

# RÈGLEMENTATION DE LA LIGUE LOCALE (RÉCRÉATIVE

Association de soccer mineur Acton Vale



Adopté par le Conseil d'administration le 14 mai 2018.

## TABLE DES MATIÈRES

Article 1 – Structures de la ligue.....	3
Article 2 – Procédures de la réglementation.....	3
Article 3 – Paiement des dus à la Ligue.....	3
Article 4 – Changements au calendrier.....	3
Article 5 – Le classement.....	4
Article 6 – Déroulement d’une partie.....	4
Article 7 – Responsabilités des équipes.....	4
Article 8 – Nombre de joueurs pour une partie.....	5
Article 9 – Arbitres.....	5
Article 10 – Règles du jeu.....	6
Article 11 – Éligibilité des joueurs.....	7
Article 12 – Surclassement et double surclassement.....	7
Article 13 – joueurs de réserve.....	8
Article 13 – Entraîneurs.....	8
Article 14 – Protêts / appel.....	8
Article 15 – discipline.....	9
Article 16 – tournoi de fin de saison.....	9
Article 17 – Généralités.....	10
Article 18 – Passeport.....	10
Article 19 – Transfert de joueurs locaux entre municipalité.....	11
Article 20 – Pénalité.....	11
Annexe 1 – Cartons.....	12

## **ARTICLE 1 – STRUCTURES DE LA LIGUE**

1.1 La Ligue est soumise aux statuts et règlements de l'Association Canadienne de Soccer et de la Fédération Québécoise de Soccer, le tout sans préjudice à son autonomie quant aux devoirs et aux pouvoirs qui sont conférés aux représentants par les règlements généraux de la Ligue de soccer récréative de l'ASMAV lorsqu'ils ont reçu la sanction du Conseil d'Administration de ce même club. Toute décision, de quelque nature qu'elle soit, devrait être prise aux deux tiers des voies exprimées.

1.2. Toute personne, reliée à l'ASMAV qui évolue au sein de cette Ligue, trouvée coupable de délit par le Conseil d'Administration est passible d'une sanction pouvant aller jusqu'à l'expulsion.

## **ARTICLE 2 – PROCÉDURES DE LA RÉGLEMENTATION**

2.1 Les règlements de la Ligue de soccer récréative de l'ASMAV sont rédigés et approuvés par le Conseil d'Administration du club.

2.2 Les règlements de la Ligue de soccer récréative de l'ASMAV, une fois adoptés, ne peuvent être amendés, changés, modifiés ou abrogés pendant l'année en cours.

## **ARTICLE 3 – PAIEMENT DES DUS À LA LIGUE**

3.1 Tous les montants dus à la ligue sont payables par chèques pour le 15 juin de l'année en cours.

La trésorerie est effectuée par le club de l'ASMAV. La date maximum pour le remboursement est le 1er mai de la même année.

## **ARTICLE 4 – CHANGEMENTS AU CALENDRIER**

4.1 Seuls les représentants du club ont le pouvoir de remettre la version finale du calendrier ou d'y apporter des changements.

4.2 L'équipe receveuse, après consultation avec l'équipe visiteuse, doit soumettre dans les 7 jours qui suivent la remise de la partie, la date de reprise de la partie à un des représentants de la Ligue, au coordonnateur à l'arbitrage et au statisticien. Sinon, l'équipe en défaut devra payer les frais de l'arbitre de cette partie et aussi, sera passible d'un franc jeu tel que le prévoient les présents règlements.

4.3 Tout changement de date apporté au calendrier par les représentants de la Ligue devra être communiqué aux équipes concernées, au coordonnateur, aux arbitres et au statisticien, au moins 48heures à l'avance.

4.4 L'arbitre demeure la seule personne à décider l'annulation d'une partie selon les cas suivant.

— la température.

— le terrain.

— un accident.

## **ARTICLE 5 – LE CLASSEMENT**

5.1 Les feuilles de parties devront être transmises au statisticien de la ligue (voir article 9.7) qui indiquera les résultats sur le site internet du club. [www.asmav.org](http://www.asmav.org)

## **ARTICLE 6 – DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

6.1 Lors d'une partie, l'équipe visiteuse a le choix de toute autre couleur de chandails que celle identifiée par l'équipe receveuse au début de la saison. Si deux équipes ont la même couleur de chandail, l'équipe visiteuse devra porter des dossards.

6.2 La feuille de doit être remise à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi. Les feuilles de partie utilisées devront être celles fournies par la ligue. Il est à noter que tout joueur ou dirigeant, sous le coup d'une suspension, doit être inscrit sur la feuille de partie dans l'espace réservée à cette fin, à défaut de quoi la suspension sera considérée comme n'ayant pas été purgée et ce, même si le joueur n'a pas participé à la partie. Advenant que le joueur et/ou l'entraîneur participe à une partie malgré la suspension à purger, l'équipe fautive aura une pénalité d'un point tel que le prévoit le présent règlement (Article 21). Le joueur qui a provoqué la pénalité sera celui qui subira cette dernière en série.

6.3 L'entraîneur, l'assistant-entraîneur ou le gérant d'une équipe peut faire une demande de vérification de la liste des joueurs qui devra être transmise au statisticien. Toute infraction sera rapportée aux représentants de la Ligue (en l'occurrence le club de l'ASMAV) pour action disciplinaire.

6.4 Aucun protêt ne peut être formulé au sujet du terrain de jeu après le coup d'envoi.

6.5 Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de partie doivent être identifiés par un numéro différent apposé dans le dos du maillot.

6.6 Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.

6.7 Les ballons, qui devront être conformes pour toutes les équipes, sont fournis par l'équipe qui reçoit. En outre, l'équipe qui reçoit doit tenir à la disposition de l'arbitre d'autres ballons de rechange.

6.8 Le club qui reçoit est l'organisateur de la rencontre et est responsable de toutes les obligations qui en découlent.

6.9 Le terrain de jeu doit être régulièrement et visiblement tracé, avoir des buts réglementaires munis de filets en bon état. L'arbitre fera état sur la feuille de partie de tout manquement.

## **ARTICLE 7 – RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES**

7.1 Les équipes sont responsables de la protection des arbitres.

7.2 L'équipe receveuse a la responsabilité de s'occuper de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou l'hôpital.

7.3 Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, pendant et après la partie.

7.4 Toute équipe qui enfreint à ses responsabilités lors d'une partie sera convoquée devant le club de l'ASMAV et se verra imposer une amende qui se traduira par une pénalité telle que le

stipule nos présents règlements (le nombre de pénalités sera déterminé par le club). La partie en question pourra être déclarée forfait.

7.5 L'arbitre fera son rapport sur la feuille de partie de toute anomalie.

7.6 L'arbitre pourra donner un carton jaune à l'équipe dont un parent nuit à la partie. L'arbitre doit avertir l'entraîneur qui lui avertira le parent en question (car il en est responsable). Si ce dernier continue, un autre carton jaune est donné et l'équipe doit jouer avec un joueur en moins pour le reste de la partie.

## **ARTICLE 8 – NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE PARTIE**

8.1 Un délai de 15 minutes est accordé à une équipe pour avoir le nombre minimal requis de joueurs habillés et prêts à débiter le match. Après ce délai, le match est perdu par forfait pour l'équipe fautive. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain avec le nombre de joueurs requis, le match est perdu par forfait pour les deux équipes fautives. En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure d'aligner le nombre minimal de joueurs sur le terrain, incluant le gardien de but. Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, à cause de blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison, elle perd le match par forfait. Les cas de force majeure seront étudiés par la Ligue.

8.2 Nombre minimal de joueurs sur le terrain :

- Soccer à 5 : 3 joueurs
- Soccer à 7 : 5 joueurs
- Soccer à 9 : 6 joueurs
- Soccer à 11 : 7 joueurs

8.3 Tout dirigeant, joueur ou entraîneur suspendu ou expulsé d'une équipe ne peut se tenir du même côté du terrain que le banc des joueurs. Toute infraction doit être rapportée aux représentants de la Ligue (en l'occurrence le club de l'ASMAV) pour action disciplinaire.

8.4 Si une équipe fait jouer un joueur dont le nom ne figure pas sur la feuille de partie de l'équipe pour cette partie, la partie est déclarée forfait. En plus, une pénalité d'un point sera donnée à l'équipe fautive en fonction du présent règlement (Article 21).

8.5 Si une équipe a fait jouer un joueur inéligible à cause d'une suspension connue, la partie est déclarée forfait. En plus, une pénalité d'un point sera donnée à l'équipe fautive en fonction du présent règlement. De plus, le joueur qui a provoqué la pénalité sera celui qui la subira durant les séries.

## **ARTICLE 9 – ARBITRES**

9.1 Les arbitres sont assignés par le coordonnateur aux arbitres

9.2 L'arbitre et les juges de touches devront être présents sur le terrain au moins 30 minutes avant l'heure prévue de la partie.

9.3 Au soccer à 11, en cas d'absence de l'arbitre désigné, le juge de touche senior prendra la responsabilité de la partie, si celui est absent, ce sera le juge de touche junior qui officiera.

9.4 Si aucun officiel ne se présente, les 2 équipes pourront s'entendre sur le choix d'un officiel. Chaque équipe devra notifier son accord sur la feuille de partie.

9.5 L'arbitre devra s'assurer que soient inscrites lisiblement sur les 4 exemplaires de la feuille de partie les informations suivantes:

- Le numéro de la partie;
- La date de la partie;
- Le nom du terrain;
- La catégorie;
- L'heure prévue du coup d'envoi;
- L'heure du coup d'envoi;
- Le nom des équipes pour cette partie (receveur, visiteur);
- Identifier la feuille de partie de chaque équipe;
- Vérifier les noms;
- Vérifier les joueurs et dirigeants suspendus et dont le nom est inscrit à l'endroit prévu à cette fin;
- Il est important que l'arbitre s'assure que les avertissements et/ou expulsions correspondent bien au numéro de l'individu fautif et soit lisible sur la copie qu'il remettra à l'équipe du joueur sanctionné;
- Inscrire tout commentaire pertinent dans l'espace prévu à cette fin;
- Remettre la bonne copie de la feuille de partie aux équipes;

9.6 L'arbitre devra s'assurer que la section « commentaires » de la feuille de partie de l'équipe receveuse soit bien remplie d'après les instructions ci-dessous.:

- Retard des arbitres (indiquer le nombre de minutes).;
- Feuille de partie non présentée pour la vérification 15 minutes avant le coup d'envoi;
- Maillots sans numéro;
- Numéro en duplicata;
- Maillots différents;
- Ballons conformes fournis;
- Condition du terrain et autres.

9.7 L'arbitre doit transmettre, dans les quarante-huit heures qui suivent la partie, au statisticien de la ligue, les feuilles de partie ainsi que son rapport (s'il y a lieu). L'arbitre ne sera pas payé pour les parties dont la feuille de partie n'est pas remise.

## **ARTICLE 10 – RÈGLES DU JEU**

10.1 À l'exception des modifications stipulées dans les règlements généraux de la FSQ ou dans ces règlements, les règles du jeu sont celles publiées par la FIFA dans le guide à l'usage des arbitres dans son édition la plus récente.

10.2 Les substitutions lors d'une joute seront illimitées. Les changements se feront par le centre du terrain et lors des situations suivantes :

- Sur un but;
- Entrée de touche offensive;
- Coup pied de but;
- Blessé (seulement celui-ci).

Toutefois, les changements de joueurs se feront par le centre du terrain et lors de n'importe quelle situation pour la catégorie U6.

10.3 Il y a des coups francs directs dans les catégories U6, U8 et U10. Pour les catégories subséquentes, il peut y avoir des coups francs indirects.

10.4 La grosseur du ballon dans chaque catégorie

- No. 3 : U4 et U6
- No. 4 : U8, U10 et U12
- No. 5 : U14 et suivantes

10.5 Si la partie est arrêtée avant la fin du temps réglementaire, la Ligue considérera la partie comme valide s'il reste moins de 10 minutes à la partie et la différence des buts entre les équipes est de plus d'un but ou si la deuxième demie est entamée depuis au moins 10 minutes et la différence des buts entre les deux équipes est supérieure à 4 buts.

10.6 Lorsqu'il y aura un écart de 3 buts, l'équipe déficitaire aura droit à un tir de réparation. Il y aura un tir de réparation à chaque but supplémentaire. S'il y a un but ou non, le jeu recommence au centre et l'équipe déficitaire reprend possession du ballon. Seulement en saison régulière et seulement pour les catégories U6, U8 et U10.

10.7 Si lors d'un arrêt de jeu, l'équipe perdante demande à l'arbitre d'arrêter la partie.: l'arbitre arrêtera la partie et ce, sans réprimande éventuelle, si et seulement si l'équipe qui fait cette demande perd par un écart de 7 buts ou plus. Les sanctions disciplinaires (Carton) et les buts seront comptabilisés comme toute autre partie jusqu'au moment de l'arrêt de la partie.

## **ARTICLE 11 – ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS**

Sont éligibles à jouer dans la Ligue les joueurs

- Qui ont l'âge requis pour chaque catégorie selon le règlement de la FSQ.
- Qui ont signé un formulaire d'adhésion de joueur de la FSQ pour la saison d'activité courante (passeport valide).
- Qui ont leur passeport de joueur dûment valide pour la saison de l'année courante par le club ou par la FSQ.
- Qui ne sont pas sous le coup d'une suspension décrétée par le Comité de la Ligue ou de toute autre instance d'autorité.

## **ARTICLE 12 – SURCLASSEMENT ET DOUBLE SURCLASSEMENT**

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

12.1 Le surclassement signifie l'assignation d'un joueur dans une catégories d'âge d'un (1) ou deux (2) ans immédiatement supérieure(s) à la sienne.

12.2 Le double surclassement signifie l'assignation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur de U10 à U16. L'ARS peut accorder le double surclassement sur réception des documents suivants :

- Formulaire de demande de double surclassement
- Autorisation parentale
- Certificat médical dûment signé par un médecin en exercice au Québec à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé
- Bordereau d'affiliation Les documents doivent être conservés pour être remis à la Fédération si elle en fait la demande.

Le surclassement de plus de quatre (4) catégories d'âges n'est pas autorisé.

## **ARTICLE 13 – JOUEURS DE RÉSERVE**

Le joueur de réserve désigne un joueur qui prend part à une ou plusieurs parties avec une autre équipe de son club de catégorie d'âge ou division supérieure. Il apparaîtra avec la mention « R » sur la feuille de match.

- Une équipe ne peut utiliser un joueur réserve qui est assigné avec une autre équipe de son club qui joue dans la même catégorie, classe et division qu'elle.
- Une équipe peut utiliser un nombre illimité de joueur réserve par match.
- Le joueur réserve peut jouer un nombre illimité de match.
- Un joueur surclassé peut participer sans restriction, comme joueur réserve, à des matchs dans sa catégorie d'âge d'origine.



- Aucune équipe ne peut utiliser un joueur de réserve qui est de plus de 2 catégories d'âges inférieures à la sienne, double surclassement (exemple: U7 ne peut pas remplacer en U10)
- S'il y a conflit d'horaires, la priorité sera donnée à son équipe habituelle.
- L'appel à un joueur de réserve sert à pallier l'absence exceptionnelle/occasionnelle de joueurs (maladie, blessure, vacances) qui empêche l'équipe de pouvoir participer à un match officiel dans les meilleures conditions.
- Lors de l'utilisation de joueurs de réserve, l'équipe pourra combler le nombre de joueurs jusqu'à :
  - 8 joueurs – Soccer à 5
  - 10 joueurs – Soccer à 7
  - 12 joueurs – Soccer à 9
  - 14 joueurs – Soccer à 11

#### **ARTICLE 14 – ENTRAÎNEURS**

14.1 Idéalement, les entraîneurs devraient posséder la formation de niveau 1 théorique ou pratiques.

14.2 Les antécédents judiciaires de chaque entraîneur sont vérifiés avant le début de la saison.

#### **ARTICLE 15 – PROTÊTS / APPEL**

15.1 Toute plainte doit être signalée à l'arbitre à la fin de la partie, indiquée sur la feuille de partie et signée par l'entraîneur réclamant et envoyée aux représentants de la Ligue dans les 48 heures suivant l'incident et ce, par écrit.

15.2 Pour être prise en considération par les représentants de la ligue, une plainte doit être confirmée par le dépôt d'un protêt.

15.3 Le dépôt d'un protêt doit se faire par la poste et être envoyé par courrier certifié aux représentants de la Ligue dans les 2 jours suivant l'incident qui a donné naissance à la plainte. Le cachet de la poste fait foi de la date d'expédition.

15.4 Une copie du protêt doit être envoyée par courrier à l'équipe contre qui le protêt est logé dans les délais prévus au paragraphe précédent.

15.5 Le jour marquant le point de départ et le jour marquant le point d'arrivée ne sont pas comptés. Si le jour d'arrivée correspond à un jour férié, le délai est prolongé au premier jour ouvrable.

15.6 En traitant tout protêt, les représentants de la Ligue tiendront compte de toutes les informations en possession de l'équipe demanderesse qui, si elles avaient été utilisées d'une façon normale, auraient pu prévenir le protêt.

15.7 Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans la même partie doivent faire l'objet d'autant de protêts.

15.8 Si les représentants de la Ligue donnent raison au plaignant, l'équipe contre qui le protêt avait été porté se verra sanctionnée à des pénalités en fonction du présent règlement. Si le protêt est jugé irrecevable ou débouté par les représentants de la Ligue, l'équipe qui a porté le protêt se verra sanctionnée à des pénalités en fonction du présent règlement. Le nombre de pénalités sera déterminé par les représentants de la Ligue.

## **ARTICLE 16 – DISCIPLINE**

16.1 Tout joueur qui reçoit un 3<sup>e</sup> avertissement (carton jaune) se voit automatiquement suspendu pour la partie suivante. Après un 5<sup>e</sup> avertissement, il y aura une autre partie de suspension. Après un 7<sup>e</sup> avertissement, il y aura une autre partie de suspension. Pour chaque avertissement supplémentaire, une partie de suspension devra être purgée et il pourrait être appelé à se présenter devant les représentants de la Ligue. Cette suspension survient immédiatement sans qu'un avis soit nécessaire.

16.2 Un joueur qui est expulsé directement d'une partie (carton rouge) se voit automatiquement suspendu pour la prochaine partie de son équipe. À sa 2<sup>e</sup> expulsion directe d'une partie, il se voit automatiquement suspendu pour 3 autres parties. De plus, il peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline de l'A.S.M.A.V.

16.3 Suite aux articles 15.1 et 15.2, tout joueur sera soumis au comité de discipline.

16.4 Tout joueur suspendu par la Ligue est exclu de toute activité sanctionnée et/ou reconnue par la FSQ jusqu'à la fin de sa suspension. Les représentants de la Ligue peuvent de façon exceptionnelle autoriser un joueur suspendu en vertu des articles précédents à participer à une activité reconnue et/ou sanctionnée par la FSQ.

## **ARTICLE 17 – TOURNOI DE FIN DE SAISON**

17.1 Toutes les équipes de la Ligue pourront participer au Tournoi de fin de saison.

17.2 Les séries de fin de saison se feront sous forme de Tournoi. Les équipes recevront leur horaire du Tournoi vers la mi-saison (aucun changement ne sera apporté aux horaires).

- Classement des équipes lors du tournoi :
- Partie gagnée 3 points
- Partie nulle 2 points
- Partie perdue 1 point
- Partie perdue par forfait 0 point
- Partie gagnée par fusillade 3 points

Compilation des résultats.: L'équipe qui a obtenu le plus de points termine première et ainsi de suite.

- Advenant égalité, l'équipe qui a battu l'autre termine première.

- Advenant égalité, la différence des points pour points contre sera reconnue.
- Advenant égalité, la différence des points pour sera reconnue.
- Advenant égalité la différence des points contre sera reconnue.
- Advenant égalité, des tirs de barrage auront lieu.

Remarque: Une partie perdue par forfait le sera par le compte de 3 à 0 et des pénalités seront attribuées à l'équipe qui a perdu.

17.3 Comme mentionné précédemment, un joueur de réserve d'une catégorie inférieure pourra jouer comme joueur de réserve d'une catégorie supérieure pendant le tournoi de fin de saison à la condition d'avoir pris part à au moins deux parties en saison régulière de l'équipe en cause.

17.4 Partie de demie finale. - Pointage nul.

Une période de prolongation de 5 minutes supplémentaires. Si la partie est encore nulle, 3 tirs de barrage avec les joueurs présents sur le terrain à la fin de la partie.

17.5 Partie de finale. - Pointage nul.

Deux périodes de 5 minutes supplémentaires. Si la partie est encore nulle, 3 tirs de barrage de chaque côté avec les joueurs présents sur le terrain à la fin de la partie.

\* Si tous les joueurs y compris le gardien ont fait un seul tir de barrage, à ce moment on doit utiliser les joueurs qui sont sur le banc.

## **ARTICLE 18 – GÉNÉRALITÉS**

18.1 Le temps des parties en saison régulière est.:

- U6: 2 x 20minutes
- U8-U10: 2 x 25minutes
- U12: 2 x 30minutes
- U14: 2 x 35minutes
- U17 : 2 x 40 minutes

18.2 Le temps des parties lors du tournoi de fin de saison est:

- U6-U8-U10: 2 x 20minutes
- U12-U14-U17: 2 x 25minutes

18.3 Dans la catégorie U6, 2 entraîneurs par équipe sont permis sur le long des lignes du terrain (1 de chaque côté) lors des parties en saison régulière et lors du tournoi de fin de saison.

## **ARTICLE 19 – PASSEPORT**

19.1 Les passeports devront être faits pour le 10 juin de l'année en cours par le registraire du club de l'ASMAV et attestés au plus tard le 15 juin de l'année en cours par le registraire de l'ARS Richelieu-Yamaska.

## **ARTICLE 20 – TRANSFERT DE JOUEURS LOCAUX ENTRE MUNICIPALITÉ**

20.1 Un joueur peut être transféré, d'une municipalité à une autre, seulement si le nombre recommandé de joueurs a été atteint pour son équipe. Le C.A. décidera ou le joueur pourra aller jouer. Le nombre recommandé de joueurs :

- Soccer à 5 : 8 joueurs
- Soccer à 7 : 10 joueurs
- Soccer à 9 : 12 joueurs
- Soccer à 11 : 14 joueurs

## **ARTICLE 21 – PÉNALITÉ**

21.1 Une équipe qui se verra attribuer des pénalités, devra les purger de la façon suivante au tournoi de fin de saison.:

- 1 pénalité équivaut à une demie où l'équipe en faute devra jouer avec un joueur en moins.
- 2 pénalités l'équipe devra jouer la première partie du tournoi avec un joueur en moins.
- 3 pénalités l'équipe devra jouer une partie et demie, du tournoi avec un joueur en moins.
- 4 pénalités l'équipe devra jouer 2 parties du tournoi avec un joueur en moins.

## ANNEXE 1 – CARTONS

CARTONS JAUNES				
INFRACTION	3 cartons jaunes cumulatifs	4 cartons jaunes cumulatifs	5 cartons jaunes cumulatifs	Tout autre carton jaune additionnel
SANCTIONS	1 partie de suspension	2 parties de suspension	3 parties de suspension + CD*	Suspension indéterminée + CD*

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé est exclu s'il.:

CARTONS ROUGES			
Catégories d'infractions	1 <sup>ère</sup> offense	2 <sup>ème</sup> offense	3 <sup>ème</sup> offense
**1 Commets une faute grossière	2 parties de suspension	4 parties de suspension + CD*	suspension indéterminée + CD*
**2 Adopte un comportement violent	2 parties de suspension	4 parties de suspension + CD*	suspension indéterminée + CD*
**3 Crache sur un adversaire ou sur toute autre personne	2 parties de suspension	4 parties de suspension + CD*	suspension indéterminée + CD*
**4 Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers	2 parties de suspension	4 parties de suspension + CD*	suspension indéterminée + CD*
5 Empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)	1 partie de suspension	2 parties de suspension	suspension indéterminée + CD*
6 Annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation	1 partie de suspension	2 parties de suspension	suspension indéterminée + CD*
7 Reçoit un second avertissement au cours de la même partie	1 partie de suspension	2 parties de suspension	suspension indéterminée + CD*

\* CD : Comité de discipline

\*\* Pour les catégories 1 à 4, les infractions se cumulent ensemble.

***Tout joueur, remplaçant ou joueur remplacé ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.***