Règlements et lois

Adoptés en comité senior LSSRS le 20 mars 2023

LES CHANGEMENTS AUX ARTICLES SONT INDIQUÉS PAR UN TRAIT GRAS DANS LA MARGE

Table des matières

Lexique **3**

Généralités **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. Utilisation des joueurs **9**
5.5. Entraîneur **10**

6. Calendrier **10**

6.1. Changement au calendrier **11**

7. Championnat **12**

8. Coupe **12**

9. Protêt **13**

10. Discipline **14**

10.1. Appel **14**

11. Lois du jeu **15**

11.1. Terrain **15**
11.2. Ballon **16**
11.3. Nombre de joueurs **16**
11.4. Équipement **17**
11.5. Arbitre **17**
11.6. Durée du match **18**
11.7. Responsabilités des équipes **19**

Annexe A Méthode de répartition des équipes **20**

Annexe B Tableau des frais **21**

Annexe C Grille de sanctions disciplinaires **22**

Annexe D Exemples d'utilisation de joueurs dans les divisions comptant deux groupes **24**

Lexique

SQ :	Soccer Québec (Anciennement 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 senior Zone 2
LSRRS :	Ligue senior régionale de la Rive-Sud
Ligue :	le terme ligue désigne la LSRRS
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

Centre administratif de la ligue : Ligue senior régionale de la Rive-Sud
360 rue Lawrence, Greenfield Park
QC, J4V 2Z4

Courriel général de la LSRRS : commissaire@arsrs.com
Courriel pour transmettre les feuilles de match : match@arsrs.com
Cas de discipline : adjoint.competitition@arsrs.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 Soccer Québec 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 Soccer Québec.
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, de façon permanente, ceci en plus d'une amende décidée par le comité de discipline de la ligue.
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 civil. 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. Tous les clubs doivent être dûment enregistrées à Soccer Québec.
5. Toute nouvelle équipe sera placée dans la dernière division, sauf si une place se libère dans une division supérieure.
6. Toute personne reliée à une équipe de la ligue trouvée coupable de délit est passible d'une sanction pouvant aller jusqu'à l'expulsion. Cette personne pourra demander d'être entendue par le comité discipline de la ligue.
7. L'expulsion d'une équipe de la ligue relève de l'autorité ayant juridiction en l'espèce de la ligue.
8. Toute déviation aux règles relativement à la structure de la ligue doit être approuvée par de l'autorité ayant juridiction en l'espèce de la ligue.

1.1 Promotion, relégation

1. Toute déviation aux règles de promotion et relégation doit être approuvée par l'autorité ayant juridiction en l'espèce de la ligue.
2. La première et la deuxième division de la Ligue interrégionale senior 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 senior régionale de la Rive-Sud ;
   d. la relégation d'une ou plusieurs équipes de la LSRRS 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 LSRRS)
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 (1re) division, une (1) équipe sera promue en LIZ 2 Div. Honneur.
   b. Pour les équipes évoluant dans les autres divisions de la LSRRS, deux (2) équipes seraient promues. Dans le cas où une division aurait des groupes A et B, les équipes promues serait les champions des groupes A et B et une 3e 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.

2. Administration de la ligue

1. Le centre d'administration de la ligue est situé au bureau de l'Association régionale de Soccer de la Rive Sud (ARSRS) et opère sous la direction de ses responsables.
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 le centre d'administration de la ligue.
5. Tout cas de maraudage sera rapporté à l'autorité ayant juridiction en l'espèce de la ligue et sera étudié par celui-ci en conformité avec le règlement de SQ et des Associations régionales.
6. La ligue est soumise aux statuts et règlements de l'Association canadienne de soccer, de Soccer 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 centre d'administration de la ligue ;
   b. Approuvés par le conseil d'administration de l'ARSRS 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 pour les équipes de la ligue et celles de l'extérieur.

4. 1 Compétition intérieure

1. L'autorité ayant juridiction en l'espèce 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 SQ 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 centre 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 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. Sauf s'il s'agit d'une première affiliation pour l'année d'affiliation visée ou qu'aucun match n'a été joué avec le premier club d'affiliation, un joueur doit s'affilier à un club avant le 1er août afin de pouvoir y jouer dans une compétition estivale.

5.1 Paiement

1. Les montants dus à la ligue sont payables par le club par chèques préférablement.
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.
   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 l'autorité 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 l'autorité ayant juridiction en l'espèce 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 SQ ;

Tableau des catégories d'âge en 2023

Sénior	né en 2004 ou avant
O30F	née avant le 1er janvier 1993
Vétéran (O35)	né avant le 1er janvier 1988
O45	né avant le 1er janvier 1978
O50	né avant le 1er janvier 1973

   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 SQ, selon les règlements en vigueur de SQ;
   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 LSRRS.
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 SQ et des ARS dont relèvent les joueurs.

5.3 Libération de joueurs

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.

1. Aucune libération ne sera autorisée après la date prévue aux règlements généraux de Soccer Québec.
2. Les clubs et joueurs doivent se conformer aux règlements de mobilité des joueurs de Soccer Québec et des ARS dont ils relèvent.

5.4 Utilisation des joueurs

1. Un joueur peut jouer dans plusieurs divisions au sein de son club pendant la saison, sous certaines conditions (voir article 5.4.4).

2. Dans le respect des catégories d'âges imposées par Soccer Québec, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif.

3. Tout joueur du même club ou regroupement de soccer peut prendre part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club ou regroupement de soccer, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation dans toute compétition où son club ou regroupement de soccer inscrit une équipe.

4. Dès qu'un joueur apparaît une sixième fois (6e) sur une feuille de match d'une équipe dans la même division ou dans un même niveau de compétition, il sera considéré comme appartenant à cette division ou à ce niveau de compétition. Si un joueur apparaît au moins six fois sur la feuille de match d'une équipe dans différentes divisions, la division la plus élevée a préséance.

    a. Une équipe ne peut utiliser aucun joueur provenant d'une division supérieure ou d'un niveau de compétition supérieur dans un match.
    b. Les joueurs des catégories O35, O45 et O50 exclusivement sont exemptés du point 4. ci-haut mentionné. La seule exception est si la même catégorie O35, O45 et O50 comporte plus d'une division. Dans ce cas, un joueur ayant été inscrit au moins six fois sur la feuille de match d'une même division supérieure ne pourra évoluer dans la division inférieure.
    c. Les joueurs de catégories O35, O45 et O50 apparaissant une 6e fois sur une feuille de match d'une équipe de la LIZ 2 ou d'un niveau de compétition supérieur sont éligibles à jouer avec une équipe du même club dans la LSRRS sans restriction.

5. Aucun joueur à l'essai ne peut être utilisé lors des activités de la ligue (saison extérieure).

6. Joueurs permis (catégories O35, O45 et O50 seulement)

    a. Une équipe doit communiquer par courriel à la ligue avant le début de la saison une liste de joueurs permis afin de les rendre éligibles à son effectif dans le cadre des activités de la LSRRS. Dans ce cas, le nombre de joueurs permis par équipe est illimitée.
    b. Dès que la saison estivale est commencée, une équipe peut ajouter en cours de saison un maximum de deux (2) joueurs permis à son effectif qui devront être obligatoirement communiqués par courriel à la ligue. Il devra y avoir un délai d'au moins six (6) jours entre la date de la communication par courriel à la ligue et la date du premier match du joueur permis, sans quoi le joueur sera considéré inéligible.
    c. La première affiliation du joueur permis à un club déterminera le «premier club». Aucune autre opération ne sera autorisée pour changer le premier club du joueur. Les clubs devront s'assurer de la sélection de leurs joueurs.

7. Aucun joueur U-16 et moins ne peut être utilisé lors des activités de la ligue.

8. Hiérarchie

a. Pour l'utilisation des joueurs, 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 jouer pour deux équipes de son club, si elles ne font pas partie du même groupe. Il ne peut toutefois pas être utilisé dans un match intergroupe impliquant ces deux équipes. De même, si un joueur a été utilisé par une équipe dans un match intergroupes, il ne pourra pas être utilisé par la suite par l'autre équipe impliquée dans ce match intergroupes (voir exemples en Annexe E).

9. Selon les règles de fonctionnement de Soccer Québec, 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.

5.5 Entraîneur

1. Tous les entraîneurs devront être dûment affiliés avec carte d'affiliation et avoir complété la formation Respect et Sport de Soccer Québec. Aucune certification minimale n'est requise.

6. Calendrier

1. Les équipes devront se conformer aux journées fixes de match
2. 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.

   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 remplaçante immédiate d'une autre équipe du club qui joue le même jour.
3. 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.
4. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 20 h, sauf lors d'un congé civique, avec approbation des participants.
5. Une équipe ne peut jouer deux (2) matchs à moins de 48 heures d'intervalle en saison régulière, sauf si elle donne son approbation.

6.1 Changement au calendrier

1. Seule la Ligue, ou par délégation son commissaire, détient le pouvoir de remettre ou de faire un changement à la version finale du calendrier. Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les règlements.

Lors d'une annulation de match ou d'une demande de changement de match, la date de reprise sera le vendredi dans les 14 jours suivants (sauf exceptions). La procédure suivante sera appliquée :

2. Une équipe qui souhaite déplacer la date d'une partie doit d'abord vérifier la possibilité de déplacer la partie avec le responsable compétitions de son club.
3. Le responsable du club vérifie la possibilité d'effectuer le changement avec la ligue.
4. La ligue fournit une date de reprise aux deux clubs concernés après vérification de la disponibilité des arbitres.
5. Une fois la date de reprise communiquée aux deux clubs, ceux-ci disposent de 72 heures pour confirmer la réception de la date de reprise.
6. Finalement, le responsable compétition du club receveur transmet la confirmation de l'heure et du terrain à la Ligue. Sans cette validation aucune demande de changement ne sera traitée.
7. Pour tout non-respect des délais ou irrégularité, le Commissaire de la ligue pourra décider d'une date de reprise sans appel.

8. Une équipe peut avec un délai de quinze (15) jours, pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit un changement de date. La Ligue sera le seul juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.
9. Une équipe peut, avec soixante-douze (72) heures d'avis, demander une modification de terrain ou d'heure de début d'une partie. La ligue doit confirmer la modification aux équipes concernées au moins vingt-quatre (24) heures à l'avance. Dans tous les cas où un déplacement important est à prévoir pour l'équipe visiteuse le Commissaire peut refuser la modification.
10. Tout changement de date apporté au calendrier par la Ligue devra être communiqué aux équipes concernées au moins soixante-douze (72) heures à l'avance.
11. Pour tout changement relié au calendrier original ou pour le non-respect des procédures et délais de la ligue des frais de 150$ peuvent être applicables.

12. 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.
13. Pour tout changement relié au calendrier original ne respectant pas la procédure, des frais peuvent être applicables (voir annexe B).
14. Un club peut retirer une équipe inscrite, sans frais, jusqu'au début du travail sur le calendrier préliminaire 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 favorisant l'équipe ayant la meilleure fiche disciplinaire (carton jaune = - 1 point, carton rouge = - 2 points);
   g. en faisant jouer un match barrage entre les deux équipes ex æquo, match qui doit déterminer un gagnant; prolongation de 2 x 10 minutes complètes 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, 2 périodes de dix (10) minutes au complet seront jouées. 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 2 jours ouvrables (48 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) Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre indépendamment pour chacune des équipes auxquelles il participe, toutes fonctions confondues.

B) Nonobstant les articles respectifs des règlements généraux de Soccer Québec, la procédure en LSRRS pour un examen de cas disciplinaire par le comité nommé est la suivante:
   a. Le comité de discipline ou l'autorité ayant juridiction en l'espèce de la ligue étudiera les plaintes, si ces dernières sont recevables. Suivant la gravité des cas, le dossier peut être transféré à Soccer Québec. Les documents suivants seront envoyés au contrevenant avec preuve d'envoi :
      - Avis d'infraction
      - Copie de plainte ou rapport officiel
      - Avis de non-culpabilité
      - Formulaire de reconnaissance de culpabilité

      Dans le cas d'un plaidoyer de non-culpabilité, le contrevenant devra soumettre une demande d'audition dans les 10 jours de la réception de l'avis. À défaut de transmettre un plaidoyer de non-culpabilité conforme aux exigences dans le délai prescrit, le contrevenant est réputé avoir reconnu sa culpabilité.
   b. Le plaignant et l'intimé dûment convoqués doivent se présenter devant le comité de discipline à la date et au lieu prévu par ce dernier.
   c. Des témoins visuels seront autorisés, le "oui-dire" n'est pas accepté.
   d. Dans le cas du plaignant un rapport (écrit, vidéo, etc.) pourra servir d'acte d'accusation. Dans le cas où, la personne inculpée ou un représentant de son club ne se présenterait pas à l'audition, le cas pourra être traité *in absentia*. Dans certains dossiers (plus grave), le comité de discipline

pourra suspendre l'intimé de toutes activités de soccer (sous sa juridiction) jusqu'à ce que cette personne demande une audition.

e. Un rapport disciplinaire n'est pas nécessaire quand le comité de discipline de la ligue demande à un membre d'une équipe de se présenter devant le comité.

1. Un joueur ou un entraîneur devra purger les sanctions automatiques avec l'équipe avec laquelle la suspension a été obtenue avant de pouvoir prendre part à un match de championnat, toutes fonctions confondues.

   Tout joueur ou dirigeant suspendu par le comité de discipline de la ligue ou de l'organisme mandaté par celle-ci est exclu de toutes activités sanctionnées et/ou reconnues par la ligue jusqu'à la fin de sa suspension.

   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 ou un entraîneur qui reçoit un 3e avertissement (carton jaune) avec la même équipe 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) par équipe. Après trois (3) autres avertissements, le joueur ou l'entraîneur 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 ou un entraîneur 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 ou un entraîneur 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 ou un entraîneur 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. Les avertissements infligés au cours d'un match interrompu, annulé et/ou déclaré perdu par forfait/défaut ne sont pas annulés.

7. L'expulsion, même prononcée au cours d'un match interrompu, annulé et/ou déclaré perdu par forfait, entraîne une suspension automatique pour le prochain match.

8. Lorsque la suspension est prononcée en nombre de matchs, seuls les matchs effectivement joués comptent pour l'exécution de la suspension. Lorsqu'un match est interrompu, annulé ou finalement déclaré perdu par forfait, la suspension n'est considérée comme purgée que si les faits à l'origine de l'interruption, de l'annulation ou du forfait ne sont pas imputables à l'équipe du joueur suspendu.

9. Une suspension de match est considérée comme exécutée si un match est ultérieurement déclaré perdu par forfait parce qu'un joueur y a pris part alors qu'il n'était pas qualifié. Ceci s'applique également pour la suspension de match du joueur qui y a pris part alors qu'il n'était pas qualifié.

10. Pour les séries éliminatoires, les sanctions disciplinaires sont établies comme suit :
    - les cartons rouges reçus durant le championnat demeurent valides;
    - Le dossier des avertissements (cartons jaunes) est transféré de la saison régulière aux Séries Finales. À titre d'exemple, un joueur qui a deux cartons jaunes pendant la saison régulière et qui reçoit un troisième en première ronde des Séries sera suspendu pour la prochaine partie des Séries.

11. Un joueur ou un entraîneur qui reçoit un carton rouge direct lors d'un match ne peut jouer dans aucune autre division ou autre ligue, toutes fonctions confondues, 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. Lorsque l'équipe avec laquelle un joueur ou un entraîneur doit purger une suspension a terminé sa saison, celui-ci peut la purger avec toute autre équipe avec laquelle il est éligible de participer. Dans le cas d'une suspension automatique encourue lors du dernier match de la saison d'une équipe, elle peut être purgée à tout moment avec une autre équipe. Dans le cas d'une suspension additionnelle de deux matchs ou plus, il devra y avoir un délai minimum de sept jours entre le dernier match purgé avec une équipe et le premier match purgé avec une autre équipe.
12. Les sanctions mentionnées aux présents articles 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.
13. 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.
14. Tout joueur ou entraîneur suspendu par le comité de discipline 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).

15. Lorsqu'une suspension — à la suite de l'imposition d'un carton rouge ou d'une décision du comité de discipline — 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 verrait son dossier disciplinaire référé à la fin de la saison à l'association régionale dont il relève le cas échéant.
16. Toute personne reliée à une équipe est sujette aux mêmes règlements disciplinaires que les joueurs.
17. Pour les joueurs et dirigeants d'équipe, chaque avertissement et chaque expulsion entraînera une amende automatique (voir annexe B).
18. Tout cas de violence physique envers un arbitre doit être transmis à Soccer Québec.
19. 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. sera traité par le comité de discipline régional. S'il y a lieu, ce dernier transmettra le cas à Soccer Québec.

10.1 Appel

a. Toute organisation (club) qui se croit lésée par une décision du commissaire de la ligue peut aller en appel et être entendue par le comité de discipline de la ligue.

b. L'appel doit être déposé au bureau de la ligue dans les 7 jours ouvrables suivant la date de la décision du commissaire. Il peut être déposé uniquement par un des trois responsables du club identifiés dans le cahier de charges déposé auprès de la ligue.

c. L'appel doit contenir un texte relatant précisément et de façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ses prétention.

d. Si par exception ou sur demande de l'une ou l'autre des parties, le comité de discipline juge nécessaire de tenir une audition, il convoque les parties.

e. L'appel doit être accompagné d'un dépôt de $ 150 (à l'ordre de l'ARSRS). Si l'appel est déposé par courriel ou à la demande du club le montant de $ 150 sera facturé directement au club par la ligue.

f. Si le comité de discipline donne raison au plaignant, le dépôt exigé sera remis.

g. Au contraire, lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité de discipline, le dépôt n'est pas remboursé.

h. Toute organisation ou individu qui se croit lésé par une décision du comité de discipline de la ligue peut aller en appel et être entendue par le comité d'appel de SQ.

i. Exception fin de saison et séries finales. À partir du moment où l'avant-dernière partie de la saison régulière a été disputée et jusqu'à la fin des Séries Finales le délai maximal pour déposer un appel est de 24 heures pour toute décision qui concerne le résultat d'une partie. Également, lorsque le délai entre une partie et le début des Séries finales ou encore entre deux rondes des séries finales est de cinq (5) jours et moins le Comité de discipline prendra les décisions sans tenir d'audience.

11. Lois du jeu

Les lois du jeu de la FIFA sont en vigueur, sauf les spécifications contraires prévues au présent règlement.

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.
5. Terrain intérieur
   a) Lorsque le ballon touche le plafond en cours de jeu :
      a. Perte de possession pour la dernière équipe ayant touché le ballon.
      b. Balle à terre pour l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a touché le plafond.
      c. Si le ballon touche le plafond dans la surface de réparation, balle à terre au gardien peu importe l'équipe ayant touché le ballon en dernier.

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 est utilisé pour tous les matchs.

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 vingt-et-un (21) joueurs éligibles et physiquement aptes à jouer et munis d'un passeport dûment validé.
   c. Un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu
2. Une équipe doit aligner au moins sept (7) joueurs sur le terrain pour pouvoir débuter et durant toute la durée de la partie.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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 ou l'arbitre assistant.
8. 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.
9. Toute infraction doit être rapportée au commissaire de la ligue pour action disciplinaire appropriée.
10. 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.
11. Si une équipe a fait jouer un joueur inéligible à cause d'une suspension connue, elle perdra ce match par forfait.
12. 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.
13. Pour tout forfait relié aux articles ci-dessus, des frais seront imposés par la LSRRS-(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 LSRRS 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. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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, s'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 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).
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 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. L'arbitre doit permettre aux équipes de faire une photo des 2 feuilles de match;
    g. à la fin du match, biffer les noms des joueurs ou dirigeants n'ayant pas présenté à l'arbitre leur passeport respectif.
    h. inscrire tout commentaire pertinent dans l'espace prévu à cet effet;

i. inscrire tout manquement au terrain et aux installations;
j. remettre les passeports.

8. 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.
9. L'autorité de l'arbitre et l'exercice de ses pouvoirs lui sont conférés par les lois du jeu.
10. 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 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 75% (68 minutes) du match a été joué. 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 75% du match a été joué et si l'écart de buts entre les équipes était supérieur à trois buts.
3. Si une équipe perd par 6 buts ou plus, l'équipe perdante 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 Spordle 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 débuter le match à l'heure prévue, sera pénalisé 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 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 se présente avec un nombre insuffisant de joueurs pour 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. La moitié (50%) de l'amende sera versée au club lésé.
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). La moitié (50%) de l'amende sera versée au club lésé.
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 × 2 = 18	8 premiers	
11	11	10 × 2 = 20	8 premiers	
12	11	10 × 2 = 20	8 premiers	On garde 11 équipes et on porte à 11 le nombre d'équipes de la division supérieure.
13	11	10 × 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 × 3 = 18	7 (laissez-passer au premier)	7	6 × 3 = 18	7 (laissez-passer au premier)
15	8	7 × 3 = 21	8	7	6 × 3 = 18	7 (laissez-passer au premier)
16	8	7 × 3 = 21	8	8	7 × 3 = 21	8
17	10	9 × 2 = 18	8 premiers	7	6 × 3 = 18	7 (laissez-passer au premier)
18	10	9 × 2 = 18	8 premiers	8	7 × 3 = 21	8
19	10	9 × 2 = 18	8 premiers	9	8 × 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 $
- Joueur ne figurant pas sur la feuille de match = forfait = 150 $
- Club avec joueur inéligible = forfait = 150 $
- Équipe avec joueur inéligible = forfait = 150 $

Calendrier
- Demandes de changement ne respectant pas la procédure = 150 $

Équipes
- Retrait d'équipe après le début du travail sur le calendrier préliminaire = 150$
- Retrait d'équipe après la publication du calendrier préliminaire = 250$
- Retrait d'équipe après la publication du calendrier final = coût d'affiliation
- Retrait d'équipe pendant la saison d'activité = bon de garantie + frais
- Refus de promotion à la division supérieure = 500 $
- Défaut de respecter les règles concernant l'uniforme des joueurs = 25 $ par match

Matchs
- Entrée de données de match en retard = 25 $
- Refus de jouer, de terminer le match ou défaut de se présenter à un match = forfait = 300$
- Défaut de se présenter à un match en séries éliminatoires = forfait = 500 $
- Avant le 15 août, tout match annulé par une équipe = 150 $ si le commissaire ou le président est averti par téléphone et par courriel au moins 24 heures avant le match
- À partir du 15 août, tout match annulé par une équipe = 300 $
- 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 LSRRS à l'équipe receveuse et remboursée à l'équipe visiteuse.
- Protêt : dépôt de 100 $
- Demande d'enquête : dépôt de 100 $

Comité de discipline
- Appel d'une décision du comité de discipline = 150 $ à l'ARSRS
- Cas étudié au comité de discipline = 100$

Discipline
- Carton jaune = 50$ lorsqu'une équipe accumule 20 cartons jaunes dans une saison.
- Carton jaune (2 dans un même match) = rouge = 10 $
- Carton rouge = 10 $

Note : la LSRRS 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 : exemples : 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/SQ
Violence physique envers un officiel (indéterminée jusqu'à décision Soccer Québec)	SQ

** Il s'agit d'une grille directrice où les sanctions mentionnées sont minimales ; le comité de discipline régional peut imposer une sanction différente selon le cas.*

Annexe D

Exemples d'utilisation de joueurs 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 ».
- Équipe 3 (groupe b) utilise le joueur « X ».
- 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 ».
- Équipe 1 (groupe a) peut utiliser le joueur « X » dans un match contre Équipe 4 (groupe b).
- Équipe 3 (groupe b) peut utiliser le joueur « X » dans un match contre Équipe 2 (groupe a).

Exemple 2

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

Exemple 3

- Équipe 4 (groupe b) utilise le joueur « Z ».
- Équipe 1 (groupe a) utilise le joueur « Z » dans un match contre Équipe 2 (groupe a).
- Équipe 1 (groupe a) utilise le joueur « Z » 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 ».
- Équipe 4 (groupe b) peut utiliser le joueur « Z » dans un match contre Équipe 2 (groupe a).
- Équipe 4 (groupe b) peut utiliser le joueur « Z » dans un match contre Équipe 3 (groupe b).