



Règlements et Lois

Révisés par la LSM le 16 juin 2021

Table des matières

Lexique	3
Généralités	4
1. Structure de la ligue	4
1.1. Promotion et relégation	5
1.2. Tournoi de la montée	6
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	10
7. Championnat	11
8. Coupe	11
9. Protêt	12
10. Discipline	12
11. Lois du jeu	14
11.1. Terrain	14
11.2. Ballon	14
11.3. Nombre de joueurs	15
11.4. Équipement	16
11.5. Arbitre	16
11.6. Assistant arbitre	17
11.7. Durée du match	17
11.8. Responsabilités des équipes	18
Annexe A Méthode de répartition des équipes	19
Annexe B Tableau des frais	20
Annexe C Grille de sanctions disciplinaires	21
Annexe D Tournoi de la montée	22
Annexe E Exemples d'utilisation de joueurs « réserve » dans les divisions comptant deux groupes	23

Lexique

FSQ :	Fédération de soccer du Québec
LSÉQ :	Ligue de soccer Élite du Québec
ARS :	Association régionale de soccer
ARSRS :	Association régionale de soccer de la Rive-Sud
LIZ 2 :	Ligue interrégionale sénior Zone 2
LSM :	Ligue de soccer de la Montérégie
Ligue :	le terme ligue désigne la LSM
Club :	organisme incorporé qui a demandé son adhésion auprès de son ARS, qui respecte les critères prévus aux règlements généraux de la Fédération de soccer du Québec et qui regroupe des équipes de différentes catégories
Équipe :	regroupement de joueurs
Joueur :	tout membre d'une équipe inscrit sur la feuille de match, autre que les entraîneurs
Remplaçant :	tout membre d'une équipe inscrit sur la feuille de match, autre que les entraîneurs, qui est sur le banc et qui ne participe pas au jeu en cours
Entraîneur :	toute personne qui occupe le rôle d'entraîneur, d'instructeur, de responsable, d'assistant, de gérant ou de signataire sur la feuille de match pour une équipe
Arbitre :	personne disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois et règlements du soccer avant, pendant et après le match
Spectateur :	toute personne aux abords du terrain autre que les joueurs, les entraîneurs et les arbitres
Catégorie :	classement des joueurs et des équipes selon l'âge
Classe :	classement des joueurs et des équipes selon leur habileté de jeu, correspondant au niveau de compétition
Gouverneur :	le Gouverneur est le représentant d'un club qui est mandaté par celui-ci pour voter lors des AGA, AGS et AG
Délégué :	le Délégué est mandaté par son club pour remplacer le Gouverneur lorsque celui-ci est absent

Centre administratif de la ligue : Ligue de soccer de la Montérégie
CP 99009,
CSP du Tremblay,
Longueuil, QC
J4N 0A5

Courriel de la LSM : soccerlsm@hotmail.com

Généralités

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 ou statuts de la ligue 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 procédure « Morin » sera utilisé lors des délibérations.
5. Des demandes de changements de nom de club ou d'équipe ne seront considérées qu'à l'assemblée générale régulière.
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. Toute demande d'enquête entraîne le paiement de frais (voir annexe B). Ces frais seront remboursés advenant la culpabilité du club accusé.
8. Tout joueur, dirigeant, équipe 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, 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 ou avec 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 divisions, tel qu'illustré au tableau de l'annexe A des présents règlements.
2. La dernière division peut contenir plusieurs groupes.
3. La ligue se réserve le droit de transformer le ou les groupes en divisions, ces divisions seront alors soumises aux règles de promotion et relégation.
4. Toutes les équipes doivent être dûment enregistrées à la FSQ.
5. Toute nouvelle équipe sera placée dans la dernière division, sauf si une place se libère dans une division supérieure.
6. Toute personne liée 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. Cette personne pourra demander d'être entendue par le Conseil d'administration.
7. L'expulsion d'une équipe de la ligue relève du Conseil d'administration de la ligue et doit être entérinée par l'AGA de la LSM.
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, 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 interrégionale sénior Zone 2 sont considérées comme des divisions de niveau supérieur avec lesquelles la ligue applique les règles de promotion et relégation selon entente avec l'ARSRS.
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. du tableau en annexe A, Méthode de répartition des équipes;
 - 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 LIZ 2;
 - b. la promotion à la LIZ 2;
 - c. la promotion des équipes de la division inférieure immédiate de la Ligue de soccer de la Montérégie;
 - d. la relégation d'une ou plusieurs équipes 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. **Règles de promotion**
 - a. Pour les équipes ayant évolué en première (1^{re}) division A, une (1) équipe sera promue, cela en fonction de l'entente entre la LSM et la LIZ 2.
 - b. Pour les équipes évoluant dans les autres divisions de la LSM, deux (2) équipes seraient promues. Dans le cas où une division aurait des groupes A et B, les équipes promues seraient les champions des groupes A et B et une 3^e serait l'équipe la mieux classée en fonction d'un classement réajusté impliquant seulement des matchs interdivisions.
 - c. La promotion est une obligation acquise par les performances de la saison précédente. Cette obligation assure aux équipes méritantes une participation au championnat de la division supérieure immédiate la saison suivante. Tout refus de promotion entraînera une amende (voir annexe B).
 - d. 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. La promotion sera alors offerte aux équipes suivantes au classement du championnat de la saison précédente.
 - e. S'il y a plus d'un groupe dans une division, les équipes provenant d'un même club seront réparties équitablement entre les groupes.
8. **Règles de relégation**
 - a. La relégation est imputable directement aux facteurs suivants : la relégation de la LIZ 2, les promotions des ligues, la répartition de deux groupes d'une division en deux divisions distinctes, la dissolution d'équipe, 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 cahiers 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.
 - e. Un club qui a deux équipes dans une même division peut demander qu'une de ces équipes soit reléguée à la division inférieure. La ligue pourrait accepter cette demande.

1.2 Tournoi de la montée

1. La ligue pourra organiser un tournoi de la montée permettant une entrée directe en Division 2 si une catégorie compte plus de trois divisions (voir annexe D).

2. Administration de la ligue

1. Le centre administratif 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 administratif, 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.

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 lors de l'Assemblée générale annuelle;
 - 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 ou abrogés pendant l'année en cours.

4. Compétition

1. La ligue pourra organiser les compétitions suivantes :
 - a. championnats et éliminatoires extérieurs ou intérieurs;
 - b. un tournoi de la montée au sein de la LSM;
 - 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 et ne doivent pas contredire le règlement général de la FSQ et de l'ARSRS.
3. Une copie de ces changements doit être fournie à tous les membres de la ligue participant 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.

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 dûment rempli doit être envoyé par le Club au plus tard à la date fixée préalablement par la ligue, sans quoi l'équipe pourrait se voir exclue du championnat, ou encore assujettie aux pénalités financières en concordance avec celles de l'ARSRS.
4. Les clubs doivent faire connaître par écrit au centre d'administration toute modification aux informations fournies.
5. Un club sera tenu responsable des inconvénients qui surviendront suite à une modification non communiquée à la ligue.
6. Un club doit inscrire les noms, prénoms et numéros de passeport des joueurs de chacune de ses équipes dans un fichier Excel et envoyer ce fichier par courriel au commissaire de la LSM. Chaque équipe devra compter, au 1^{er} mai de chaque saison d'activités extérieures, un minimum de quatorze (14) joueurs réguliers.

Une amende sera imposée si cette règle n'est pas respectée (voir annexe B).

5.1 Paiement

1. Les montants dus à la ligue sont payables par le club par chèques.
2. Chaque chèque devra contenir les informations suivantes :
 - a. provenance (nom du club et de l'équipe);
 - b. date;
 - c. identification du paiement (affiliation à la ligue, # facture, etc.).
3. 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, soit l'Assemblée Générale.
 - d. Après délibération, la ligue prendra alors une décision.
4. Tous les paiements dus à la ligue sont payables dans les trente (30) 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 trente (30) 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.
 - c. Des intérêts de l'ordre de 1 % par mois pourront être exigés au club pour les retards.

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 FSQ et de la LSM;

Tableau des catégories d'âge en 2021

Sénior	né en 2002 ou avant
O30F	née avant le 1 ^{er} janvier 1991
Vétéran (O35)	né avant le 1 ^{er} janvier 1986
O45	né avant le 1 ^{er} janvier 1976
O50	né avant le 1 ^{er} janvier 1971

- 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 FSQ, selon les règlements en vigueur de la FSQ;
 - e. qui ont leur passeport de joueur dûment validé 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 toute autre instance d'autorité;
 - g. qui ont obtenu la permission écrite de leur région d'appartenance (si applicable).
2. Aucun joueur de catégorie U-16 et moins ne peut participer aux activités de la LSM.
3. Pour toute infraction au règlement, les sanctions suivantes seront imposées :
 - a. si une équipe a aligné un joueur inéligible, le match est perdu par forfait;
 - b. si une équipe a aligné un joueur qui a été enregistré sous de fausses représentations, le match est perdu par forfait; de plus, toute équipe ayant utilisé un joueur sous une fausse identité ou par fraude à l'enregistrement pourra être déclarée forfait général; l'autorité ayant juridiction sur la ligue évaluera la sanction à appliquer;
 - 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.

5.3 Libération de joueurs

1. Tous les joueurs ou dirigeants peuvent demander une libération ou un transfert et doivent avoir acquitté les sommes dues auprès de leur club respectif.
2. Un joueur peut être libéré ou transféré après s'être enregistré pour une saison d'activités intérieures ou extérieures.
 - a. Pour que son changement de club soit valide, l'Association régionale de soccer et la ligue doivent être avisées par écrit par le club.
3. Aucune libération ne sera autorisée après la date prévue aux règlements généraux de la FSQ.
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 à un autre au sein de son club pendant la saison. Afin que le transfert soit effectif, il est de la responsabilité du club de fournir une confirmation du transfert par courriel. Cette confirmation autorisera le joueur à disputer son match.
2. À défaut de se conformer à l'article 5.4.1, l'équipe se verra imposer une amende (voir annexe B) et pourra être déclarée forfait.
3. Dans le cas où un joueur serait enregistré de manière erronée à cause d'une erreur administrative commise de bonne foi, une amende sera imposée (voir annexe B).

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'activité courante.

6. Calendrier

1. La version initiale sera établie sept (7) jours après la date limite de remise des cahiers de charges.
2. La version finale sera émise au moins 10 jours avant le début de la saison.
3. Ces différentes versions du calendrier seront seulement disponibles par Internet.
4. Les équipes devront se conformer aux journées fixes de match. Une amende pourra être imposée si cette règle n'est pas respectée (voir annexe B).

Dans les cas de force majeure, le commissaire pourra autoriser une équipe à dévier de cette obligation. Cette dérogation ne pourra par contre être au désavantage de l'équipe visiteuse; dans un tel cas, l'équipe visiteuse pourra demander de replacer ce match lors de la période de validation du calendrier préliminaire. L'équipe visiteuse sera considérée désavantagée par la ligue si :

 - a. l'équipe réserve immédiate de l'équipe visiteuse joue le même jour;
 - b. l'équipe visiteuse est l'équipe réserve immédiate d'une autre équipe du club qui joue le même jour.
5. En Championnat, les fins de semaine, aucun match ne sera mis à l'horaire avant 17 h et après 21 h sauf avec approbation des participants et validation du calendrier préliminaire
6. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant **20 h**, sauf lors d'un congé civique, avec approbation des participants et validation du calendrier préliminaire.
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; dans un tel cas, l'équipe pourra demander de déplacer ce match lors de la période de validation du calendrier préliminaire.
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 un match ou de modifier 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 à cause d'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 municipal, responsable du terrain) des raisons de ce contretemps 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 interrompu par l'arbitre, la feuille de match sera alors utilisée à titre de preuve écrite.
 - e. En cas de reprise, l'équipe receveuse dont le terrain était impraticable sera pénalisée en perdant le privilège de recevoir à nouveau chez elle, mais devra quand même assumer en totalité les frais d'arbitrage.
 - f. Dans le cas où le match est interrompu à cause de conditions météorologiques défavorables (orage, vent violent ou phénomène météo extrême), l'équipe receveuse ne sera pas pénalisée et conservera le privilège de recevoir la reprise. Lors de la reprise, chaque équipe paiera 50 % des frais d'arbitrage.
4. Procédures de reprise de match
 - a. Il est impératif que les équipes tentent 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 ses plateaux (terrains).
 - d. Le responsable de l'équipe receveuse contacte le responsable de l'équipe visiteuse et conclut une entente sur la reprise de ce match (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 toute controverse, il est suggéré de faire suivre au commissaire le courriel de l'équipe visiteuse confirmant l'entente.
 - g. Cette entente devra parvenir au commissaire dans les sept (7) jours suivant la date originalement prévue. Une fois ce délai écoulé, si aucune entente ne survient, le commissaire de la ligue imposera unilatéralement une date, une heure, un terrain pour la reprise de ce match.
 - h. Après vérification de la disponibilité des arbitres, le commissaire autorisera la reprise de ce match par retour de courriel et modifiera le calendrier (système PTS) en conséquence.
5. Une équipe peut, avec un délai de vingt et un (21) 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 peuvent être applicables (voir annexe B).
9. Un club peut retirer une équipe inscrite, sans frais, jusqu'à la date mentionnée au cahier de charges pour chacune des divisions. La demande doit être faite par courriel envoyé à la ligue. Après cette date, des frais s'appliqueront (voir annexe B).

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 perdu par défaut 0 point
 - e. match perdu par forfait -1 point
 - f. équipe(s) responsable(s) d'un retard -1 point
2.
 - a. Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0.
 - b. Un match perdu par défaut le sera par le compte de 6 à 0.
3. 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 favorisant l'équipe avec le plus de victoires;
 - d. en tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune d'elles;
 - e. en favorisant l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total;
 - 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.
4. Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclarée forfait général en cours d'épreuve, les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe seront annulés. Toutefois, le Conseil d'administration pourra autoriser cette équipe à poursuivre la saison, si celle-ci maintient un comportement sportif exemplaire. Cette équipe ne pourra cependant pas participer aux séries.
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 et fait graver, à ses frais, les noms des récipiendaires.
7. 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 chaque division 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. Le premier pour les divisions à 7 équipes et les 2 premiers pour les divisions à 6 équipes bénéficient d'un laissez-passer en première ronde des éliminatoires.
 4. La formule utilisée pour les éliminatoires est un match suicide. S'il y a prolongation, soit 2 périodes de dix (10) minutes, la règle du « but en or » sera appliquée. Si l'égalité persiste toujours, il y aura 5 tirs du point de réparation pour chaque équipe.
 5. Aucun retard ne sera toléré pendant les éliminatoires.
 6. Si une équipe ne se présente pas à un match éliminatoire, les frais pour un forfait seront doublés (voir annexe B).
 7. Les trophées, plaques ou médailles mis en compétition ne peuvent s'identifier à un parti, à une organisation ou à une association politique.
 8. La ligue conserve la garde du trophée et fait graver, à ses frais, les noms des récipiendaires.
-

9. Le trophée de la coupe porte le nom de « Louise Daraîche ».

9. Protêt

1. Aucune plainte ou protêt ne devra être signalé à l'arbitre ou consigné sur la feuille de match à la fin de la partie. Pour être jugé recevable, tout commentaire, plainte ou protêt devra être envoyé par courriel au secrétariat de la ligue 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 et le paiement des frais afférents (voir annexe B). Le dépôt de ce protêt doit se faire par courriel envoyé au centre administratif de la ligue dans les deux (2) jours suivant l'incident qui a donné naissance à la plainte, sous peine de déchéance du protêt. Le paiement des frais doit se faire par chèque envoyé à la ligue.
3. Une copie du protêt doit être envoyée par courriel, par le club demandeur, dans les délais prévus au paragraphe précédent, au club défendeur.
4. 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.
5. 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.
6. Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.
7. Pour toute infraction aux articles 9.1 à 9.6 le protêt sera considéré comme étant irrecevable.
8. Si le commissaire donne raison au plaignant, les frais exigés lui seront remboursés. Si le protêt est jugé irrecevable ou si le plaignant est débouté par le commissaire, les frais ne seront pas remboursés.

10. Discipline

- A) Les sanctions disciplinaires (cartons rouges, **accumulation de cartons jaunes** et cas disciplinaires) seront cumulées pour l'ensemble des **activités de ligues**.
Par exemple, si un joueur reçoit un carton rouge ou une sanction dans **une ligue ou** une division différente de la sienne, il se verra suspendu automatiquement pour un (1) match et ne pourra jouer ailleurs tant que la suspension ne sera pas purgée dans **la ligue ou** la division où il a été sanctionné. Ceci s'applique aussi pour les points 10.4, 10.5 et 10.6 au complet.
- B) La LSM a son comité de révision des sanctions disciplinaires. Son fonctionnement sera le suivant :
 - i) Lorsque le cas disciplinaire est simple, la sanction sera appliquée automatiquement par la ligue selon les règlements de la LSM.
 - ii) Lorsque le cas disciplinaire est plus complexe, le comité de révision des sanctions disciplinaires procédera à une enquête par courriel auprès des parties en cause — en utilisant les coordonnées inscrites aux cahiers de charge — pour recueillir les versions et se servira du rapport d'arbitrage et de la grille de sanctions (voir annexe C).
 - iii) Les suspensions imposées par le comité de révision des sanctions disciplinaires de la LSM seront transmises par écrit — en utilisant les coordonnées inscrites aux cahiers de charge — au joueur et au club.
 - iv) Pour faire appel d'une sanction, le Club devra payer des frais à l'ARSRS (voir annexe B) — remboursables s'il obtient gain de cause — et transmettre le formulaire d'appel (disponible sur le site de la LSM) par courriel à la ligue, à l'ARSRS et au Comité de révision des sanctions de la LSM avant les 3 jours suivant l'imposition de la sanction. Un délai de 3 jours ouvrables supplémentaires est accordé pour transmettre le chèque à l'ARSRS pour compléter le dossier, sans quoi le dossier sera considéré incomplet et l'appel sera rejeté par l'ARSRS.

- v) L'appel sera entendu par l'ARSRS. Entretemps, les sanctions automatiques seront appliquées, mais les sanctions additionnelles seront levées jusqu'à ce que l'ARSRS ait déposé ses conclusions à la LSM qui fera le suivi auprès du Club par la suite pour imposer les sanctions additionnelles, s'il y a lieu.
- vi) Les cas avec facteur aggravant seront soumis au comité de discipline régional de l'ARSRS.
1. Un joueur devra purger les sanctions automatiques qui en découlent à l'intérieur même **de la ligue ou** de la division dans laquelle les méfaits se sont produits.
Tout dirigeant, joueur ou entraîneur qui reçoit une sanction disciplinaire du comité de révision des sanctions disciplinaires est suspendu de toute activité de la LSM (voir 10.10).
Tout dirigeant, joueur ou entraîneur suspendu à la suite d'un carton ne peut se tenir du même côté du terrain que le banc des joueurs tant que sa suspension est en vigueur.
 2. Un joueur qui reçoit un 3^e avertissement **(carton jaune)** se voit automatiquement suspendu pour le match suivant, exception faite des matchs où ledit joueur aurait déjà été expulsé.
 - a. **La séquence se poursuit par multiples de trois (3). Après trois (3) autres avertissements, le joueur sera de nouveau suspendu pour un match, et ainsi de suite.**
 - b. **Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire et couvrent l'ensemble des activités de ligues.**
 3. Un joueur qui est expulsé d'un match à la suite de deux (2) avertissements **(cartons jaunes)**, se voit automatiquement suspendu pour le prochain match.
 - a. **Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire et couvrent l'ensemble des activités de ligues.**
 - b. Dans chaque cas, le premier avertissement ne sera pas comptabilisé comme carton jaune.
 4. Un joueur qui est expulsé d'un match sur réception d'un carton rouge **direct** et ce, sans avoir reçu un carton jaune au préalable, se voit automatiquement suspendu pour le prochain match.
 - a. En tout temps, il peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline de l'ARSRS.
 - b. **Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire et couvrent l'ensemble des activités de ligues.**
 5. Un joueur qui est expulsé d'un match sur réception d'un carton rouge direct, mais qui avait également reçu un carton jaune auparavant dans ce match sera soumis aux règles de suspension pour chacun des cartons reçus. Ainsi, si le carton jaune était son troisième, il sera suspendu pour deux matchs, soit un pour le troisième carton jaune et un pour le rouge.
 6. 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 sauf si le carton reçu est **un** troisième;
 - en série, deux (2) cartons jaunes valent une suspension automatique pour le match suivant.
 7. Un joueur qui reçoit un carton rouge direct lors d'un match ne peut jouer dans aucune autre division **ou autre** ligue avant d'avoir purgé sa sanction dans la division où il est sanctionné. De plus, il est suspendu de toute activité de **ligue** jusqu'à ce qu'il ait purgé sa sanction. Toutefois, si son équipe est éliminée à la suite du match où il a reçu son carton rouge, ce joueur pourra être utilisé comme réserviste après une semaine de délai, mais il devra purger sa suspension lors de la saison estivale suivante.
 8. Les sanctions mentionnées aux présentes ne peuvent en aucun temps être considérées comme sanctions maximales applicables dans les cas impliquant des blessures ou de la violence physique envers un joueur ou autre.
 9. 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.
 10. Tout joueur ou entraîneur suspendu par le comité de révision des sanctions de la ligue, le comité de discipline d'une ARS ou de la FSQ, est exclu de toute activité sanctionnée ou reconnue par la ligue et ne peut donc se présenter à un match, que ce soit sur le terrain ou aux abords de celui-ci (estrades, stationnement, etc.) jusqu'à la fin de sa suspension, sous peine de sanction contre l'équipe (forfait ou autre, selon la décision de la ligue).

11. Tout club ou membre reconnu coupable, assumera les frais et les amendes. Pour la ligue, des frais seront imposés (voir annexe B) pour chaque dossier étudié par le comité de révision des sanctions de la ligue (dossier sanctionné ou non). Ces frais ne seront pas remboursés, même s'il y a appel de la décision.
12. Lorsqu'une suspension — à la suite de l'imposition d'un carton rouge ou d'une décision du comité de révision des sanctions de la ligue — ne peut être purgée dans le cadre des activités estivales de la ligue, la suspension sera purgée au début de la saison d'activités estivales suivante de la ligue.
 - a. Le joueur pourra être, dans ce cas, autorisé à jouer entretemps.
 - 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 verra 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 et dirigeants d'équipe, chaque avertissement et chaque expulsion entraînera une amende automatique (voir annexe B).
15. Tout cas de violence physique envers un arbitre doit être transmis à la FSQ.
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. S'il y a lieu, ce dernier transmettra le cas à la FSQ.

11. Lois du jeu

- À l'exception des modifications stipulées dans les règlements généraux de la FSQ ou dans ce présent document, les règles du jeu publiées par la FIFA sont appliquées.
- Ce document représente les lois et les règlements de la LSM. Pour toute loi, situation ou cas non 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 avoir :
 - a. des lignes de démarcation régulières et visibles;
 - b. des buts réglementaires munis de filets en bon état;
 - c. quatre (4) drapeaux de coin réglementaires;
 - d. des installations sanitaires adéquates et des vestiaires pour les équipes et les officiels.
3. L'arbitre ou le propriétaire du terrain est le seul qualifié pour déclarer un terrain impraticable et en interdire l'accès.

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 ses exigences.

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 :
 - a. un maximum de trois (3) dirigeants munis d'un passeport dûment validé;
 - b. 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 et des dirigeants, ainsi que les passeports des joueurs et dirigeants 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 « permis » (voir définition à l'article 11.3.7) ne peut être utilisé lors des activités de la ligue (saison extérieure), sauf en O45 ou en O30F, après avoir obtenu l'autorisation de la ligue par courriel.
5. Aucun joueur U-16 et moins ne peut être utilisé lors des activités de la ligue.

6. Hiérarchie

- a. Pour l'utilisation de réservistes, la hiérarchie est la suivante (du niveau le moins élevé au plus élevé) : **O50, O45 D3**, O45 D2, O45 D1, O35 D3, O35 D2, O35 D1, Sénior D6, Sénior D5, Sénior D4, Sénior D3, Sénior D2, Sénior D1.
 - b. Un joueur ne peut jouer pour plus d'une équipe de son club dans une même division. Cependant, si une division compte deux groupes (a et b), un joueur peut être « réserve » pour deux équipes de son club, si elles ne font pas partie du même groupe. Il ne peut toutefois pas être utilisé comme « réserve » dans un match intergroupes impliquant ces deux équipes. De même, si un joueur a été utilisé par une équipe comme « réserve » dans un match intergroupes, il ne pourra pas être utilisé par la suite comme « réserve » par l'autre équipe impliquée dans ce match intergroupes (voir exemples en Annexe E).
7. **Joueur « permis »**
Selon l'article 1.5.1 des règlements généraux de la FSQ, un joueur « permis » désigne un joueur sénior d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de son club d'affiliation de participer à des activités organisées par d'autres clubs ou regroupements de soccer.
8. Les substitutions sont illimitées et s'effectuent lors des arrêts de jeu suivants :
 - but,
 - mi-temps,
 - joueur blessé,
 - coup de pied de but,
 - touche offensive, puis l'autre équipe peut demander une substitution.
 9. Tout joueur prenant part à un match sans pouvoir présenter son passeport dûment validé est déclaré inéligible et le match sera perdu par forfait, à moins que ce joueur ne s'identifie en présentant à l'arbitre son permis de conduire ou sa carte d'assurance maladie. L'arbitre devra alors le noter sur la feuille de match.
 10. Sauf l'exception prévue à l'article précédent, si un joueur ou un officiel de l'équipe ne peut présenter son passeport dûment validé, pour quelque raison que ce soit, il 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. Si un joueur, **dont le nom est inscrit sur la feuille avant le début du match**, arrive en retard, même en deuxième demie, il pourra prendre part au match, après avoir été contrôlé par l'arbitre assistant.
 12. 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.
 13. Toute infraction doit être rapportée au commissaire de la ligue pour action disciplinaire appropriée.
 14. Aucun joueur ne peut être ajouté sur la feuille de match après le début du match. Si une équipe fait jouer un joueur dont le nom ne figure pas sur la feuille avant le début du match, elle perdra ce match par forfait.

15. Si une équipe a fait jouer un joueur inéligible à cause d'une suspension connue, elle perdra ce match par forfait.
16. Si une équipe, alors qu'elle en a été avisée, fait jouer un joueur dont le commissaire ne reconnaît pas l'éligibilité, elle perdra ce match par forfait.
17. Pour tout forfait relié aux articles ci-dessus, des frais seront imposés par la LSM (voir annexe B).

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.
3. 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 (20 cm), apposé dans le dos du maillot.
4. Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des chandails de la même couleur ou, sinon, mettre des dossards de la même couleur.
5. La LSM pourra imposer une amende si ces règles ne sont pas respectées (voir annexe B).

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 doivent acquitter 100 % des frais d'arbitrage, lorsqu'elles sont clairement identifiées (nom d'équipe, de club) comme équipe receveuse au calendrier original (calendrier définitif du début de saison).
3. Si les conditions météorologiques ne permettent pas de commencer un match à l'heure prévue ou obligent à interrompre son déroulement, le délai d'attente avant d'annuler ce match sera de 30 minutes.
4. Si l'arbitre décide, avant que le match n'ait débuté, que celui-ci ne peut pas être joué, à cause de l'état du terrain ou des conditions météorologiques (et devra donc être repris plus tard), le paiement des frais d'arbitrage sera de 50 % du montant fixé.
5. Peu importe l'endroit du match, chaque équipe devra acquitter 50 % des frais d'arbitrage :
 - a. lors des séries éliminatoires, sauf en finale;
 - b. lors des séries éliminatoires, dans les divisions féminines D3 et suivantes, les arbitres assistants devront être payés au même tarif que dans les divisions féminines D1 et D2, selon le Tableau des frais de l'ARSRS pour l'année en cours.
 - c. lors de matchs spéciaux (matchs de classement, tournoi de l'accessibilité, etc.);
 - d. lors de la reprise d'un match annulé ou interrompu à cause de conditions météorologiques défavorables.
6. L'arbitre et les arbitres assistants devront être présents sur le terrain au moins trente (30) minutes avant l'heure prévue du match.
 - a. En cas d'absence de l'arbitre désigné, l'arbitre assistant sénior prendra la responsabilité du match
 - b. En cas d'absence des deux précités, l'arbitre assistant junior officiera.
 - c. En cas d'absence des trois 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.
7. L'arbitre doit s'assurer que les informations suivantes sont inscrites lisiblement sur la feuille de match :
 - a. le numéro du match;
 - b. la date du match;

- c. le nom du terrain;
 - d. la division du match;
 - e. l'heure prévue du coup d'envoi du match;
 - f. l'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. Le nom des équipes pour ce match (receveur, visiteur).
8. 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 ou expulsions correspondent bien au numéro du joueur fautif et sont lisibles 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 prévu à cet effet;
 - h. inscrire tout manquement au terrain et aux installations;
 - i. remettre les passeports.
9. L'arbitre doit **envoyer par courriel** au centre d'administration de la ligue, dans les quarante-huit heures (48) qui suivent le match, les feuilles de match, ainsi que son rapport, s'il y a lieu.
10. L'autorité de l'arbitre et l'exercice de ses pouvoirs lui sont conférés par les lois du jeu.
11. Ses décisions concernant des faits survenus dans le courant du match sont sans appel, pour autant que cela concerne le résultat du match.

11.6 Assistant Arbitre

1. En l'absence d'assistants arbitres, l'arbitre désignera des assistants arbitres si nécessaire.
2. Dans ce cas, les assistants arbitres auront 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. Si un match est arrêté par l'arbitre avant la fin du temps réglementaire (cas de force majeure), la ligue considérera le match comme valide si 80 % (72 minutes) du match a été joué et l'écart de buts entre les équipes était égal ou supérieur à deux buts. L'arbitre devra inscrire sur la feuille de match la raison de l'arrêt du match. En certaines circonstances, la ligue pourra décider de valider le résultat même si moins de 80 % du match a été joué.
3. Si une équipe perd par 6 buts ou plus, elle peut demander à l'arbitre, lors d'un arrêt de jeu, de mettre fin au match, et ce sans pénalité. La ligue considérera le match comme valide et les sanctions disciplinaires (cartons) et les buts seront comptabilisés comme pour tout autre match.

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. Le nom de 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. Tout joueur dont le nom a été biffé sur la feuille de match par un responsable de l'équipe ne peut prendre part au match.
4. Il ne peut être formulé de protêt au sujet du terrain de jeu après le coup d'envoi.
5. 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 soins 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'un match, un membre de leur organisation saisisse correctement dans le système informatique (PTS) le résultat et les renseignements pertinents à ce match, sans quoi une amende sera imposée (voir annexe B).
 - e. Toute équipe responsable de l'arrêt d'un match à cause du comportement d'un joueur ou d'un dirigeant sera sanctionnée d'un forfait (voir annexe B).
6. 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 général (-1). Pour être applicable, cette infraction doit être signalée sur la feuille de match.
7. Seulement dans les cas de force majeure, une équipe fautive pénalisée pourra faire appel auprès du commissaire pour récupérer cette pénalité (-1 point au classement). Dans une telle situation, l'équipe aura sept (7) jours, une fois le match homologué (PTS) pour faire appel. Cet appel devra se faire par courriel.
8. Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas sept (7) joueurs pour commencer le match, le forfait peut être réclamé par l'équipe présente trente (30) minutes après l'heure fixée pour le début du match.
9. Si aucune des deux équipes ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes.
10. Les cas de force majeure seront étudiés par la ligue, qui rendra une décision finale.
11. Si une équipe perd trois matchs ou plus pour les causes précitées, elle sera convoquée par la ligue et passible de sanctions supplémentaires, telle que l'expulsion pour la saison.
12. Une équipe ayant commencé un match et ne pouvant plus présenter sept (7) joueurs sur le terrain perdra le match par défaut.
13. 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 en l'espèce, elle perd automatiquement le match par forfait et sera pénalisée de la façon suivante : une amende à la première offense; une amende à la deuxième offense (voir annexe B), en plus de comparaître devant la ligue; recommandation d'expulsion de la ligue en cas de récidive.
14. Avant le 15 août, si une équipe ne peut se présenter à son match et en avise la ligue au moins 24 heures à l'avance par téléphone (commissaire ou président) et par courriel, l'amende sera réduite de moitié. À partir du 15 août, l'amende totale sera imposée (voir annexe B).
15. Si une équipe déclare forfait lors d'un match impliquant une équipe ayant effectué un trajet de plus de quatre-vingts (80) kilomètres aller pour jouer ce match, une amende (voir annexe B) 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 ses frais de déplacement.
16. Une équipe qui perd par forfait pour ne pas s'être présentée à un match prévu à l'étranger (chez l'équipe adverse) devra, s'il y a lieu, jouer le match retour à l'étranger.

Annexe A

Méthode de répartition des équipes

# équipes	# équipes	# matchs	Éliminatoires	
10	10	$9 \times 2 = 18$	8 premiers	
11	11	$10 \times 2 = 20$	8 premiers	
12	11	$10 \times 2 = 20$	8 premiers	On garde 11 équipes et on porte à 11 le nombre d'équipes de la division supérieure.
13	11	$10 \times 2 = 20$	8 premiers	On garde 11 équipes et on porte à 11 le nombre d'équipes des deux divisions supérieures.

À partir de 14 équipes, on ajoute une division.

		Division X		Division Y		
# équipes	# équipes	# matchs	Éliminatoires	# équipes	# matchs	Éliminatoires
14	7	$6 \times 3 = 18$	7 (laissez-passer au premier)	7	$6 \times 3 = 18$	7 (laissez-passer au premier)
15	8	$7 \times 3 = 21$	8	7	$6 \times 3 = 18$	7 (laissez-passer au premier)
16	8	$7 \times 3 = 21$	8	8	$7 \times 3 = 21$	8
17	10	$9 \times 2 = 18$	8 premiers	7	$6 \times 3 = 18$	7 (laissez-passer au premier)
18	10	$9 \times 2 = 18$	8 premiers	8	$7 \times 3 = 21$	8
19	10	$9 \times 2 = 18$	8 premiers	9	$8 \times 2 = 16$	8 premiers

La ligue se réserve le droit de modifier cette méthode de répartition si le besoin s'en fait sentir.

Annexe B

Tableau des frais

Joueur inéligible

- Joueur inéligible ou illégal = forfait = 150 \$ (articles 5.2.3a, 5.2.3b, 11.3.9, 11.3.15 et 11.3.16)
- Joueur ne figurant pas sur la feuille de match = forfait = 150 \$ (article 11.3.14)
- Club avec joueur inéligible = forfait = 150 \$ (article 5.2.3c)
- Équipe avec joueur inéligible = forfait = 150 \$ (article 5.2.3d)
- Défaut de confirmer le transfert interne d'un joueur = 25 \$ (article 5.4.2)
- Erreur administrative à l'enregistrement d'un joueur = 100 \$ (article 5.4.3)

Calendrier

- Non-respect des journées fixes de match = 300 \$ (section 6, item 4)
- Changement relié au calendrier original = 150 \$ (article 6.1.8)

Équipes

- Non-respect du nombre de joueurs réguliers dans la liste d'équipe = 100 \$ par match (section 5, item 6)
- Retrait d'équipe après la date mentionnée au cahier de charges pour chacune des divisions = coût d'affiliation (article 6.1.9)
- Retrait d'équipe pendant la saison d'activité = bon de garantie + frais (article 6.1.9)
- Refus de promotion à la division supérieure = 500 \$ (article 1.1.7c)
- Défaut de respecter les règles concernant l'uniforme des joueurs = 25 \$ par match (article 11.4.5)

Matches

- Entrée de données de match en retard = 25 \$ (article 11.8.5d)
- Refus de jouer, de terminer le match ou défaut de se présenter à un match = forfait = 150 \$ (articles 11.8.5e, 11.8.8 et 11.8.13)
- Défaut de se présenter à un match en séries éliminatoires = forfait = 300 \$ (article 8.6)
- Avant le 15 août, tout match annulé par une équipe = 75 \$ si le commissaire ou le président est averti par téléphone et par courriel au moins 24 heures avant le match (article 11.8.14)
- À partir du 15 août, tout match annulé par une équipe = 150 \$ (article 11.8.14)
- Si l'équipe receveuse ne se présente pas à un match = forfait + l'équipe visiteuse qui fait plus de 80 km recevra 100 \$ pour son déplacement. Cette amende est facturée par la LSM à l'équipe receveuse et remboursée à l'équipe visiteuse (article 11.8.15)
- Protêt : dépôt de 100 \$ (article 9.2)
- Demande d'enquête : dépôt de 100 \$ (Généralités 7)

Comité de révision des sanctions

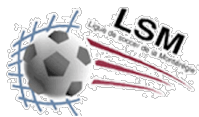
- Appel d'une décision du comité de révision des sanctions = 150 \$ à l'ARSRS (article 10.Biv)
- Cas étudié au comité de révision des sanctions = 25 \$ (article 10.11)

Discipline

- Carton jaune = 2 \$ (article 10.14)
- Carton jaune (2 dans un même match) = rouge = 10 \$ (article 10.14)
- Carton rouge = 10 \$ (article 10.14)

Note : la LSM se réserve le droit d'imposer des frais ou amendes supplémentaires pour des situations non mentionnées dans ce tableau ou dans les règlements.

Annexe C



Grille de sanctions disciplinaires

Description	Sanction additionnelle possible
se rend coupable d'une faute grossière (« serious foul play » dans l'action de jeu)	1 match
se rend coupable d'un acte de brutalité : exemples : pousser violent	1 match
se rend coupable d'un acte de brutalité : tout type de coup violent ou bagarre	3 matchs
tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux ou grossiers	2 matchs
crache sur un adversaire ou sur toute autre personne	5 matchs
Un joueur expulsé commet une faute passible d'un avertissement en quittant le terrain ou aux abords du terrain	1 match
Un joueur expulsé refuse de quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique avant ou pendant le match	1 match
Instigateur d'une bagarre	1 match
Après avoir été expulsé, le joueur tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux ou grossiers	3 matchs
Un remplaçant qui entre sur le terrain et commet l'une des 7 fautes passibles d'exclusion	3 matchs
Joueur ou entraîneur qui est l'instigateur pour retirer son équipe du terrain	5 matchs
Un joueur expulsé a blessé volontairement un adversaire (sang ou le joueur blessé ne peut revenir au jeu)	2 matchs
Cas avec facteurs aggravants	ARSRS
Violence verbale envers un officiel	ARSRS
Violence physique envers un officiel (indéterminée jusqu'à décision FSQ)	FSQ

* Grille directrice; le comité de révision des sanctions disciplinaires de la LSM peut imposer une sanction différente selon le cas.

Annexe D

Tournoi de la montée

1. Le Tournoi de la montée a pour but de permettre à une équipe d'entrer directement en Division 2 de la LSM l'année suivante.
2. Ce tournoi ne sera organisé que si une catégorie compte plus de trois divisions.
3. Les clubs qui désirent inscrire une équipe à ce tournoi doivent manifester leur intérêt en faisant parvenir un courriel à la ligue avant le 30 juin de l'année en cours.
4. Ce tournoi aura lieu à compter du mois de juillet, selon des modalités qui seront déterminées en fonction du nombre d'équipes intéressées.
5. Les frais d'inscription sont de 100 \$ par équipe.
6. Les frais d'arbitrage sont à la charge des équipes. Chaque équipe devra payer 50 % des frais avant le début du match.
7. Les équipes admises sont celles des divisions inférieures à la Division 2 de la LSM, ainsi que les équipes U18 et U21 inscrites dans d'autres ligues de la région.
8. Aucune équipe ou joueur de catégorie AAA ne peut participer à ce tournoi.
9. Les équipes doivent soumettre une liste comptant au minimum 14 de leurs joueurs réguliers, auxquels pourront s'ajouter 11 réservistes, pour un maximum de 25 joueurs. Le nombre maximum de joueurs permis pour un match est de 18.
10. Un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe inscrite au tournoi.
11. Si l'équipe gagnante du tournoi est une équipe inscrite en Division 3 de la LSM et que cette équipe termine au premier ou au deuxième rang de sa division (et est donc automatiquement promue en Division 2), l'entrée en Division 2 de la LSM sera offerte à l'équipe ayant terminé au deuxième rang du Tournoi de la montée. De même, si l'équipe ayant terminé au deuxième rang du Tournoi de la montée est une équipe inscrite en Division 3 de la LSM et que cette équipe termine au premier ou au deuxième rang de sa division (et est donc automatiquement promue en Division 2), l'entrée en Division 2 de la LSM sera offerte à l'équipe ayant terminé au troisième rang du Tournoi de la montée.
12. La ligue se réserve le droit de modifier les modalités de ce tournoi si le besoin s'en fait sentir.

Annexe E

Exemples d'utilisation de joueurs « réserve » dans les divisions comptant deux groupes

Si une division compte deux groupes et qu'un club a deux équipes dans le groupe « a » (Équipe 1 et Équipe 2) et deux équipes dans le groupe « b » (Équipe 3 et Équipe 4).

Exemple 1

- Équipe 1 (groupe a) utilise le joueur « X » comme « réserve ».
- Équipe 3 (groupe b) utilise le joueur « X » comme « réserve ».
- Le joueur « X » ne peut pas être utilisé dans un match entre Équipe 1 et Équipe 3.
- Équipe 2 (groupe a) et Équipe 4 (groupe b) ne peuvent pas utiliser le joueur « X » comme « réserve ».
- Équipe 1 (groupe a) peut utiliser le joueur « X » comme « réserve » dans un match contre Équipe 4 (groupe b).
- Équipe 3 (groupe b) peut utiliser le joueur « X » comme « réserve » dans un match contre Équipe 2 (groupe a).

Exemple 2

- Équipe 2 (groupe a) utilise le joueur « Y » comme « réserve » dans un match contre Équipe 3 (groupe b).
- Équipe 2 (groupe a) utilise le joueur « Y » comme « réserve » dans un match contre Équipe 4 (groupe b).
- Le joueur « Y » ne peut pas être utilisé comme « réserve » par les autres équipes.

Exemple 3

- Équipe 4 (groupe b) utilise le joueur « Z » comme « réserve ».
- Équipe 1 (groupe a) utilise le joueur « Z » comme « réserve » dans un match contre Équipe 2 (groupe a).
- Équipe 1 (groupe a) utilise le joueur « Z » comme « réserve » dans un match contre Équipe 3 (groupe b).
- Le joueur « Z » ne peut pas être utilisé dans un match entre Équipe 1 et Équipe 4.
- Équipe 2 (groupe a) et Équipe 3 (groupe b) ne peuvent pas utiliser le joueur « Z » comme « réserve ».
- Équipe 4 (groupe b) peut utiliser le joueur « Z » comme « réserve » dans un match contre Équipe 2 (groupe a).
- Équipe 4 (groupe b) peut utiliser le joueur « Z » comme « réserve » dans un match contre Équipe 3 (groupe b).