

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

LAC-SAINT-LOUIS

FOOTBALL - CADET/JUVÉNILE

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2011-2012

Révisée le 18 mai 2011

TABLE DES MATIÈRES

1.	RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS.....	3
2.	INSCRIPTION DES ÉQUIPES	3
3.	RÉUNION PRÉ-SAISON	3
4.	ADMISSIBILITÉ	3
5.	CATÉGORIES D'ÂGES	4
6.	INSCRIPTION DES JOUEURS	4
7.	IDENTIFICATION DES CAPITAINES	4
8.	ENTRAÎNEURS.....	4
9.	AJOUT DE JOUEURS	4
10.	SURCLASSEMENT	4
11.	BALLON OFFICIEL	4
12.	NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS	4
13.	NUMÉROS	5
14.	DURÉE DES PARTIES	5
15.	FUSILLADE.....	5
16.	ÉGALITÉS DE FIN DE SAISON	6
17.	TRANSMISSION DES RÉSULTATS.....	6
18.	CHANGEMENTS AU CALENDRIER.....	6
19.	CHANGEMENT ET AJOUT D'ENTRAÎNEUR.....	6
20.	ABSENCE DES ARBITRES.....	6
21.	ÉQUIPE QUITTANT UNE LIGUE EN ACTIVITÉ	7
22.	DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE.....	7
23.	FORFAITS.....	7
24.	PROTÈT.....	7
25.	SUSPENSIONS ET EXPULSIONS	8
26.	OFFICIELS MINEURS	8
27.	TERRAIN UTILISÉ.....	8
28.	SPECTATEURS	9
29.	VIDÉO	9
30.	RÉCOMPENSES	9
31.	COMITÉ TECHNIQUE	9
32.	PARTICIPATION AUX ÉVÈNEMENTS DU BOL D'OR	9
33.	SYSTÈME DE COMMUNICATION.....	10
34.	ANNONCEUR OFFICIEL	10
ANNEXE G	RÈGLEMENT SUR LE POIDS – CADET DIV 3.....	11

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE : RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE DE L'ANNÉE EN COURS

1. RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

Seront en application en 2011 les présents règlements spécifiques, la réglementation générale de la RSEQ Lac-Saint-Louis, la réglementation spécifique de football de la RSEQ et les règlements du football amateur canadien, reconnu par la Fédération de Football Amateur du Québec.

2. INSCRIPTION DES ÉQUIPES

L'inscription des équipes doit se faire avant le 1 mai.

La préparation des cédules se fera par le comité technique et soumis aux équipes lors de la réunion pré-saison en mai.

Un montant de 800 \$ sera facturé à chaque équipe, lors de la réunion pré-saison. Cette facture devra être acquittée avant le 1^{er} septembre. La balance des coûts d'opération sera facturée à la mi-septembre et devra être acquittée avant le 1^{er} octobre. **Des frais supplémentaires de 50\$ seront facturés si les coûts d'inscription ne sont pas totalement acquittés avant le 1^{er} octobre.**

3. RÉUNION PRÉ-SAISON

3.1 Toutes les équipes devront être représentées par une personne ayant en main toutes les données pour finaliser les calendriers et les derniers détails d'opération.

3.2 Une équipe non représentée à cette réunion peut se voir retirer le droit de participer aux activités de la ligue pour la saison.

3.3 Le directeur de l'Association, avec le Comité des entraîneurs, se réserve le droit d'accepter l'inscription tardive d'une équipe s'ils y voient des avantages pour le fonctionnement de la ligue.

4. ADMISSIBILITÉ

4.1 Tout joueur participant aux activités de la ligue doit obligatoirement fréquenter à temps plein une école secondaire dûment affiliée à une des associations régionales du Réseau de Sport Étudiant du Québec.

4.2 Un joueur doit être déclaré physiquement apte à participer à la ligue. **Cependant, ce contrôle est sous la responsabilité de l'école.**

4.3 Participation hors réseau

Tout contrat, que ce soit dans le réseau scolaire ou le réseau civil, signé le 1^{er} août ou postérieurement à cette date, doit être respecté.

Conséquemment, tout joueur ayant signé un contrat du réseau civil (collégial, junior, midget, bantam, pee-wee, atome, etc) à cette date ou postérieurement à cette date, ne pourra évoluer dans les ligues scolaires pour l'année en cours.

Cette règle ne s'applique pas aux élèves/athlètes évoluant dans toute ligue de printemps entre le 1^{er} avril et le 30 juin de la même année.

5. CATÉGORIES D'ÂGES

5.1 Cadet* : 1^{er} octobre 1996 et après

* Les joueurs cadets DIV 3 sont soumis à un règlement de poids (consultez l'annexe G)

5.2 Juvénile** : 7 novembre 1993 au 30 septembre 1997

** Le nombre d'inscription de joueurs (J6) est illimité. Cependant un maximum de 5 joueurs est autorisé sur la feuille de match.

6. INSCRIPTION DES JOUEURS

6.1 L'inscription des joueurs se fait en ligne. Les codes d'accès seront fournis aux équipes lors de la réunion pré-saison

6.2 Toute équipe qui joue sans s'être inscrite en ligne avant la première partie, sera déclarée forfait. **Toute inscription incomplète sera considérée comme n'ayant pas été reçue.**

7. IDENTIFICATION DES CAPITAINES

L'identification des capitaines se fait sur l'inscription en ligne (ADMISSIBILITÉ).

8. ENTRAÎNEURS

8.1 Identification

L'identification des entraîneurs se fait via ADMISSIBILITÉ.

8.2 Code d'éthique (Annexe "A")

L'entraîneur chef est tenu de compléter le "Formulaire d'engagement de l'entraîneur" pour lui-même et au nom de ses adjoints.

8.3 Au moins un (1) entraîneur devra obligatoirement détenir la certification P.N.C.E.

9. AJOUT DE JOUEURS

9.1 Tout ajout de joueurs doit se faire en ligne, par le détenteur du code d'accès de l'équipe.

9.2 AUCUN AJOUT NE SERA ACCEPTÉ APRÈS LE 30 SEPTEMBRE

10. SURCLASSEMENT

La définition de la catégorie d'âge se retrouve à l'article 5 qui précise les limites d'âge et tiennent compte des facteurs de surclassement acceptés spécifiquement en football. Aucune dérogation à ces limites n'est acceptée.

11. BALLON OFFICIEL

11.1 Chaque équipe doit faire approuver et soumettre aux officiels ses 2 ballons réglementaires identiques qu'elles souhaitent utiliser pour la rencontre. (Le ballon synthétique est autorisé). **Cette procédure sera acceptée par les arbitres; cependant une pénalité de 10vgs sera décernée à l'équipe qui retardera le jeu lors de la reprise de possession du ballon.**

11.2 A défaut de ballons fournis par les visiteurs, les deux ballons soumis par l'équipe locale seront les seuls utilisés pour la rencontre.

12. NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS

La liste de joueurs devra comprendre un maximum de **60 joueurs** et 10 entraîneurs. Une équipe devra cependant compter un minimum de vingt joueurs en uniforme pour débiter une partie.

13. NUMÉROS

Les numéros accordés aux joueurs doivent être conformes aux spécifications de la Fédération de Football Amateur du Québec.

14. DURÉE DES PARTIES

- 14.1 Saison régulière : 4 x 15 minutes chronométrées
- 14.2 Finales : 4 x 15 minutes chronométrées
- 14.3 Dix minutes entre les demis.
- 14.4 Deux “ temps mort ” par demi, non cumulatif. L’entraîneur est autorisé à appeler un temps mort à partir de la ligne de touche. re : collégial
- 14.5 Lorsqu’il y a plus de 21 points d’écart entre les deux équipes, l’entraîneur de l’équipe en déficit a la possibilité de demander aux officiels que la partie se poursuive à temps continu. Lorsqu’une équipe demande le temps continu, par le fait même, elle déclare forfait et ne peut donc par remonter le pointage pour gagner la partie.

15. FUSILLADE

Advenant qu’il y a égalité à la fin du temps réglementaire lors des séries éliminatoires de fin de saison, l’on poursuivra de la façon suivante :

- 15.1 On procédera par un tirage au sort pour déterminer qui a le choix d’aller le premier ou le deuxième à l’offensive. **L’équipe visiteuse parlera en premier. L’équipe perdante du tirage choisira le côté.**
- 15.2 Chaque équipe aura la possibilité de réaliser des séries de jeux offensifs consécutifs et de compter un touché en franchissant la ligne des buts ou en réussissant un placement.
- 15.3 Le ballon sera placé sur la ligne de 35 verges de l’équipe défensive.
- 15.4 Si l’équipe “A” ne se mérite pas un touché ou un placement parce qu’elle a épuisé son nombre d’essais pour gagner un premier essai ou pour compter un touché ou qu’elle a perdu le ballon à l’équipe défensive, l’équipe “B” mettra le ballon au jeu sur la ligne de 35 verges en direction de la zone des buts, et elle aura des séries de premiers essais consécutifs pour compter un touché ou réussir un placement.
 - N.B.** S’il y avait un revirement de situation ou l’équipe “B” retourne le ballon pour un touché, si ce cas se présente, l’équipe “B” a gagné le match. Si l’équipe “B” ne compte pas sur le revirement, l’équipe “B” mettra le ballon au jeu sur la ligne de 35 verges et elle aura des séries de jeux offensifs consécutifs pour traverser la ligne des buts.
- 15.5 Si l’équipe “A” met le ballon au jeu le premier et ne compte pas de touché ou ne réussit pas de placement, l’équipe “B” par la suite aura des séries de premiers essais consécutifs pour traverser la ligne des buts ou réussir un placement.
 - Si l’équipe “B” compte un touché ou réussit un placement, le match est terminé et il n’y aura pas de tentative de transformation. Si l’équipe “B” ne compte pas, l’équipe “A” prend possession du ballon et celui-ci est placé sur la ligne de 35 verges pour des séries de premiers essais consécutifs.
 - Advenant le cas où l’équipe “A” compte un touché ou un placement, par la suite l’équipe “B” aura la possibilité de compter. Ce processus continuera jusqu’à ce que l’on trouve un gagnant.
- 15.6 Chaque équipe aura un nombre égal de possession de ballon sur la ligne de 35 verges. Tous les jeux des deux équipes sont exécutés du même côté.

- 15.7 Il ne sera pas permis de compter des points par le simple ou le rouge.
- 15.8 Il n'y a pas de temps mort.

16. ÉGALITÉS DE FIN DE SAISON

S'il y a égalité dans le classement final, les points suivants seront considérés:

- 1) Forfait ; le règlement 14.5 n'étant pas considéré ;
- 2) Résultats entre les équipes impliquées ;
- 3) Points contre entre les équipes impliquées ;
- 4) Points pour entre les équipes impliquées ;
- 5) Points contre pour la saison.

17. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

- 17.1 L'équipe hôte est responsable de l'inscription des résultats en ligne et responsable de l'envoi des documents pertinents (Feuille de partie, formulaires d'alignement, évaluation des arbitres et formulaire d'éthique). L'envoi se fait par télécopieur au bureau de l'association avant 12h00 le lendemain de la partie. Le non-respect de ce délai entraîne une amende de 25\$. Télécopieur : 514 685-4643
- 17.2 L'équipe hôte est responsable de l'inscription des résultats sur le site en ligne. Cette inscription doit se faire immédiatement après la partie.

18. CHANGEMENTS AU CALENDRIER

- 18.1 Les seuls changements au calendrier doivent être autorisés par le directeur et ce, pour des raisons majeures. Ces raisons majeures devront faire l'objet d'une attestation écrite de la direction dans les dix jours suivant la demande. Après avoir obtenu l'autorisation, l'entraîneur de l'équipe, demandant le changement, a la responsabilité de contacter l'autre équipe impliquée, de s'entendre sur les modalités de reprise et confirmer les coordonnées au directeur de l'Association.
Seul le directeur est mandaté pour confirmer les nouvelles coordonnées.
- 18.2 Toute demande faite à l'intérieur des dix jours pourra être rejetée si le match ne peut être reporté. L'équipe demanderesse sera alors déclarée perdante si la partie n'a pas lieu et ne comptera aucun point au classement. De plus, une amende de 100 \$ sera infligée à cette équipe.
- 18.3 Des frais de 50\$ seront chargés à l'équipe demanderesse pour tout changement au calendrier après le 1 juin.

19. CHANGEMENT ET AJOUT D'ENTRAÎNEUR

L'école qui, en cours de saison, change d'entraîneur ou ajoute un entraîneur, doit en aviser l'Association et faire l'ajout sur l'inscription en ligne.

20. ABSENCE DES ARBITRES

- 20.1 Si, à l'heure fixée pour le début de la rencontre, un arbitre au moins est présent (compte tenu des 30 minutes de grâces), les deux entraîneurs pourront s'entendre sur une modalité de dépannage et tenir officiellement le match. Dans ce cas, ils devront signer la feuille de match avant la rencontre pour certifier leur consentement.

- 20.2 À défaut d'un tel consentement, chaque équipe devra déléguer un de ses entraîneurs pour officier. En cas de refus des deux entraîneurs d'officier, la partie sera remise, mais les frais de transport encourus pour le match annulé seront défrayés par les deux équipes.

21. ÉQUIPE QUITTANT UNE LIGUE EN ACTIVITÉ

- 21.1 Une équipe quittant une ligue en activité devra verser à l'Association une amende de **100 \$**, le montant de l'arbitrage encouru, les frais d'administration et les frais d'affiliation à la fédération sportive unisport. S'il y a lieu, l'association effectuera un remboursement.
- 21.2 Le montant total devra être versé dans les 15 jours à l'association. L'association devra aussi satisfaire à cette exigence, si elle doit rembourser un montant.
- 21.3 Le cas d'une équipe quittant une ligue sera porté à l'attention de la direction de l'école concernée et devant le Comité technique.

22. DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE

- 22.1 Participants
Les équipes et/ou athlètes participant à une rencontre de ligue doivent s'assurer d'être sur les lieux de la rencontre dans un délai raisonnable avant l'heure fixée pour la compétition.
Les équipes doivent arriver en uniforme et prêtes à jouer à l'heure prévue.
- 22.2 Équipe hôte
Chaque équipe devra fournir en début de saison une liste des facilités disponibles sur le site où auront lieu les parties locales.
- 22.3 Entraîneurs
Dès leur arrivée, les entraîneurs devront remettre copie du formulaire d'alignement aux officiels de la rencontre et une copie à l'entraîneur de l'équipe adverse.
Tout changement à cette liste devra être en concordance avec la réglementation spécifique.

23. FORFAITS

- 23.1 Toute équipe ne se présentant pas sur le terrain en tenue et /ou en nombre minimum (20) une demi-heure après l'heure fixée, sera déclarée "forfait".
- 23.2 Le cas d'une équipe "forfait" sera référé au Comité des entraîneurs qui analysera les causes du retard ou de l'absence de l'équipe "forfait". Si les causes du retard sont jugées majeures, la partie sera rejouée aux frais de l'équipe demanderesse (arbitrage et transport).
- 23.3 L'équipe déclarée "forfait" ne compte aucun point au classement.
- 23.4 Une équipe prévoyant être en retard devra téléphoner à l'équipe hôte pour l'en avertir.
- 23.5 Une équipe déclarée "forfait" à un match sera pénalisée d'une amende de 100\$.

24. PROTÊT

- 24.1 Tout protêt doit être signifié au moment même de l'incident faisant l'objet d'une contestation. Aucun protêt ne peut être logé sur une décision de l'arbitre.
- 24.2 La/les raisons du protêt doivent être inscrites sur la feuille de match, dès que l'infraction est signifiée. Le commentaire devra être signé par les deux entraîneurs, le marqueur et le chef-arbitre. Dès lors, la partie se déroulera sous protêt.

- 24.3 L'entraîneur qui a logé un protêt devra communiquer avec le directeur de l'Association, dès le lendemain de la partie, pour l'aviser de la situation. Il devra, dans les quarante-huit heures, faire parvenir un rapport écrit et complet (documentation pertinente) à l'Association, accompagné d'un montant de 100 \$.
- 24.4 Le protêt sera soumis au Comité technique qui pourra exiger, s'il le juge à propos, la présence des parties en cause.
- 24.5 La décision du Comité technique est sans appel.

25. SUSPENSIONS ET EXPULSIONS

Tout élève ou entraîneur expulsé d'une rencontre par un officiel, pour une faute disciplinaire, est automatiquement suspendu indéfiniment. La direction de l'école, après rencontre avec l'élève-joueur ou l'entraîneur, devra faire connaître, par écrit, sa décision à l'Association, de lever ou poursuivre la suspension. Une suspension minimum d'une (1) partie sera cependant appliquée

Les cas susceptibles de mériter des sanctions majeures seront portés à l'attention du Comité technique. Celui-ci fera rapport au coordonnateur qui appliquera les recommandations.

26. OFFICIELS MINEURS

L'équipe hôte est responsable du matériel et du personnel requis pour le bon déroulement de la partie. Ceci s'applique durant la saison régulière et les finales.

Il est recommandé qu'un adulte soit chronométré. Si un étudiant est employé, que ce soit toujours le même.

"L'espace" du chronométré devra être délimité par une corde. Cet espace sera compris entre les lignes de 45 verges et devra avoir 5 verges de profondeur.

Personne ne sera admis dans cet espace, sauf le chronométré et son assistant provenant de l'équipe visiteuse.

L'équipe hôte est responsable de l'organisation et de l'ordre dans cet espace.

- a) Si cet espace n'est pas délimité, un avertissement sera fait au capitaine de l'équipe hôte par l'arbitre.
- b) Après un premier avertissement, si l'organisation de l'espace n'est pas respectée, une punition de conduite antisportive sera donnée à l'équipe hôte.
- c) VOIR ÉTHIQUE SPORTIVE

27. TERRAIN UTILISÉ

- 27.1 Le terrain utilisé par les équipes devra être connu par toutes les équipes dès le début de la saison.
- 27.2 Si, pour une raison majeure, il devait y avoir changement de terrain, l'équipe hôte devra faire connaître le nouveau terrain dix jours avant la partie.
- 27.3 Si le nouveau terrain n'est pas connu dix jours avant la partie, l'équipe visiteuse aura la priorité sur l'utilisation de son propre terrain.
- 27.4 S'il est impossible pour l'équipe visiteuse de recevoir, l'équipe hôte aura un délai de trois jours pour trouver un nouveau terrain.
- 27.5 Suivant ce délai de trois jours, si aucun terrain n'est connu, l'équipe hôte perdra la partie par forfait.

28. SPECTATEURS

La direction, ou son délégué, de l'équipe visiteuse est requise d'avertir la direction de l'équipe hôte si des spectateurs accompagnent l'équipe. Dans ce cas, l'équipe visiteuse devra prévoir un encadrement adulte, responsable et suffisant de ses spectateurs.

Les équipes devront prévoir l'encadrement nécessaire aux parties jouées sur un terrain neutre.

29. VIDÉO

29.1 Niveau régional

Il est permis de filmer une partie où votre équipe n'est pas impliquée.

29.2 Niveau provincial

Article 5 - Film ou vidéo

L'équipe hôte a le devoir et l'éthique de collaborer avec l'équipe visiteuse pour lui permettre de filmer le match. Toute autre équipe désireuse de filmer le match est autorisée à le faire, sans accès à des aires privilégiées ou restreintes.

30. RÉCOMPENSES

Série de fin de saison :

- L'équipe gagnante de la finale recevra la bannière du championnat, des médailles d'or ainsi que le trophée perpétuel en Juvénile DIV 2.
- Les équipes finalistes recevront des médailles d'argent.

31. COMITÉ TECHNIQUE

Il sera composé des personnes suivantes :

1. Le responsable du programme football
2. Un représentant des arbitres
3. Un entraîneur par catégorie désigné lors de la réunion pré-saison

Le directeur de l'Association, avec le Comité des entraîneurs, a le pouvoir de prendre des décisions sur tous les points spécifiés ou non dans les présents règlements.

32. PARTICIPATION AUX ÉVÈNEMENTS DU BOL D'OR

32.1 Les équipes ayant accès AUX ÉVÈNEMENTS DU BOL D'OR seront déterminées en début de saison selon l'article 5 des règlements spécifiques du RSEQ. Le nombre d'accès aux événements du Bol d'Or est déterminé par le nombre d'équipes participantes dans une catégorie d'âge.

32.2 Si une ou plusieurs équipes signifient, au moyen du formulaire prévu, leur intention de ne pas participer au Championnat provincial scolaire, l'équipe représentante de la ligue sera déterminée de la façon suivante :

- 32.2.1 L'équipe se rendant le plus loin dans les séries de fin de saison ;
- 32.2.2 Application du règlement 12. ÉGALITÉ EN FIN DE SAISON.

33. SYSTÈME DE COMMUNICATION

- 33.1 L'équipe hôte n'a pas d'obligation de fournir un système de communication. Cette responsabilité appartient à chaque équipe. Toutefois, l'équipe hôte doit collaborer pour faciliter le branchement du système de communication appartenant à l'équipe visiteuse.
- 33.2 Le casque d'écoute n'est pas accepté entre un entraîneur et le quart-arrière.
- 33.3 La tour/s et/ou échafaud/s pour les éclaireurs doit être accessible aux deux équipes et être partagé par les deux équipes. Les seules personnes pouvant accéder à cette facilité sont les entraîneurs inscrits sur la feuille d'alignement de la partie.

34. ANNONCEUR OFFICIEL

L'annonceur officiel doit être neutre. Aucune animation partisane ne doit être effectuée par l'annonceur de l'équipe hôte.

ANNEXE G RÈGLEMENT SUR LE POIDS – CADET DIV 3

1. II n'y a aucune limite concernant le poids, peu importe l'année de naissance du joueur.
Cependant :
 - 1.1 Tous les joueurs excédant **170 lbs 77.27 kg**, devront jouer, obligatoirement, sur la première ligne comme centre offensif, garde ou bloqueur offensif et défensif; ou ailier défensif. Ils ne pourront en aucun temps évoluer à toute autre position ou devenir porteur de ballon ou receveur suite à un jeu spécial ou sur les unités spéciales, sauf en cas de revirement. En résumé, ils ne peuvent jouer à d'autres positions que sur la ligne.
 - 1.2 Une équipe pourra aligner un maximum de cinq (5) joueurs, de cette catégorie, en tout temps.
 - 1.3 Tous les joueurs excédant **170 lbs 77.27kg**, devront porter, obligatoirement, un numéro de joueur de ligne et devront être clairement **identifiés par un «X» à l'arrière du casque.**
2. Le poids officiel du joueur devra apparaître sur le formulaire d'alignement de l'équipe signé par le directeur de l'école et le responsable des sports.
3. Tous les joueurs, inscrits sur le formulaire d'alignement, devront être pesé officiellement (blessés ou non) avant de jouer un premier match. **En tout temps le poids officiel des joueurs est sous la responsabilité de l'équipe. Elle devra s'assurer de procéder à l'identification («X») si un joueur devait, dans le courant de la saison, passé dans la catégorie des 170lbs 77.27Kg.**
4. L'équipe hôte devra, **obligatoirement**, prévoir à proximité du terrain une balance dans l'éventualité d'une demande de vérification de poids par l'une ou l'autre des équipes. Toute équipe ne se conformant pas à cette pratique se verra décernée, lors de sa première possession du ballon d'une punition de conduite anti-sportive
5. Une demande de vérification de poids devra se faire durant la période de réchauffement et au plus tard avant le début du troisième quart.
Aucune vérification ne pourra être demandée dès que le troisième quart aura débuté.
6. En cas d'infraction, l'équipe sera sanctionnée ainsi :
 - 6.1 Une punition de 15 verges sera appliquée à la reprise de l'essai.
 - 6.2 Une amende de 50\$ par athlète, jusqu'à un maximum de 100\$.
 - 6.3 Le joueur inadmissible doit être retiré de l'alignement de la partie courante.
 - 6.4 Perte des parties antérieures par forfait ou le/les joueurs ont été inscrits.
 - 6.5 Le cas du ou des responsables, joueurs, entraîneurs ou responsables des sports sera porté à l'attention du comité technique et de la commission de secteur de l'association et référé à son association d'appartenance, s'il y a lieu.
 - 6.6 Une équipe ou école qui récidive, lors d'une même saison, se voit automatiquement suspendue de la ligue pour le reste de la saison. Son cas sera porté à l'attention de son association d'appartenance. L'école demeure également en probation pour la saison suivante.