



Règlements et Lois

Adoptés AGA 23-04-2005
Révisé par la LSM le 07-03-2006
Ratifié par le CA de l'ARSRS du 29-03-2006

TABLE DES MATIÈRE

LEXIQUE	3
GÉNÉRALITÉ	4
1. STRUCTURE DE LA LIGUE	4
1.1. PROMOTION ET RELÉGATION.....	5
2. ADMINISTRATION DE LA LIGUE	6
3. RÉGLEMENTATION	6
4. COMPÉTITION	6
4.1. COMPÉTITION INTÉRIEURE.....	6
5. ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES	7
5.1. PAIEMENT.....	7
5.2. JOUEUR.....	8
5.3. LIBÉRATION DE JOUEURS.....	8
5.4. TRANSFERT INTERNE DE JOUEUR.....	9
5.5. ENTRAÎNEUR.....	9
6. CALENDRIER	9
6.1. CHANGEMENT AU CALENDRIER.....	9
7. CHAMPIONNAT	10
8. COUPE	11
8.1. BOURSE.....	11
9. PROTÊT	11
10. DISCIPLINE	12
11. LOIS DU JEU	13
11.1. TERRAIN.....	13
11.2. BALLON.....	13
11.3. NOMBRE DE JOUEURS.....	14
11.4. ÉQUIPEMENT.....	15
11.5. ARBITRE.....	15
11.6. ASSISTANT ARBITRE.....	16
11.7. DURÉE DU MATCH.....	16
11.8. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES.....	16

Lexique

LSM:	Ligue de Soccer de la Montérégie
FSQ	Fédération de Soccer du Québec
ARSRS:	Association Régionale de Soccer de la Rive-Sud
ARS :	Association Régionale de Soccer
LSEQ :	Ligue de Soccer Élite du Québec
Ligue :	le terme ligue désigne LSM
Club:	regroupement des équipes d'une même ou plusieurs ville
Équipe :	regroupement de joueurs
Joueur :	tout individu féminin ou masculin d'une équipe inscrit sur la feuille de partie autre que les entraîneurs
Remplaçant:	tout individu féminin ou masculin d'une équipe inscrit sur la feuille de partie autre que les entraîneurs qui est le banc et qui ne participe pas au jeu en cours;
Entraîneur :	tout individu qui occupe le rôle d'entraîneur, d'instructeur, de responsable, d'assistant, de gérant et/ou de signataire sur la feuille de la partie pour une équipe
Arbitre :	individu disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois et règlements du soccer avant, pendant et après la partie
Spectateur :	tout individu aux abords du terrain autre que les entraîneurs, les joueurs et les arbitres
Catégorie :	classement des joueurs et des équipes selon leur âge
Classe :	classement des joueurs et des équipes selon leur habileté de jeu, correspondant au niveau de compétition

Généralité

1. Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans le libellé du présent document. Lorsqu'il s'agit de joueurs, de dirigeants, d'arbitres, d'arbitres assistants, des officiels, les deux sexes sont concernés.
2. Lorsqu'un acte doit être posé à une date ultime décrétée par les règlements/statuts de la ligue et/ou de la FSQ et que cette date coïncide avec un jour férié, l'acte peut être posé légalement le jour ouvrable qui suit immédiatement le jour férié. Les samedis et dimanches sont des jours fériés, de même que les autres jours fériés reconnus, aux règlements généraux de la FSQ.
3. Dans tous les cas où une date est précisée, la date d'envoi est celle indiquée sur l'enveloppe lors de l'oblitération du timbre par le bureau de poste. Les marques des compteurs ne sont pas acceptables comme preuves de qualification.
4. Sauf lorsque précisé autrement par les statuts ou les règlements de la ligue, le code de procédures « Morin » sera utilisé lors de délibérations.
5. Des demandes de changements de nom de club ou d'équipe ne seront considérées qu'à l'assemblée générale annuelle.
6. Tout club est tenu de présenter le meilleur alignement possible en tout temps et de ne pas influencer déloyalement le résultat d'un match. Toute enquête faite à la demande d'un club pourrait conduire à des sanctions advenant la culpabilité du club accusé.
7. Un chèque de 100\$ doit accompagner toute demande d'enquête. Ce montant sera retourné advenant la culpabilité du club accusé.
8. Tout joueur ou club qui sera trouvé coupable d'avoir agi déloyalement ou d'avoir été impliqué dans un cas de corruption sera suspendu pour une période d'au moins un (1) an et d'au plus, de façon permanente, ceci en plus d'une amende décidée par le Conseil d'Administration de la ligue et ce dossier sera dès lors transmis à l'ARSRS.
9. Tous les membres de la ligue ne pourront référer leurs différends avec la ligue de même que ceux d'autres membres de la ligue auprès d'un tribunal de justice civile. Tous les différends devront être référés à la ligue ou à l'ARSRS.

1. Structure de la ligue

1. La ligue comprend une répartition par catégorie et par sexe des équipes au sein de groupes tel qu'illustrée aux tableaux de l'annexe A des présents règlements
2. La ligue se réserve le droit de transformer le ou les groupes en divisions.
 - a. Ces divisions seront alors soumises aux règles de promotion et relégation.
 - b. Si une division est soumise aux règles de promotion et relégation avec la Ligue de Soccer Élite du Québec, les équipes qui composent cette division et ces divisions inférieures doivent alors être enregistrées au sein d'un club.
3. Toutes les équipes doivent appartenir à un club dûment enregistré à la FSQ.
4. La dernière division peut contenir plusieurs groupes..
5. Toute nouvelle équipe sera placée dans la dernière division, sous réserve du tournoi de l'accessibilité décrit dans les règles de promotion et relégation.
6. Toute personne reliée à une équipe de la ligue trouvée coupable de délit par le Conseil d'Administration est passible d'une sanction pouvant aller jusqu'à l'expulsion.
7. L'expulsion d'une équipe de la ligue relève du Conseil d'Administration de la ligue et doit être entérinée par l' A.G.A. de la L.S.M.
8. Toute déviation aux règles relativement à la structure de la ligue doit être approuvée par le Conseil d'Administration de la ligue et entérinée lors d'une assemblée générale annuelle, régulière ou spéciale.

1.1. Promotion et relégation

1. Toute déviation aux règles de promotion et relégation doit être approuvée par le Conseil d'Administration de la ligue et lors d'une assemblée générale de la ligue, annuelle, régulière ou spéciale.
2. La première et la deuxième division de la Ligue de Soccer Élite du Québec sont considérées comme des divisions de niveau supérieur avec lesquelles la ligue applique les règles de promotion et relégation selon entente avec la LSEQ et la FSQ.
3. De la même façon, la ligue peut s'associer à une ligue de niveau inférieur afin d'établir des règles similaires.
4. Une ébauche des divisions de la saison suivante sera produite par la ligue. Cette ébauche tiendra compte
 - a. des tableaux en annexe A, répartition des équipes au sein de groupes dans la ligue;
 - b. des règles de promotion et relégation de la ligue;
5. Différents facteurs peuvent venir influencer la formation des divisions supérieures et inférieures. Ces facteurs sont pris en considération selon les priorités suivantes :
 - a. La relégation de la Ligue de Soccer Élite du Québec (1 ou 2 équipes).
 - b. La promotion à la LSEQ.
 - c. La promotion des équipes de la division inférieure immédiate de la Ligue de Soccer de la Montérégie.
 - d. La relégation de ou des équipe(s) de la LSM d'une division supérieure à une division inférieure immédiate en fonction du tableau en annexe A. (répartition des équipes au sein de groupes dans la LSM).
6. Une équipe dissoute ou expulsée sera remplacée pour l'établissement des divisions, par une équipe si possible évoluant dans la même division la saison précédente.
7. Les règles de promotions sont
 - a. Pour les équipes ayant évoluées en première division, le nombre d'équipe(s) promue(s) sera en fonction des ententes entre la LSM, la LSEQ et la FSQ.
 - b. Pour les équipes évoluant en deuxième (2^e), troisième (3^e) et cinquième (5^e) division le nombre d'équipe(s) promue(s) serait de deux (2). En quatrième (4^e) division le nombre d'équipe(s) promue(s) serait de une.
 - c. Un tournoi de l'accessibilité se tiendra avant le début de la nouvelle saison et sera à la charge des équipes participantes, ce tournoi assure à l'équipe championne son accès à la troisième (3^e) division pour la saison suivante.
 - i. Les équipes éligibles à ce tournoi, seront le champion de la première division de la de catégorie (U-21) le vice champion de la quatrième (4^e) division, le champion de chaque partenaire (ligue) des régions des équipes participant au championnat de la L.S.M. .
 - ii. Les équipes éligibles doivent provenir d'un championnat reconnu par la FSQ.
 - d. La promotion est une obligation acquise par les performances de la saison précédente. Cette obligation assure aux équipes méritoires une participation au championnat de la division supérieure immédiate la saison suivante.
 - e. Une dérogation à la règle de promotion est possible lorsqu'un club a déjà une équipe qui évolue dans la division à laquelle l'équipe promue se joindrait. Ce club pourrait utiliser ce droit de dérogation.
 - f. Dans le cas où un club déroge à la règle de promotion pour son équipe. La promotion sera offerte aux équipes suivantes au classement du championnat de la saison.
9. Les règles de relégation sont
 - a. La relégation est imputable directement aux facteurs suivants : la relégation de la LSEQ, les promotions des ligues, la répartition de deux groupes d'une division en deux divisions distinctes, la dissolution d'équipe, le tournoi de l'accessibilité, le droit de dérogation à la promotion, l'effet domino.
 - b. En fonction de ces facteurs de relégation et de la date limite de réception des cahier de charges, le classement général est alors réajusté.
 - c. La ligue départage les divisions à partir de son classement général réajusté, tout en se conformant au tableau des présents règlements en annexe A.

- d. Un club, qui a une de ses équipes reléguées à une division inférieure immédiate, peut demander à la ligue de reléguer cette équipe à une division inférieure. Cette permission pourrait être accordée, si un club possède déjà une équipe dans la division d'accueil, ou encore dans les cas de force majeure.

2. Administration de la ligue

1. Le centre d'administration de la ligue est situé dans un lieu choisi par le C.A. de la ligue et opère sous la direction et la responsabilité de la (des) personne(s) nommée(s) par le C.A. de la ligue.
2. Toutes les affaires de la ligue doivent se faire par l'entremise du centre d'administration, endroit où les documents de la ligue sont conservés.
3. La ligue ne peut disposer de ses biens et fonds que dans les seuls buts pour lesquels elle existe.
4. Le budget provisoire sera adopté par l'Assemblée Générale de la ligue.
5. Tout cas de maraudage sera rapporté au conseil d'administration de la ligue et sera étudié par celui-ci en conformité avec le règlement de la FSQ et des Associations Régionales.
6. La ligue est soumise aux statuts et règlements de l'Association Canadienne de Soccer, de la fédération de Soccer du Québec et de l'ARSRS, le tout sans préjudice à son autonomie quant aux devoirs et aux pouvoirs qui sont conférés à ses administrateurs par les statuts et règlements de la ligue, lorsqu'ils ont reçus la sanction du Conseil d'Administration de l'ARSRS.

3. Réglementation

1. Les règlements de la ligue sont :
 - a. Rédigés par le Conseil d'Administration de la ligue,
 - b. Approuvés par les membres en règle de la ligue
 - c. Approuvés par le conseil d'administration de l'ARSRS, sur recommandation de son comité exécutif, au plus tard 1 mois avant le début des compétitions
2. Les règlements de la ligue une fois adoptés, ne peuvent être amendés, changés, modifiés et/ou abrogés pendant l'année en cours et ce pour toutes équipes oeuvrant dans une division (règles de promotion et relégation).
3. Les équipes qui participent au sein de groupes pourront, avec l'accord du conseil d'administration de la ligue et du 2/3 des équipes évoluant dans ces groupes, ajuster certaines règles pour leurs besoins particuliers.

4. Compétition

1. La ligue pourra organiser les compétitions suivantes :
 - a. Championnats et éliminatoires extérieurs / intérieurs,
 - b. un tournoi de l'accessibilité.
 - c. Un tournoi pour les équipes de la ligue et celles de l'extérieur,

4.1. Compétition intérieure

1. Le Conseil d'Administration de la ligue peut modifier, ajouter ou biffer des articles du présent règlement pour rencontrer les exigences des compétitions intérieures.
2. Pour être valide, ces changements doivent s'appliquer seulement aux compétitions intérieures, ne doivent pas contredire le règlement général de la F.S.Q. et de l'ARSRS.
3. Une copie de ces changements doit être fournie à tous les membres de la ligue participants à la compétition et en règle avant le commencement de la compétition.
4. Les règlements de la ligue intérieure sont :
 - a. Rédigés par le Conseil d'Administration de la ligue,
 - b. Approuvés par les membres en règle de la ligue

- c. Approuvés par le conseil d'administration de l'ARSRS, sur recommandation de son comité exécutif, au plus tard 1 mois avant le début des compétitions

5. Enregistrement des équipes

1. Pour toute infraction au règlement d'enregistrement incluant la libération et le transfert des joueurs, l'équipe fautive pourrait être déclarée forfait et pourrait être passible des sanctions prévues.
2. Une personne dont le nom apparaît sur les documents officiels remplis et soumis par les équipes à la ligue, est considérée comme faisant partie d'une équipe
3. Le cahier de charges doit être envoyé au plus tard à la date spécifiée dans ce manuscrit, sans quoi l'équipe pourrait se voir exclue du championnat, ou encore assujettie à de fortes pénalités financières.
4. Le cahier des charges doit inclure
 - a. Le nom du délégué du club et son remplaçant pour les assemblées de la ligue et pour recevoir la correspondance,
 - b. Les noms des officiers signataires pour les libérations ou transferts des joueurs,
 - c. Tous les noms des officiers du club (administrateurs),
 - d. Tous les noms du personnel des équipes,
 - e. Tous les noms de joueurs par équipes,
 - f. La couleur dominante de l'équipe.
5. Les clubs doivent faire connaître par écrit au centre d'administration toute modification aux informations fournies.
6. Un club sera tenu responsable des inconvénients qui surviendront suite à une modification non communiquée à la ligue.
7. Un club doit enregistrer, auprès de la ligue, et par équipe tous les joueurs sur la liste d'équipe officielle (PTS) incluant les vétérans (O-30F/O-35M), au 1er mai de chaque saison d'activités extérieures :
 - a. un maximum de 25 joueurs selon la FSQ.

5.1. Paiement

1. Les montants dus à la ligue sont payables par le club par chèques.
2. Les chèques seront tous déposés en bloc à la date prévue au budget provisoire.
3. Chaque chèque devra contenir les informations suivantes :
 - b. Provenance (nom du club et de l'équipe). S'il s'agit d'un chèque personnel, indiquez pour quel club et équipe est effectué le paiement.
 - c. Date
 - d. Identifiez le paiement (affiliation à la ligue, etc...)
4. Le montant total des amendes imposées à un club sera déduit du bon de garantie à la fin de la saison (après les éliminatoires).
 - a. Une facture détaillée sera envoyée au club.
 - b. En cas de contestation par le club sur une partie ou la totalité de la facture, un délai de trente (30) jours est accordé au club pour présenter par écrit son désaccord.
 - c. Le club peut également demander à rencontrer l'autorité de la ligue, Assemblée Générale.
 - d. Après délibération, la ligue prendra alors une décision.
5. Tous les paiements dus à la ligue sont payables dans les quinze (15) jours suivant la réception de la facture détaillée ou de la date fixée pour les paiements des items mentionnés dans le budget provisoire.
 - a. Passé ce délai de quinze (15) jours, le club fautif pourra être suspendu par le Conseil d'Administration de la ligue de toute activité de la ligue jusqu'au règlement des sommes dues.

- b. Les matchs prévus durant la période de suspension seront considérés forfait à l'adversaire et les amendes prévues pourront être imposées par le Conseil d'Administration de la ligue.

5.2. Joueur

1. Sont éligibles à jouer dans la ligue, les joueurs
 a. qui ont l'âge requis par catégorie selon les règlements de la F.S.Q.

Tableau des catégories d'âge 2006

<u>Catégorie</u>	<u>Éligibilité</u>	<u>année de naissance</u>	
Senior	U-21	nés	entre 1985 et 1987
Senior	U-35	nés	entre 1970 et 1984
Vétéran	O-35	nés	en 1971 et avant

- b. Qui ont obtenu leur libération du club pour lequel ils s'alignaient, lorsque applicable.
 c. Qui ont obtenu leur transfert (si applicable) conformément aux règles de la ligue
 d. Qui ont signé un formulaire d'adhésion de joueur de la F.S.Q Selon les règlements en vigueur de la FSQ.
 e. Qui ont leur passeport de joueur dûment valide pour la saison d'activités courantes par leur association régionale.
 f. Qui ne sont pas sous le coup d'une suspension décrétée par la ligue ou de toute autre instance d'autorité.
 g. Qui ont obtenu la permission écrite de leur région d'appartenance (si applicable).
2. Pour toute infraction au règlement, les sanctions suivantes seront imposées :
- a. Tous les matchs où une équipe a aligné un joueur inéligible sont forfait à l'adversaire.
 b. si une équipe a aligné un joueur qui a été enregistré sous de fausses représentations, le match est forfait à l'adversaire.
 c. Nonobstant les autres sanctions prévues au présent règlement, le club pourra être pénalisé tel que stipulé dans les règlements de discipline de la FSQ et des ARS dont relèvent les joueurs.
 d. Toute équipe ayant utilisé un joueur sous une fausse identité ou par fraude à l'enregistrement sera déclaré forfait général. L'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue pourra demander en plus de la relégation systématique de cette équipe son exclusion de la ligue.
 e. Les joueurs qui composent une équipe sont ceux dont les noms apparaissent sur la liste d'équipe officielle (PTS) compilée par la ligue. Le nom d'un joueur ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la ligue à l'exception des joueurs des catégories U-21 et vétérans (O-30F/O-35M). Ainsi pour ces catégories précises le nom d'un joueur pourrait se retrouver sur deux listes d'équipe officielle (PTS) de son club, devenant ainsi éligible à participer à l'intérieur de deux championnats de catégories distinctes au sein de la L.S.M.

5.3. Libération de joueurs

1. Tous les joueurs ou dirigeants peuvent se prévaloir de libération / transfert et doivent avoir acquitté leurs dus avec leur club respectif.
 2. Un joueur peut être libéré ou transféré après s'être enregistré pour une saison d'activités intérieures ou extérieures.
 c. Pour que son changement de club soit valide, l'Association Régionale de Soccer et la ligue doivent être avisée par écrit par le club afin de donner la libération ou le transfert selon les règles en vigueur dans chaque ARS.
 d. Le joueur pourra, si il reçoit l'assentiment de la ligue s'enregistrer avec sa nouvelle équipe.
 3. Aucune libération ne sera autorisée après la date prévue aux règlements généraux de la FSQ, article 28.9.2)

- i. Tout joueur ayant participé au tournoi de l'accessibilité ne pourra demander une libération sans l'autorisation écrite de la LSM.
4. Les clubs et joueurs doivent se conformer aux règlements de mobilité des joueurs de la FSQ et des ARS dont ils relèvent.

5.4. Transfert interne de joueurs

1. Un joueur peut être transféré d'un niveau inférieur à un niveau supérieur au sein de son club pendant la saison, afin que le transfert soit effectif le bordereau de transfert doit être dûment rempli et oblitéré par l'ARS d'origine du joueur.
2. Aucun transfert ne sera autorisé après la date prévue aux règlements généraux de la F.S.Q. (30 août)
3. Il est de la responsabilité du club de fournir une confirmation du transfert par courriel, cette confirmation autorisera le joueur à disputer son match.
4. Il est de la responsabilité du club de s'assurer que la liste d'équipe officielle est mise à jour sur le PTS dans les 48 heures suivant le transfert du dit joueur.
5. À défaut de se conformer aux articles 5.4.3 et 5.4.4 le club se verra imposer une amende de \$25.

5.5. Entraîneur

1. Les niveaux de qualification requis pour les entraîneurs de la ligue sont ceux établis dans le cahier de charge pour l'année d'activités courantes.

6. Calendrier

1. La version initiale sera établie 7 jours suivant la date limite de remise des cahiers de charges.
2. La version finale sera émise 10 jours suivant la date de l'émission du calendrier de la version initiale.
3. Ces différentes versions du calendrier seront seulement disponibles par internet.
4. Les équipes devront se conformer aux journées fixes de match.
5. En aucun temps un match ne peut être mis à l'horaire après 21h00
6. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h30, sauf lors d'un congé civique ou avec approbation des participants.
7. Une équipe ne peut jouer deux (2) matchs à moins de 48 heures d'intervalle en saison régulière sauf si elle donne son consentement.
8. Lors de l'établissement du calendrier, une équipe peut demander de jouer contre chaque autre équipe avant de commencer les matchs retour.

6.1. Changement au calendrier

1. Seul le commissaire de la ligue détient le pouvoir de remettre ou de faire un changement à la version finale du calendrier.
2. Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les règlements.
3. Un match prévu au calendrier qui est annulé ou interrompu dû à un terrain non disponible ou impraticable, est considéré perdu par forfait par l'équipe receveuse.
 - a. L'équipe sanctionnée à sept (7) jours pour faire appel de cette décision.
 - b. Pour que l'appel soit recevable une preuve écrite (officier municipaux, responsable du terrain) des raisons de ce contre temps devra être présentée.
 - c. Cette preuve écrite devra être jugée acceptable par le commissaire pour que ce match soit repris.
 - d. Si ce match est annulé ou arrêté par l'arbitre, alors la feuille de match sera utilisée à titre de preuve écrite.
 - e. L'équipe sanctionnée qui est responsable (ou plutôt le terrain de celle-ci) du changement au calendrier original (que ce match soit à reprendre), sera pénalisée en perdant le

- privilège de recevoir cette partie (cette équipe est donc appelée à visiter l'équipe lésée). Les frais d'arbitrage de cette partie remise à l'horaire seront partagés moitié-moitié entre les deux équipes en cause.
4. Procédures de reprise de match :
 - a. Il est impératif que les équipes appliquent de facto l'article 6.1.3 et tente d'arriver immédiatement à une entente pour reprendre ce match.
 - b. Le commissaire annulera la reprise de ce match, si une équipe doit être sanctionnée.
 - c. Le responsable de l'équipe receveuse ou la nouvelle équipe receveuse vérifie la disponibilité de ces plateaux (terrains).
 - d. Le responsable de l'équipe receveuse contacte le responsable de l'équipe visiteuse et conclut une entente sur la reprise de cette partie (date, heure, terrain).
 - e. Un responsable de l'équipe visiteuse confirme par courriel à un responsable de l'équipe receveuse la teneur de l'entente (date, heure, terrain)
 - f. Un responsable de l'équipe receveuse confirme par courriel au commissaire de la ligue la teneur de l'entente (date, heure, terrain). Pour éviter la contre verse, il est suggéré de faire suivre au commissaire le courriel confirmant l'entente de l'équipe visiteuse.
 - g. Cette entente devra parvenir au commissaire dans les quinze (15) jours suivant la date originalement prévue. Une fois ce délai écoulé, si aucune entente ne survient le commissaire de la ligue imposera de façon sine qua non, une date, une heure, un terrain pour ce match.
 - h. Après vérification de la disponibilité des arbitres, le commissaire autorisera la reprise de cette partie par retour des courriels et parallèlement modifiera le calendrier (système informatique PTS).
 5. Une équipe peut avec un délai de quinze (15) jours, pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit un changement de date. Le commissaire de la ligue sera le seul juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.
 6. Tout changement de date apporté au calendrier par le commissaire de la ligue devra être communiqué aux équipes concernées au moins soixante-douze (72) heures à l'avance.
 7. Si un club ou une ville présente deux équipes dans une même division, tous les matchs entre ces deux équipes seront disputés au début de chaque cycle aller-retour.
 8. Pour tout changement relié au calendrier original des frais de 150\$ peuvent être applicables

7. Championnat

1. Le classement se fera par l'addition des points:
 - a. match gagné : 3 points
 - b. match nul : 1 point
 - c. match perdu : 0 point
 - d. match défaut : 0 point
 - e. match forfait : -1 point
 - f. équipe(s) responsable d'un retard : -1 point
2. Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0.
3. Une équipe qui perdra par défaut verra ses buts marqués au cours du match annulé. L'équipe déclarée gagnante bénéficie du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.
4. En cas d'égalité des points, le classement des équipes est établi de la façon suivante :
 - a. En tenant compte du nombre de points obtenus lors des matchs entre les équipes ex æquo,
 - b. En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés dans les matchs joués entre les équipes ex æquo,
 - c. En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune d'elle,
 - d. En favorisant l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total,

- e. En favorisant l'équipe avec le plus de victoires,
 - f. En faisant jouer un match barrage entre les deux équipes ex æquo, match qui doit déterminer un gagnant. Prolongation (but en or) et tirs du point de réparation si nécessaire. La détermination du jour, de l'heure et du terrain où sera joué ce match se fera après accord entre les équipes concernées.
5. Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclarée forfait général en cours d'épreuves, les buts marqués et alloués et les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe seront annulés.
 6. Les trophées, plaques ou médailles mis en compétition ne peuvent s'identifier à un parti, à une organisation ou à une association politique.
 7. La ligue a la garde du trophée est fait graver, à ses frais, les noms des récipiendaires.
 8. Le trophée du championnat porte le nom de Francis Casamayou.

8. Coupe

1. Seulement le nombre d'équipes prévues au tableau en annexe A des présents règlements sera invité à participer aux éliminatoires de leurs divisions au sein de la ligue.
2. L'équipe la mieux classée au championnat affronte celle qui est la moins bien classée, cette logique est répétée pour les autres équipes impliquées dans cette ronde.
3. Un laisser passer pour le premier pour les divisions à 7 équipes et pour les 2 premiers pour les divisions à 6 équipes.
4. La formule utilisée pour les éliminatoires est un match suicide, s'il y a prolongation, la règle du But en Or sera appliquée.
5. Les trophées, plaques ou médailles mis en compétition ne peuvent s'identifier à un parti, à une organisation ou à une association politique.
6. La ligue conserve la garde du trophée, elle fera graver à ses frais les noms des récipiendaires.
7. Le trophée de la coupe porte le nom de Louise Daraïche.

8.1. Bourse

1. Pour la première division senior masculine et féminine, 20 % des cotisations annuelles des membres de chaque division seront remises sous formes de bourse.
2. Pour toutes les autres divisions seniors masculine et féminine, aucune bourse ne sera remise. Les bourses seront divisées comme suit :
 - a. 50 % du montant au premier du championnat
 - b. 20 % du montant au deuxième du championnat
 - c. 20 % du montant au champion des séries éliminatoires
 - d. 10 % du montant au deuxième des séries éliminatoires
3. Un montant de 400\$ sera attribué sous forme de bourse de promotion à la LSÉQ.

9. Protêt

1. Aucune plainte ou protêt ne devra être signalée à l'arbitre ou consigné sur la feuille de match à la fin de la partie, pour être jugé recevable tous commentaires, plaintes ou protêt devra être envoyé par courriel ou par courrier recommandé au à l'adresse du secrétariat de la ligue et ce dans les 24 heures suivant l'incident.
2. Pour être prise en considération par le commissaire, une plainte doit être confirmée par le dépôt d'un protêt.
3. Le dépôt d'un protêt doit se faire par la poste sous peine de déchéance du protêt et être envoyé par courrier recommandé au centre d'administration de la ligue dans les deux (2) jours suivant l'incident qui a donné naissance à la plainte et être accompagné d'un dépôt de 100\$. Le cachet de la poste fait seule foi de la date d'expédition.

4. Une copie du protêt doit être envoyée par courrier recommandé par le club protestataire, dans les délais prévus au paragraphe précédent, au club contre qui il proteste.
5. Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté, le jour qui marque le point d'arrivée n'est pas compté. Si le jour d'arrivée tombe un jour férié, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.
6. En traitant de tout protêt, le commissaire tiendra compte de toutes les informations en possession du club demandeur qui, si elles avaient été utilisées d'une façon normale, auraient pu prévenir le protêt.
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.
8. Pour toute infraction aux articles 9.1 à 9.7 le protêt sera considéré comme étant irrecevable.
9. Si le commissaire donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis. Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le commissaire de la ligue, le dépôt est confisqué.

10. Discipline

1. Toutes les sanctions disciplinaires (cartons) seront comptabilisées par la ligue sans tenir compte de l'existence des autres divisions.
2. Un joueur devra purger les sanctions automatiques qui en découlent à l'intérieur même de la division dans laquelle les méfaits se sont produits.
3. Pour les séries éliminatoires, les sanctions disciplinaires sont établies comme suit :
 - les cartons rouges reçus durant le championnat demeurent valides.
 - les cartons jaunes reçus durant le championnat sont annulés.
 - en série; 2 cartons jaunes égale une suspension automatique pour le match suivant.
4. Tout joueur qui reçoit un 3^e avertissement se voit automatiquement suspendu pour le match suivant, exception faite des matchs où le dit joueur aurait déjà été expulsé.
 - a. Après un 5^e avertissement, il aura un autre match de suspension automatique.
 - b. Après un 7^{ème} avertissement, il aura un autre match de suspension automatique.
 - c. Pour chaque avertissement supplémentaire au 7^{ième} avertissement, un match de suspension devra être purgé et le joueur pourrait être appelé à se présenter devant le comité de discipline de l'ARSRS.
 - d. Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.
5. Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements, se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe.
 - a. S'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans un match subséquent, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) autres matchs.
 - b. S'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements pour une 3^e fois, il se verra suspendu pour trois (3) autres matchs.
 - c. Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.
 - d. Dans chaque cas, le premier avertissement sera annulé.
6. Un joueur qui est expulsé directement, sans avoir reçu au préalable un carton jaune, d'un match se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe.
 - a. À sa 2^e expulsion de même type, il se voit automatiquement suspendu pour trois (3) matchs.
 - b. En tout temps, il peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline de l'ARSRS.
 - c. Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.
7. C'est la responsabilité des équipes de s'assurer que l'arbitre inscrive clairement la raison de l'exclusion (carton rouge) sur la feuille de match.
8. En fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre, dans les cas sans facteur aggravant, le commissaire pourra appliquer les sanctions disciplinaires automatiques tel que prévues au tableau en annexe.

9. Tout joueur suspendu par le comité de discipline régional ou FSQ, est exclu de toutes activités sanctionnées et/ou reconnues par la ligue jusqu'à la fin de sa suspension.
10. Tout club et/ou membre reconnu coupables, assumeront les frais et les amendes.
11. Les suspensions devront être communiquées verbalement par le commissaire aux clubs des joueurs suspendus et confirmées ensuite par écrit.
12. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre des activités de la ligue la suspension sera purgée au début de la saison d'activités suivante de la ligue.
 - a. Le joueur pourra être, dans ce cas, autorisé à jouer entre-temps.
 - b. Si un joueur visé par le paragraphe précédent était sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la ligue, il verrait son dossier disciplinaire référé à la fin de la saison à l'association régionale dont il relève le cas échéant.
13. Toute personne reliée à une équipe est sujette aux mêmes règlements disciplinaires que les joueurs.
14. Pour les joueurs seniors et O-35, chaque avertissement amènera une amende automatique de (deux) 2\$ et chaque expulsion une amende de (dix) 10\$.
15. Tout cas de violence physique ou verbale envers un arbitre, un joueur, un entraîneur, un spectateur, un parent, un officiel, etc. doit être transmis au comité de discipline régional. Ce dernier remontra à la FSQ les cas qui doivent être remontés.
16. Tout cas de fraude, corruption, malveillance de la part d'un arbitre, d'un joueur, d'un entraîneur, d'un spectateur, d'un parent, d'un officiel, etc. doit être transmis au comité de discipline régional. Ce dernier remontra à la FSQ les cas qui doivent être remontés.

11. Lois du jeu

- A l'exception des modifications stipulées dans les règlements généraux de la FSQ ou dans ce présents documents, les règles du jeu publié par la FIFA sont appliquées.
- Ce document représente les lois et les règlements de la LSM. Pour toutes lois, situations ou cas n'ont décrit dans ce document, il faut se référer aux Lois en vigueur de la FIFA.

11.1. Terrain

1. Le club qui reçoit est l'organisateur de la rencontre et prend charge de toutes les obligations qui en découlent s'il est propriétaire ou locataire du terrain.
2. Le terrain de jeu doit
 - a. être régulièrement et visiblement tracé,
 - b. avoir des buts réglementaires munis de filets en bon état,
 - c. posséder 4 drapeaux de coin réglementaires,
 - d. avoir des installations sanitaires adéquates et des vestiaires pour les équipes et les officiels.
3. L'arbitre et/ou le propriétaire du terrain est le seul qualifié pour déclarer un terrain impraticable et / ou en interdire l'accès.
 - a. Dans l'éventualité où le propriétaire offre une alternative face au terrain, les équipes devront s'y conformer.
4. La ligue peut demander un changement de terrain à une équipe si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de la ligue.
 - a. À défaut d'obtempérer, l'équipe perdra ses matchs par forfait et les sanctions prévues seront appliquées.

11.2. Ballon

1. 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. La ligue pourrait obliger l'utilisation des ballons d'un commanditaire.

2. Le ballon # 5 doit avoir une circonférence de 68 cm à 71 cm.

11.3. Nombre de joueurs

1. Peuvent prendre part à un match et être présent sur le banc d'une équipe :
 - b. un maximum de trois (3) dirigeants munis d'un passeport dûment validé
 - c. un maximum de dix-huit (18) joueurs éligibles et physiquement aptes à jouer et munis d'un passeport dûment validé.
2. Avant chaque match, les équipes doivent présenter à l'arbitre les passeports dûment validés de tous les joueurs y compris celui des remplaçants et dirigeants ainsi que les passeports des joueurs qui purgent une suspension que ce soit pour accumulation d'avertissements ou expulsion directe.
3. Aucun joueur « À L'ESSAI » ne peut être utilisé lors des activités de la ligue (saison extérieure).
4. Aucun joueur « RÉSERVE » en situation de double surclassement (joueurs U-16, U-15 et moins) ne peut être utilisé lors des activités de la ligue sans au préalable avoir obtenu la permission écrite de la F.S.Q. ce document devra être remis à l'arbitre et acheminé à la ligue en même temps que la feuille de match originale. Par contre un tel joueur, peut être un joueur régulier d'une équipe si il est enregistré sur la liste officielle de son équipe auprès de son ARS.
5. Une équipe ne peut utiliser plus de cinq (5) joueurs « RÉSERVE » par match.
6. Un joueur « RÉSERVE »
 - a. Un joueur « RÉSERVE » est défini comme un joueur provenant du même club, provenant de classe égale ou inférieure et de catégorie égale ou inférieure et si de catégorie égale, de division inférieure.
 - b. Un joueur vétérán est considéré « RÉSERVE » pour les divisions une (1) à cinq (5)
 - c. Un joueur vétérán inscrit en première division vétérán ne pourra être « RÉSERVE » qu'en première (1^{re}), deuxième (2^e) et troisième (3^e) division
 - d. Un joueur « RÉSERVE » ne peut jouer pour plus d'une équipe de son club dans une même division.
 - e. Un joueur « RÉSERVE » est limité à six (6) matchs par équipe par saison d'activités.
 - f. Chaque match pour lequel une équipe qui utilise un joueur « RÉSERVE » lorsque le joueur a déjà joué 6 matchs, sera déclarée forfait.
7. Les substitutions sont illimitées et s'effectuent lors des arrêts de jeu suivant :
 - but,
 - mi-temps,
 - joueur blessé,
 - coup de pied de but,
 - touche offensive puis l'autre équipe peut demander une substitution.
8. Toute amende reliée aux équipes devra, pour être valide, être identifiée sur la feuille de match
9. Tout joueur ou individu prenant part à un match sans pouvoir présenter son passeport dûment validé (sous réserve d'une permission spéciale du commissaire) est déclaré inéligible et la partie considérée perdue par forfait.
10. Si un joueur ou un officiel de l'équipe ne peut présenter son passeport dûment validé pour quelque raison que ce soit, cet individu devrait être avisé par l'arbitre qu'il ne peut prendre part au match ou être présent au banc des joueurs de l'équipe.
11. 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.
12. Toute infraction doit être rapportée au commissaire de la ligue pour action disciplinaire appropriée.
13. Si une équipe fait jouer un joueur dont le nom ne figurait pas sur la feuille de match de l'équipe pour cette partie, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
14. Si une équipe a fait jouer un joueur inéligible à cause d'une suspension connue, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
15. Si une équipe, alors qu'elle en a été avisée, fait jouer un joueur dont le commissaire ne reconnaît pas l'éligibilité, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
16. Tous forfaits reliés aux articles ci-dessus seront pénalisés tel que prévu.

11.4. Équipement

1. L'équipe visiteuse a le choix de toute autre couleur que celle identifiée par l'équipe receveuse au début de la saison.
2. Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.

11.5. Arbitre

1. Les arbitres et les arbitres assistants sont assignés par un des responsables suivants
 - a. le responsable de l'assignation de l'Association Régionale de Soccer de la Rive Sud,
 - b. les responsables de l'assignation d'autres régions,
 - c. les responsables de l'assignation des clubs,
 - d. par voie de délégation de pouvoirs.
2. Les équipes devront acquitter 100% des frais d'arbitrage, lorsqu'elles sont clairement identifiées (nom d'équipe, de club) comme équipe receveuse au calendrier originale (calendrier définitif du début de saison).
3. Peu importe l'endroit du match, chaque équipe devra acquitter 50% des frais d'arbitrage :
 - a. lors de reprises de matchs prévues par la ligue.
 - b. lors des séries éliminatoires pour les parties inférieures au demi-finales, soient : les quarts de finales, les huitièmes de finales, ect...
 - c. lors de matchs spéciaux : matchs de classements, tournoi de l'accessibilité, etc...
4. L'arbitre et les arbitres assistants devront être présents sur le terrain au moins trente (30) minutes avant l'heure prévue du match.
5. En cas d'absence de l'arbitre désigné,
 - a. l'arbitre assistant senior prendra la responsabilité du match.
 - b. En cas d'absence des deux (2) précités, l'arbitre assistant junior officiera.
 - c. En cas d'absence des 3 arbitres, si il y a entente entre les équipes, et que cette entente est consignée sur la feuille de match, le match pourra être joué.
6. L'arbitre devra s'assurer que soient inscrites lisiblement sur les quatre (4) exemplaires de la feuille de match les informations suivantes;
 - a. Le numéro du match.
 - b. La date du match.
 - c. Le nom du terrain.
 - d. La division du match.
 - e. Heure prévue du coup d'envoi du match.
 - f. Heure à laquelle le match a débuté.
 - g. Si l'heure prévue et l'heure débutée sont différentes. Il est impératif d'indiquer clairement la raison qui justifie ce retard. Un point au classement général (-1) sera perdu pour l'équipe ou les équipes responsables du retard.
 - h. Nom des équipes pour ce match (receveur, visiteur).
7. L'arbitre doit
 - a. Identifier la feuille de match de chaque équipe.
 - b. Vérifier les noms, numéros de passeport, photos des joueurs et des dirigeants de l'équipe.
 - c. Vérifier les passeports des joueurs et dirigeants purgeant une suspension et dont le nom est inscrit à l'endroit prévu à cette fin.
 - d. S'assurer 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.
 - e. Conserver pour fin de vérification les passeports jusqu'à la fin du match.
 - f. À la fin du match, biffer les noms des joueurs ou dirigeants n'ayant pas présenté à l'arbitre leur passeport respectif.
 - g. Inscrire tout commentaire pertinent dans l'espace prévue à cet effet.
 - h. Inscrire tout manquement au terrain et aux installations
 - i. Remettre les passeports
 - j. Remettre la bonne copie de la feuille de match aux équipes (instructions au bas de la feuille de match à ce sujet.)

8. Une enveloppe affranchie et adressée au centre d'administration de la ligue vous sera remise par l'équipe receveuse au début du match
9. L'arbitre doit poster au centre d'administration de la ligue dans les quarante-huit heures (48) qui suivent le match, la feuille de match ainsi que son rapport.
10. Aucun paiement ne sera versé aux arbitres pour la saison extérieure après le 31 décembre de l'année correspondant à la saison extérieure. En cas de litige, les officiels auront jusqu'au 30 novembre pour demander par écrit au centre d'administration de la ligue jusqu'à ce que les ajustements soient faits. Le Conseil d'Administration de la ligue aura trente (30) jours suivants l'envoi de la réclamation pour régler le litige ou pour convoquer une audition.
11. Son autorité et l'exercice des pouvoirs qui lui sont conférés par les lois du jeu.
12. Ses décisions concernant des faits survenus dans le courant du match, seront sans appel pour autant que cela concerne le résultat du match.

11.6. Assistant Arbitre

1. A défaut d'assistant arbitre, l'arbitre désignera des assistants arbitres si nécessaire.
2. Les assistants arbitres ont comme unique mission de signaler, sous réserve de décision de l'arbitre, que le ballon est sorti du jeu.
3. En cas d'ingérence non justifiée ou de conduite répréhensible d'un assistant arbitre, l'arbitre renoncera à ses services et prendra ses dispositions pour le faire remplacer.

11.7. Durée du match

1. Un match comporte deux périodes égales de 45 minutes.
2. En cas de match arrêté par l'arbitre avant la fin du temps réglementaire, la ligue considérera le match comme valide :
 - a. Si lors d'un arrêt de jeu, l'équipe perdante demande à l'arbitre d'arrêter la partie. L'arbitre arrêtera alors la partie, et ce sans réprimande éventuelle, si et seulement si l'équipe qui fait cette demande perd par un écart de 6 buts ou plus. Les sanctions disciplinaires (cartons) et les buts seront comptabilisés comme toutes autres parties.
 - b. si 80% (72 minutes) du match a été joué (noirceur, orage, éclaires, etc...), et l'écart de buts marqués entre les équipes était égale ou supérieur à deux buts : Il reste entre dix (10) et vingt (20) minutes et la différence des buts entre les équipes est supérieure à deux (2) buts.

11.8. Responsabilités des équipes

1. La feuille de match (obligatoirement celle fournie par la ligue) et tous les passeports doivent être remis à l'arbitre au moins 15 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.
2. Il est à noter que tout joueur ou dirigeant sous le coup d'une suspension doit être inscrit sur la feuille de match dans l'espace réservé à cette fin (observations),
3. Un membre du personnel d'une équipe devra vérifier en présence de l'arbitre les passeports de l'équipe adverse. Cette vérification devra être validé par sa signature à l'endroit prévu à cet effet sur la feuille de match de l'équipe adverse.
4. Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent, d'au moins huit (8) pouces de haut (20cm), apposé dans le dos du maillot.
5. Il ne peut être formulé de protêt au sujet du terrain de jeu après le coup d'envoi.
6. Responsabilités des équipes
 - a. Les équipes sont responsables de la protection des arbitres.
 - b. L'équipe receveuse doit s'occuper de l'évacuation de tout blessé grave vers un centre de soin approprié.
 - c. Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après le match.

-
- d. les équipes sont responsables de s'assurer que dans les 48 heures suivant l'heure prévue d'une partie, un membre de leur organisation saisisse sur le système informatique (P.T.S.) le résultat et les informations pertinentes à cette partie.
 - e. Toute équipe qui enfreint les articles 11.8.1 à 11.8.6.d. se verra imposer une amende de 25\$.
7. Toute équipe qui se présente sur le terrain avec un équipement inadéquat ou qui n'est pas prête à débiter le match à l'heure prévue, sera pénalisée d'un point au classement générale (-1). Pour être applicable, cette infraction doit être signalée sur la feuille de match.
 8. Seulement dans les cas de force majeure une équipe fautive pénalisée pourra faire appel au près du commissaire pour récupérer cette pénalité (-1point au classement). Dans une telle situation, l'équipe(s) aura 7 jours une fois la partie homologuée (P.T.S.) pour faire appel. Cet appel devra se faire par courrier recommandé ou encore par courriel.
 9. Si l'heure prévue et l'heure débutée de la rencontre ne correspondent pas, alors l'arbitre devra identifier l'équipe ou les équipes responsables le cas échéant.
 10. Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas huit joueurs pour commencer le match, le forfait peut être réclamé par celle présente sur le terrain trente (30) minutes après l'heure fixée du début de match.
 11. Si aucune des deux équipes ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes.
 12. Les cas de force majeure seront étudiés par la ligue qui rendra une décision finale.
 13. Si une équipe perd à trois reprises ou plus pour la cause précitée, elle sera convoquée par la ligue et passible de sanctions supplémentaires.
 14. Une équipe ayant commencé un match et ne pouvant plus présenter 8 joueurs sur le terrain perdra la partie par défaut.
 15. Si une équipe refuse de jouer un match, de le terminer ou si elle néglige de se présenter sur les lieux et de jouer un match originalement prévu au calendrier ou qui a été remis par l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue, elle perd automatiquement le match par forfait et se verra pénalisée de la façon suivante :
 16. 150\$ d'amende à la première offense.
 17. 150\$ d'amende à la deuxième offense en plus de comparaître devant la ligue.
 18. Recommandation de la ligue d'expulsion en cas de récidive.
 19. Si une équipe déclare forfait lors d'un match impliquant une équipe située à plus de quatre-vingt (80) kilomètres allé de son point d'origine, une amende de 50\$ sera imposée par la ligue à l'équipe ayant entraîné le déplacement de l'équipe visiteuse. Cette amende sera versée par la ligue à l'équipe visiteuse en dédommagement de frais de déplacement.
 20. Une équipe qui perd par forfait pour ne s'être pas présentée à une partie prévue à l'étranger (chez l'équipe adverse), devra, si il y a lieu, jouer la partie retour à l'étranger.