participé au match. Tous les autres noms doivent être rayés avant le début de la deuxième demie. Seuls les membres du personnel peuvent arrivés pendant la deuxième demie.
- v) En tout temps (avant, pendant et après le match), il est interdit de fumer à l'intérieur de la surface technique. L'impossibilité de se plier à ce règlement résultera à des sanctions additionnelles imposées par le comité de la ligue juvénile.
- w) Aucune boisson alcoolisée ni aucune drogue ne sont permis à l'intérieur de la surface technique. Toute effraction à ce règlement résultera en des sanctions imposées par le comité de discipline de la ligue juvénile et/ou le comité régional.
- x) Les entraîneurs n'essayeront pas d'influencer indûment les décisions de l'arbitre. Des mesures disciplinaires peuvent être prises par le comité de ligue juvénile.

### C7-2 RETARD DES ÉQUIPES

- a) Si une équipe ne peut se présenter après 15 minutes de l'heure fixée du coup d'envoi, sans les exigences minimales de 5 joueurs et/ou 1 entraîneur, le match sera perdu par défaut en faveur de l'équipe adverse par le compte de **3-0**.
- b) Les retards exceptionnels sont notés sous la section C7-3.



## RÈGLEMENTS SOCCER À 7 (C7)

(COMPETITION - REV. 2010-10-28)



### C7-3 ÉQUIPE ABSENTE

- Une équipe qui ne peut se présenter pour un match doit en avertir l'équipe adverse, le statisticien de la ligue et le coordonnateur aux compétitions au moins 5 jours ouvrables, avant la date prévue au calendrier. Le match sera décerné à l'équipe opposée par le compte de **3-0**. Une équipe absente à 2 reprises se verra imposé d'une amende de **\$300**.
- Dans le cas d'une absence sans préavis de 5 jours ouvrables, l'équipe fautive perd le match par le compte de **5-0**, quatre points sont retirés du classement (-4) et une amende de **\$250** est immédiatement imposée.
- réservé -
- Toute circonstance exceptionnelle peut être adressée au comité de la ligue juvénile.

### C7-4 MATCHS VALIDES ET FORFAITS

- Une équipe présentant moins de 5 joueurs enregistrés compétitifs avec passeports physiques sur le terrain ou utilisant un joueur sous suspension ou inéligible ou sans passeport ou ayant un entraîneur suspendu présent à l'intérieur de la surface technique ou inscrit sur la feuille de match, perdra la partie par défaut. La victoire sera accordée à l'équipe opposée par le compte de **3-0**.
- Un match est déclaré forfait si une équipe inscrit plus de 4 joueurs mutés sur la feuille de match. La victoire est accordée à l'équipe adverse par le compte de **5-0**.
- La durée de la partie est celle fixée par la F.S.Q., comme suit :

U-09 & U-10	2 demies égales de 25 minutes
-------------	-------------------------------

\* Pas de prolongation lors des parties de la saison régulière.

- La partie sera jugée valide lorsque le temps suivant aura été joué :

U-09 & U-10	35 minutes des 50 minutes de la partie
-------------	--

- Si pour toute raison autre que la température un arbitre arrête un match avant la fin des durées mentionnées ci-haut, le Comité de la Ligue Juvénile, sur réception du rapport de l'arbitre, jugera de la validité du match.
- Dans le cas où les circonstances ne permettraient pas la pleine tenue d'un match, et lorsque l'arbitre est informé de ce fait avant que la partie ne commence, l'arbitre a le pouvoir de raccourcir chaque demie pour autant qu'elles restent égales et que la partie conserve une durée suffisante pour être légale. Dans une telle situation, les entraîneurs des deux équipes doivent être informés des raisons de cette décision ainsi que de la nouvelle durée des demies. L'arbitre est tenu de rapporter cette irrégularité par écrit sur la feuille de match officielle.
- Dans le cas où 2 demies inégales ont été jouées et ce pour des raisons autres que C7-4 (f), mais à l'intérieur des temps réglementaires pour que la partie soit officialisée, le résultat final sera valide. L'arbitre est tenu de rapporter cette irrégularité par écrit sur la feuille de match officielle.
- Dans le cas où l'arbitre doit mettre fin à la première demie avant le temps réglementaire, l'arbitre, après avoir avisé les deux entraîneurs de sa décision, doit :
  - Jouer le temps manquant avant le début de la mi-temps, en redémarrant soit avec un ballon au pied 'drop ball' d'où était la position du ballon lors de l'arrêt, soit du centre du terrain.
  - Jouer la deuxième demie d'une durée égale au temps de la première demie pourvu que le temps total joué soit en conformité avec le temps officiel minimum, requis pour la validité de la partie.
  - Jouer la deuxième demie d'une durée normale pourvue que le temps total joué soit en conformité avec le temps officiel minimum, requis pour la validité de la partie.
  - Les entraîneurs ne peuvent en aucun cas tenter d'influencer excessivement la décision de l'arbitre.
  - L'arbitre est tenu de rapporter cette irrégularité par écrit sur la feuille de match officielle.

N.B. Toute interruption au progrès normal d'une partie ou un refus de débiter une partie peut être considérée comme un retrait



## RÈGLEMENTS SOCCER À 7 (C7)

(COMPETITION - REV. 2010-10-28)



### C7-5 CLASSEMENT DE LA LIGUE (finales de style « festival » pour les U9 *et les U10*)

- a) - réservé -
- b) - réservé -
- c) - réservé -
- d) Un maximum de 17 médailles de participation seront remises à chacune des équipes U9 et U10.
- e) - réservé -

### C7-6 PÉRIODE DE REFROIDISSEMENT

- a) L'arbitre peut, sans préavis, retirer un joueur du terrain de jeu pour une période de temps de 5 minutes si sa conduite ou son jeu le nécessite. Le joueur retiré peut être remplacé sur le terrain de jeu par un autre joueur éligible. L'arbitre a le pouvoir discrétionnaire de donner ou non un avertissement à ce joueur.
- b) Les entraîneurs des équipes hôtes et visiteuses doivent immédiatement être avisés de toute action entreprise par l'arbitre conformément avec les clauses de ce règlement. Aucun recours n'est possible quant à la décision de l'arbitre.

### C7-7 ENREGISTREMENT DE JOUEUR (se référer à A-6, règlements de club)

### C7-8 NOMBRES DE JOUEURS

**Un maximum de 13 joueurs avec passeport et en uniforme de club, peuvent être inscrits sur la feuille de match ou participer à une partie.** Les joueurs assis sur le banc lors du match doivent porter un dossard en tout temps. Aucun autre joueur n'est permis sur la surface technique. Manquer de s'y conformer résultera en un match perdu par défaut **3-0**.

### C7-9 TERRAIN DE JEU ET ÉQUIPEMENTS

- a) TERRAIN DE JEU: Les Clubs doivent s'assurer que leurs terrains sont sécuritaires et que l'on peut y jouer en tout temps. Les arbitres et les entraîneurs sont dans l'obligation d'indiquer tout non-respect de l'article C7-9 a) sur la feuille de match. Aucune autre plainte ne sera acceptée si non indiquée sur la feuille de match. Le respect pour les points suivants est demandé:
  - Tous les terrains doivent être adéquatement lignés, doivent avoir 2 bancs de joueurs sur un même côté du terrain mais du côté opposé des spectateurs et comprendre des filets aux deux extrémités du terrain.
  - Tous les buts doivent être munis de filets en bonne condition. Les filets doivent être sans trous de plus de 15 cm x 15 cm (6 po x 6 po). Les filets doivent être bien faufiletés aux buts sur tous les côtés et ils doivent être ancrés par terre à une distance d'au moins 1 m (3 pi 3 po) derrière la ligne de but.
  - Tous les buts doivent être ancrés et sécurisés ou sanctionnés (approuvés) pour usage sur terrains artificiels.
  - Les drapeaux de coin doivent avoir une hauteur minimale de 5 pieds (1.5 mètres). Les matchs peuvent être joués si les drapeaux n'y sont pas présents mais le club se verra imposer une amende.
  - Il est dans l'obligation du club receveur d'aviser son arrondissement/ville de tout manque au terrain. Ce même club doit aviser le coordonnateur aux compétitions de tout risque à la sécurité des athlètes causé par les conditions de terrains inadéquates ainsi que tous changements au calendrier que ces conditions peuvent entraîner.
  - Un protêt sur la condition des terrains n'est pas recevable.





## RÈGLEMENTS SOCCER À 7 (C7)

(COMPETITION - REV. 2009-10-22)



- iii. Si une faute qui entraîne soit un coup franc direct ou un coup franc indirect est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un COUP FRANC sera accordé à l'équipe en défense. Le ballon sera placé à l'endroit de l'effraction, sauf si l'effraction a été commise dans la surface de but, alors le ballon sera placé à n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de but. L'équipe adverse doit demeurer à l'extérieur de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit mis en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement à l'extérieur de la surface de réparation.
- d) Lors d'une reprise de jeu par l'entremise d'une balle au sol à l'intérieur de la surface de réparation, l'arbitre mettra le ballon au jeu sur la ligne de réparation parallèle à la ligne des buts, au point le plus rapproché de l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption du jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il touche la surface du terrain.
- e) Le règlement du hors-jeu ne s'applique pas au soccer à 7.
- f) La règle de la passe arrière au gardien (pass-back) est applicable à toutes les parties de soccer-à-7, cette règle s'applique seulement en cas de passe délibérée faite avec le pied ou une rentrée en touche (throw-in) effectuée par un coéquipier.
- g) Une seule tentative sera allouée à un joueur lors de la rentrée en touche.
- h) SUJET À AUTORISATION DE L'ARBITRE, un nombre illimité de substitution peut être effectuée aux occasions suivantes :
  - Aux rentrées en touche (la substitution peut être faite par l'équipe en possession du ballon et seulement si cette équipe effectue des substitutions l'équipe adverse peut faire de même.)
  - Après un but
  - Avant un coup de pied de but
  - À la mi temps
  - Lorsque le jeu est interrompu pour cause de blessure (seul le joueur blessé peut être remplacé)
- i) Dans l'éventualité d'une blessure nécessitant un arrêt de jeu et l'intervention sur le terrain d'un membre du personnel de l'équipe, le joueur blessé doit quitter le terrain, ou en être retiré, à l'exception du gardien de but. L'arbitre a la responsabilité de la sécurité de tout joueur sur le terrain. Le joueur blessé pourra être immédiatement remplacé par un autre joueur et être autorisé à revenir à la prochaine substitution. (Voir article C7-10 h). L'arbitre a la décision finale quant à savoir si le gardien de but peut rester après avoir été blessé. À cause de l'importance de son rôle, il est alloué un temps raisonnable au gardien de but pour qu'il puisse reprendre ses esprits. Tout joueur ayant une blessure qui saigne (incluant le gardien de but) doit quitter le terrain et peut revenir au jeu une fois que l'arbitre est convaincu que le saignement s'est arrêté.
- j) L'arbitre supervisera l'échange de la poignée de main au début du match.

### C7-11 REPORT DE PARTIES

- a) Si une partie doit être remise à cause de la mauvaise température ou de la mauvaise condition du terrain, le représentant du club doit immédiatement informer le statisticien de la ligue et le coordonnateur aux compétitions. Les entraîneurs doivent mettre tout en oeuvre pour aviser l'équipe adverse le plus tôt possible.
- b) Si un terrain est fermé par la ville/arrondissement, le représentant de Club Lac St-Louis doit immédiatement aviser le coordonnateur aux compétitions et l'assignateur des arbitres du club des détails par téléphone et courriel. Ensuite, le coordonnateur aux compétitions va aviser les entraîneurs impliqués et le statisticien de la ligue.
- c) Si une partie est annulée par l'arbitre, ce dernier doit immédiatement informer l'assignateur des arbitres du club. L'assignateur des arbitres du club va aviser le statisticien de la ligue et le coordonnateur aux compétitions.



## RÈGLEMENTS SOCCER À 7 (C7)

(COMPETITION - REV. 2009-10-22)



- d) Une fois que l'horaire officiel est publié, les parties peuvent être remises seulement pour une compétition de la coupe provinciale, pour les tournois et/ou autres compétitions impliquant des joueurs sur les équipes de Sélection régionale, pour tout activité scolaire officielle non prévue au calendrier ou un évènement religieux, et seulement si 4 joueurs ou plus ou 2 joueurs et un gardien de but (identifié sur les feuilles de matchs comme K, GK, 1 ou 0) sont absents. Les requêtes doivent être soumises au président de la Ligue juvénile et le coordonnateur aux compétitions accompagnées de documents officiels à l'appui, et ce pas moins de 5 jours ouvrables avant la partie. (N.B. une lettre signée à l'entête de l'école, l'église, du temple ou de la synagogue...etc...sont des exemples de documents OFFICIELS à l'appui.)
- e) A l'intérieur des 7 jours suivant l'annonce d'une partie remise, il est de la responsabilité du club receveur de proposer 3 dates au coordonnateur aux compétitions. Ce dernier va confirmer la date la plus appropriée selon l'horaire existant tout en respectant les disponibilités des terrains et les dates bloquées par les équipes. Le Coordonnateur aux compétitions va informer les clubs impliqués, l'assignataire d'arbitres du club et le statisticien de la ligue. Les parties doivent être jouées aux nouvelles dates prévues sauf si C7-11 d) s'applique.
- f) Il est possible qu'une partie soit remise la fin de semaine.
- g) Aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent kilomètres et plus ne doit avoir lieu du dimanche soir au jeudi durant la période scolaire. Des exceptions peuvent être accordées par le comité de la ligue juvénile (FSQ art. 40.15).
- h) À défaut de se conformer aux règlements C7-11(a à g), une amende de **\$150** sera imposée à l'équipe fautive.

### **C7-12 LORSQUE L'ARBITRE NE SE PRÉSENTE PAS (se référer à A-11, règlements de club)**

### **C7-13 COULEURS DES CLUBS (se référer à A-4, règlements de club)**

### **C7-14 SANCTIONS AUTOMATIQUES PAR LA LIGUE**

- a) Toute suspension doit être purgée avec l'équipe officielle dont le joueur en est un membre permanent. Un joueur réserve « L » ou « A » qui reçoit 2 avertissements dans une même partie ou est expulsé doit purger sa suspension avec l'équipe qui l'a invité avant de retourner avec son équipe officielle (FSQ art. 40.42.2).
- b) Toute suspension d'un entraîneur doit être purgée avec l'équipe avec laquelle l'expulsion a été notée. L'entraîneur est suspendu de TOUTE ACTIVITÉS de la ligue juvénile pour toute la durée de la suspension. Il n'est pas nécessaire de montrer une carte à un entraîneur pour que l'expulsion soit officielle.
- c) Lorsqu'un joueur accumule 2 avertissements dans une même partie, il/elle est automatiquement suspendu pour la prochaine partie. Une amende de **\$20** s'applique (art. DC-9). Des sanctions additionnelles peuvent être appliquées si l'expulsion est le résultat d'une mauvaise conduite. (Ces deux avertissements ne s'appliquent pas aux règles C7-14 c, d & e).
- d) Lorsqu'un joueur, un entraîneur, un adjoint, un moniteur ou un gérant est expulsé de la partie (carton rouge) il/elle est automatiquement suspendu pour la prochaine partie. Une amende de **\$20** s'applique (art. DC-9). Un deuxième carton rouge pendant la même saison entraîne une suspension de 3 matchs (FSQ art. 40.42). Des sanctions additionnelles peuvent être appliquées si l'expulsion est le résultat d'une mauvaise conduite.
- e) Tout joueur qui accumule un total de 3 avertissements dans la saison se voit automatiquement suspendu pour la prochaine partie (FSQ art. 26.1).
- f) Tout joueur qui accumule 2 autres (un total de 5) avertissements dans la saison se voit automatiquement suspendu pour les 2 prochaines parties.
- g) Tout joueur qui accumule 2 autres (un total de 7) avertissements dans la saison se voit automatiquement suspendu pour les 3 prochaines parties.
- h) Une amende de **\$50.** sera imposée à toute équipe recevant 4 avertissements et/ou expulsions ou plus dans un même match. Une équipe recevant 8 avertissements et/ou expulsions ou plus lors de trois (3) matchs consécutifs devra verser une amende additionnelle de **\$100.**



## RÈGLEMENTS SOCCER À 7 (C7)

(COMPETITION - REV. 2009-10-22)



- i) Les suspensions demeurent en vigueur jusqu'à ce que le joueur et/ou l'entraîneur aient son nom et numéro de passeport clairement indiqué sur les feuilles de match subséquentes lors de multiple parties de suspension, inscrite comme purgeant une suspension. Les suspensions se poursuivent à la prochaine compétition de la Ligue Juvénile. Exemple :
- Été à la Coupe
  - Été et/ou Coupe à l'hiver
  - Été et/ou Coupe à l'été suivant
  - L'hiver de la présente année à l'été suivant
- j) Les avertissements ni le cumul des avertissements ne se poursuivent du championnat à la coupe ni vice versa
- k) Les mesures disciplinaires additionnelles suivront les directives de discipline régionale.
- l) Le Comité de la Ligue Juvénile ou le Comité de discipline régional peut décider que le club dirigeant d'un joueur, entraîneur, parent, spectateur, équipe ou membre officiel qui enfreint les règlements ayant été trouvé coupable d'une violation majeure des règlements aura l'obligation de fournir un bon de comportement de mille dollars (1000,00 \$) pour le reste de la saison et la saison subséquente.
- I. Le bon doit être émis à la date spécifiée autrement toutes équipes impliquées dans des parties sanctionnées par la région, déclarera forfait pour tout classement et toutes parties subséquentes de la saison courante, et sera exclus des parties de la Coupe pour cette saison.
  - II. Si le bon n'est pas émis à la date spécifiée, le club sera placé en mauvaise position.
  - III. Si le bon n'est pas émis, le Club sera interdit de toute participation additionnelle dans des compétitions jusqu'à l'émission du bon.
  - IV. Le bon sera retourné à la fin de la saison suivante s'il n'y a pas d'effraction majeure aux règlements et ce à n'importe quel niveau.
  - V. Le bon de garantie sera confisqué s'il y a une autre effraction majeure aux règlements, et ce à n'importe quel niveau, par un joueur, un entraîneur, un parent, un spectateur, une équipe ou un membre officiel du club. Le Comité de la Ligue Juvénile, le Comité de discipline régional ou le Conseil régional peut imposer des amendes supplémentaires, des restrictions ou des sanctions ou le club peut être placé en mauvaise position. Un autre bon de comportement de mille dollars (1000,00\$) doit être soumis dans la semaine qui suit l'avis officiel de la confiscation du bon.

### **C7-15 UTILISATION DES JOUEURS (se référer à A-7, règlements de club)**

### **C7-16 RESPONSABILITÉS DES ARBITRES (se référer à A-10, règlements de club)**