



Règlements et Lois (Soccer intérieure)

Adoptés AGA ??-??-????
Ratifié par le CA de l'ARSRS du ??-??-????

TABLE DES MATIÈRE

LEXIQUE	3
GÉNÉRALITÉ	4
1. STRUCTURE DE LA LIGUE	4
1.1. PROMOTION ET RELÉGATION	5
2. ADMINISTRATION DE LA LIGUE	5
3. RÉGLEMENTATION	6
4. COMPÉTITION	6
4.1. COMPÉTITION INTÉRIEURE	6
5. ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES	6
5.1. PAIEMENT	6
5.2. JOUEUR	7
5.3. LIBÉRATION DE JOUEURS	8
5.4. TRANSFERT INTERNE DE JOUEUR	8
5.5. ENTRAÎNEUR	8
6. CALENDRIER	8
6.1. CHANGEMENT AU CALENDRIER	8
7. CHAMPIONNAT	9
8. COUPE	9
8.1. BOURSE	9
9. PROTÊT	10
10. DISCIPLINE	10
11. LOIS DU JEU	11
11.1. TERRAIN	11
11.2. BALLON	11
11.3. NOMBRE DE JOUEURS	12
11.4. ÉQUIPEMENT	12
11.5. ARBITRE	12
11.6. DURÉE DU MATCH	13
11.7. COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU	13
11.8. BUT MARQUÉ	13
11.9. HORS-JEU	13
11.10. FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF	13
11.11. COUP FRANC	14
11.12. COUP DE PIED DE RÉPARATION (PENALTY)	14
11.13.. RENTRÉE DE TOUCHE	14
11.14.. COUP DE PIED DE BUT	14
11.15. COUP DE PIED DE COIN	14
11.16. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES	14

Lexique

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

Assemblée Générale : Il s'agit dans le cas de la ligue intérieure des équipes qui participent pour la saison en cours. Car l'assemblée générale dans les statuts de la Ligue de Soccer de la Montérégie est constituée des équipes participant lors du championnat extérieur et possédant un Bon de Garantie valide.

Généralité

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

1. Structure de la ligue

1. La ligue comprend une répartition par catégorie et par sexe des équipes au sein de groupes tel qu'illustrée aux tableaux de l'annexe A des présents règlements
2. La ligue se réserve le droit de transformer le ou les groupes en divisions.
 - a. Ces divisions seront alors soumises aux règles de promotion et relégation.
3. Toutes les équipes doivent avoir des joueurs appartenant à un club dûment enregistré à la FSQ.
4. La dernière division peut contenir plusieurs groupes.
5. Toute nouvelle équipe sera placée dans la dernière division, sauf recommandation contraire de la part des membres du conseil d'administration et par la suite entériné lors d'une assemblée générale.
6. Toute personne reliée à une équipe de la ligue trouvée coupable de délit par le Conseil d'Administration est passible d'une sanction pouvant aller jusqu'à l'expulsion.
7. L'expulsion d'une équipe de la ligue relève du Conseil d'Administration de la ligue et doit être entérinée par l' A.G.A. de la L.S.M.
8. Toute déviation aux règles relativement à la structure de la ligue doit être approuvée par le Conseil d'Administration de la ligue et entérinée lors d'une assemblée générale annuelle, régulière ou spéciale.

1.1. Promotion et relégation

1. Toute déviation aux règles de promotion et relégation doit être approuvée par le Conseil d'Administration de la ligue et lors d'une assemblée générale de la ligue, annuelle, régulière ou spéciale.
2. Une ébauche des divisions de la saison suivante sera produite par la ligue. Cette ébauche tiendra compte
 - a. des tableaux en annexe A, répartition des équipes au sein de groupes dans la ligue;
 - b. des règles de promotion et relégation de la ligue;
3. Différents facteurs peuvent venir influencer la formation des divisions supérieures et inférieures. Ces facteurs sont pris en considération selon les priorités suivantes :
 - a. La promotion des équipes de la division inférieure immédiate de la Ligue de Soccer de la Montérégie.
 - b. La relégation de ou des équipe(s) de la LSM d'une division supérieure à une division inférieure immédiate en fonction du tableau en annexe A. (répartition des équipes au sein de groupes dans la LSM).
4. 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.
5. Les règles de promotions sont
 - i. Pour les équipes évoluant en deuxième (2^e), troisième (3^e), quatrième (4^e) et cinquième (5^e) division le nombre d'équipe(s) promue(s) serait de Une (1).
 - b. La promotion est une obligation acquise par les performances de la saison précédente. Cette obligation assure aux équipes méritoires une participation au championnat de la division supérieure immédiate la saison suivante.
 - c. 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.
 - d. Dans le cas où un club déroge à la règle de promotion pour son équipe. La promotion sera offerte aux équipes suivantes au classement du championnat de la saison.
9. Les règles de relégation sont
 - a. La relégation est imputable directement aux facteurs suivants : la 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 cahier de charges, le classement général est alors réajusté.
 - b. La ligue départage les divisions à partir de son classement général réajusté, tout en se conformant au tableau des présents règlements en annexe A.
 - c. Un club, qui a une de ses équipes reléguées à une division inférieure immédiate, peut demander à la ligue de reléguer cette équipe à une division inférieure. Cette permission pourrait être accordée, si un club possède déjà une équipe dans la division d'accueil, ou encore dans les cas de force majeure.

2. Administration de la ligue

1. Le centre d'administration de la ligue est situé dans un lieu choisi par le C.A. de la ligue et opère sous la direction et la responsabilité de la (des) personne(s) nommée(s) par le C.A. de la ligue.
2. Toutes les affaires de la ligue doivent se faire par l'entremise du centre d'administration, endroit où les documents de la ligue sont conservés.
3. La ligue ne peut disposer de ses biens et fonds que dans les seuls buts pour lesquels elle existe.
4. Le budget provisoire sera adopté par l'Assemblée Générale de la ligue.
5. Tout cas de maraudage sera rapporté au conseil d'administration de la ligue et sera étudié par celui-ci en conformité avec le règlement de la FSQ et des Associations Régionales.

6. La ligue est soumise aux statuts et règlements de l'Association Canadienne de Soccer, de la fédération de Soccer du Québec et de l'ARSRS, le tout sans préjudice à son autonomie quant aux devoirs et aux pouvoirs qui sont conférés à ses administrateurs par les statuts et règlements de la ligue, lorsqu'ils ont reçus la sanction du Conseil d'Administration de l'ARSRS.

3. Réglementation

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

4. Compétition

1. La ligue pourra organiser les compétitions suivantes :
 - a. Championnats et éliminatoires intérieurs,

5. Enregistrement des équipes

1. Pour toute infraction au règlement d'enregistrement incluant la libération et le transfert des joueurs, l'équipe fautive pourrait être déclarée forfait et pourrait être passible des sanctions prévues.
2. Une personne dont le nom apparaît sur les documents officiels remplis et soumis par les équipes à la ligue, est considérée comme faisant partie d'une équipe
3. Le cahier de charges doit être envoyé au plus tard à la date spécifiée dans ce manuscrit, sans quoi l'équipe pourrait se voir exclue du championnat, ou encore assujettie à de fortes pénalités financières.
4. Le cahier des charges doit inclure
 - a. Le nom du délégué du club et son remplaçant pour les assemblées de la ligue et pour recevoir la correspondance,
 - b. Les noms des officiers signataires pour les libérations ou transferts des joueurs,
 - c. Tous les noms des officiers du club (administrateurs),
 - d. Tous les noms du personnel des équipes,
 - e. Tous les noms de joueurs par équipes. (à noter qu'un maximum de 25 joueurs peut faire partie de cette liste, qui d'ailleurs ne pourra pas être modifiée une fois 75% du championnat de l'équipe en question complété)
 - f. La couleur dominante de l'équipe.
5. Les clubs doivent faire connaître par écrit au centre d'administration toute modification aux informations fournies.
6. Un club sera tenu responsable des inconvénients qui surviendront suite à une modification non communiquée à la ligue.

5.1. Paiement

1. Les montants dus à la ligue sont payables par le club par chèques.

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

5.2. Joueur

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

Tableau des catégories d'âge Saison Automne 2006

<u>Catégorie</u>	<u>Éligibilité</u>	<u>année de naissance</u>
Senior	U-21	nés entre 1986 et 1988
Senior	U-35	nés entre 1972 et 1985
Vétéran	O-35	nés en 1971 et avant

- b. Qui ont obtenu leur libération du club pour lequel ils s'alignaient, lorsque applicable.
 - c. Qui ont obtenu leur transfert (si applicable) conformément aux règles de la ligue
 - d. Qui ont signé un formulaire d'adhésion de joueur de la F.S.Q Selon les règlements en vigueur de la FSQ.
 - e. Qui ont leur passeport de joueur dûment valide pour la saison d'activités courantes par leur association régionale.
 - f. Qui ne sont pas sous le coup d'une suspension décrétée par la ligue ou de toute autre instance d'autorité.
 - g. Qui ont obtenu la permission écrite de leur région d'appartenance (si applicable).
2. Pour toute infraction au règlement, les sanctions suivantes seraient imposées :
 - a. Tous les matchs où une équipe a aligné un joueur inéligible sont forfaits à l'adversaire.
 - b. si une équipe a aligné un joueur qui a été enregistré sous de fausses représentations, le match est forfait à l'adversaire.
 - c. Nonobstant les autres sanctions prévues au présent règlement, le club pourra être pénalisé tel que stipulé dans les règlements de discipline de la FSQ et des ARS dont relèvent les joueurs.
 - d. Toute équipe ayant utilisé un joueur sous une fausse identité ou par fraude à l'enregistrement sera déclaré forfait général. L'autorité ayant juridiction à l'espèce de la

ligue pourra demander en plus de la relégation systématique de cette équipe son exclusion de la ligue.

- e. Les joueurs qui composent une équipe sont ceux dont les noms apparaissent sur la liste d'équipe officielle (PTS) compilée par la ligue (voir enregistrement des équipes point 5.4.d.). Le nom d'un joueur ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la ligue à l'exception des joueurs des catégories U-21 et vétérans (O-30F/O-35M) ainsi que les joueurs des équipes participant dans les divisions récréatives mixte. Ces joueurs, si ils évoluent dans une division qui correspond à ces catégories seraient alors ex entés. Donc pour ces cas précis le nom d'un joueur pourrait se retrouver sur deux listes d'équipe officielle (PTS) de son club, devenant ainsi éligible à participer à l'intérieur de deux championnat de catégories distinctes au sein de la L.S.M.

5.3. Libération de joueurs

1. Tous les joueurs ou dirigeants peuvent se prévaloir de libération / transfert et doivent avoir acquitté leurs dus avec leur club respectif.
2. Un joueur peut être libéré ou transféré après s'être enregistré pour une saison d'activités intérieure, la ligue devra par contre au préalable autoriser ce type de transfert ou libération lorsque fait lors d'une même saison soit automne ou hiver.
3. Les clubs et joueurs doivent se conformer aux règlements de mobilité des joueurs de la FSQ et des ARS dont ils relèvent.

5.4. Transfert interne de joueurs

1. Un joueur peut être transféré d'un niveau inférieur à un niveau supérieur au sein de son club pendant la saison, afin que le transfert soit effectif et autorisé la ligue devra recevoir par courriel un avis précis concernant la dite modification et ce avant que le joueur prenne part au match en question.
2. Aucun transfert ne sera autorisé pour une équipe qui a déjà 75% de son championnat d'écoulé.
3. Il est de la responsabilité du club de fournir une confirmation du transfert par courriel, cette confirmation autorisera le joueur à disputer son match.
4. À défaut de se conformer aux articles 5.4.2 et 5.4.3 le club se verra imposer une amende de \$25.

5.5. Entraîneur

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

6. Calendrier

1. La version initiale sera établie 7 jours suivant la date limite de remise des cahiers de charges.
2. La version finale sera émise 10 jours suivant la date de l'émission du calendrier de la version initiale.
3. Ces différentes versions du calendrier seront seulement disponibles par internet.
4. Les équipes devront se conformer aux journées fixes de match.
5. Lors de l'établissement du calendrier, une équipe peut demander de jouer contre chaque autre équipe avant de commencer les matchs retour.

6.1. Changement au calendrier

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

7. Championnat

1. Le classement se fera par l'addition des points:
 - a. match gagné : 3 points
 - b. match nul : 1 point
 - c. match perdu : 0 point
 - d. match défaut : 0 point
 - e. match forfait : -1 point
 - f. équipe(s) responsable d'un retard : -1 point
2. Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0.
3. Une équipe qui perdra par défaut verra ses buts marqués au cours du match annulé. L'équipe déclarée gagnante bénéficie du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.
4. En cas d'égalité des points, le classement des équipes est établi de la façon suivante :
 - a. En tenant compte du nombre de points obtenus lors des matchs entre les équipes ex æquo,
 - b. En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés dans les matchs joués entre les équipes ex æquo,
 - c. En favorisant l'équipe avec le plus de victoires.
 - d. En favorisant l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total,
 - e. En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune d'elle.
 - f. En faisant jouer un match barrage entre les deux équipes ex æquo, match qui doit déterminer un gagnant. Prolongation (but en or) et tirs du point de réparation si nécessaire. La détermination du jour, de l'heure et du terrain où sera joué ce match se fera après accord entre les équipes concernées.
5. Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclarée forfait général en cours d'épreuves, les buts marqués et alloués et les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe seront annulés.
6. Les trophées, plaques ou médailles mis en compétition ne peuvent s'identifier à un parti, à une organisation ou à une association politique.
7. La ligue a la garde du trophée est fait graver, à ses frais, les noms des récipiendaires.
8. Le trophée du championnat porte le nom de Francis Casamayou.

8. Coupe

1. Seulement le nombre d'équipes prévues au tableau en annexe A des présents règlements sera invité à participer aux éliminatoires de leurs divisions au sein de la ligue.
2. L'équipe la mieux classée au championnat affronte celle qui est la moins bien classée, cette logique est répétée pour les autres équipes impliquées dans cette ronde.
- ~~3.~~ Un laissé passer pour le premier pour les divisions à 7 équipes et pour les 2 premiers pour les divisions à 6 équipes.
4. La formule utilisée pour les éliminatoires est un match suicide, s'il y égalité à la suite du temps réglementaire les règles de départage par les tirs au but du point de réparation (pénalty) de la FIFA s'appliquent par contre trois (3) tireurs serait désignés lieu de (5).
5. Les trophées, plaques ou médailles mis en compétition ne peuvent s'identifier à un parti, à une organisation ou à une association politique.
6. La ligue conserve la garde du trophée, elle fera graver à ses frais les noms des récipiendaires.
7. Le trophée de la coupe porte le nom de Louise Daraïche.

8.1. Bourse

Aucune bourse n'est attribuée pour les saisons intérieures.

9. Protêt

1. Aucune plainte ou protêt ne devra être signalée à l'arbitre ou consigné sur la feuille de match à la fin de la partie, pour être jugé recevable tous commentaires, plaintes ou protêt devra être envoyé par courriel ou par courrier recommandé au à l'adresse du secrétariat de la ligue et ce dans les 24 heures suivant l'incident.
2. Pour être prise en considération par le commissaire, une plainte doit être confirmée par le dépôt d'un protêt.
3. Le dépôt d'un protêt doit se faire par la poste sous peine de déchéance du protêt et être envoyé par courrier recommandé au centre d'administration de la ligue dans les deux (2) jours suivant l'incident qui a donné naissance à la plainte et être accompagné d'un dépôt de 100\$. Le cachet de la poste fait seule foi de la date d'expédition.
4. Une copie du protêt doit être envoyée par courrier recommandé par le club protestataire, dans les délais prévus au paragraphe précédent, au club contre qui il proteste.
5. Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté, le jour qui marque le point d'arrivée n'est pas compté. Si le jour d'arrivée tombe un jour férié, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.
6. En traitant de tout protêt, le commissaire tiendra compte de toutes les informations en possession du club demandeur qui, si elles avaient été utilisées d'une façon normale, auraient pu prévenir le protêt.
7. Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans la même partie doivent faire l'objet d'autant de protêts.
8. Pour toute infraction aux articles 9.1 à 9.7 le protêt sera considéré comme étant irrecevable.
9. Si le commissaire donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis. Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le commissaire de la ligue, le dépôt est confisqué.

10. Discipline

1. Toutes les sanctions disciplinaires (cartons) seront comptabilisées par la ligue sans tenir compte de l'existence des autres divisions.
2. Un joueur devra purger les sanctions automatiques qui en découlent à l'intérieur même de la division dans laquelle les méfaits se sont produits.
3. Pour les séries éliminatoires, les sanctions disciplinaires sont établies comme suit :
 - les cartons rouges reçus durant le championnat demeurent valides.
 - les cartons jaunes reçus durant le championnat sont annulés.
 - en série; 2 cartons jaunes égale une suspension automatique pour le match suivant.
4. Tout joueur qui reçoit un 3e avertissement se voit automatiquement suspendu pour le match suivant, exception faite des matchs où le dit joueur aurait déjà été expulsé.
 - a. Après un 5e avertissement, il aura un autre match de suspension automatique.
 - b. Après un 7ème avertissement, il aura un autre match de suspension automatique.
 - c. Pour chaque avertissement supplémentaire au 7^{ième} avertissement, un match de suspension devra être purgé et le joueur pourrait être appelé à se présenter devant le comité de discipline de l'ARSRS.
 - d. Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.
5. Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements, se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe.
 - a. S'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans un match subséquent, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) autres matchs.
 - b. S'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements pour une 3e fois, il se verra suspendu pour trois (3) autres matchs.
 - c. Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.
 - d. Dans chaque cas, le premier avertissement sera annulé.

6. Un joueur qui est expulsé directement, sans avoir reçu au préalable un carton jaune, d'un match se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe.
 - a. À sa 2e expulsion de même type, il se voit automatiquement suspendu pour trois (3) matchs.
 - b. En tout temps, il peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline de l'ARSRS.
 - c. Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.
7. En fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre, dans les cas sans facteur aggravant, le commissaire pourra appliquer les sanctions disciplinaires automatiques tel que prévues au tableau en annexe.
8. Tout joueur suspendu par le comité de discipline régional ou FSQ, est exclu de toutes activités sanctionnées et/ou reconnues par la ligue jusqu'à la fin de sa suspension.
9. Tout club et/ou membre reconnu coupables, assumeront les frais et les amendes.
10. Les suspensions devront être communiquées verbalement par le commissaire aux clubs des joueurs suspendus et confirmées ensuite par courriel.
11. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre des activités de la ligue la suspension sera purgée au début de la saison d'activités suivante de la ligue.
 - a. Le joueur pourra être, dans ce cas, autorisé à jouer entre-temps.
 - b. Si un joueur visé par le paragraphe précédent était sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la ligue, il verrait son dossier disciplinaire référé à la fin de la saison à l'association régionale dont il relève le cas échéant.
12. Toute personne reliée à une équipe est sujette aux mêmes règlements disciplinaires que les joueurs.
13. Tout cas de violence physique ou verbale envers un arbitre, un joueur, un entraîneur, un spectateur, un parent, un officiel, etc. doit être transmis au comité de discipline régional. Ce dernier remontra à la FSQ les cas qui doivent être remontés.
14. Tout cas de fraude, corruption, malveillance de la part d'un arbitre, d'un joueur, d'un entraîneur, d'un spectateur, d'un parent, d'un officiel, etc. doit être transmis au comité de discipline régional. Ce dernier remontra à la FSQ les cas qui doivent être remontés.

11. Lois du jeu

- A l'exception des modifications stipulées dans les règlements généraux de la FSQ ou dans ce présent document, les règles du jeu publié par la FIFA sont appliquées. Il faut aussi considérer la modification de la distance pour les sanctions comme étant cinq (5) mètres à l'instar de 9,15 mètres prévue dans les règlements de la FIFA.
- Ce document représente les lois et les règlements de la LSM. Pour toutes lois, situations ou cas n'ont décrit dans ce document, il faut se référer aux Lois en vigueur de la FIFA.

11.1. Terrain (loi #1 de la FIFA)

Les terrains de jeu sont des surfaces de soccer 7 contre 7 homologué par l'ARSRS.

- La surface de but = la surface de réparation et vice versa.
- Le point de coup de pied de réparation est situé au milieu de la ligne de la surface de réparation parallèle à la ligne de but.

11.2. Ballon (Loi #2 de la FIFA)

1. Le ballon # 5 doit avoir une circonférence de 68 cm à 71 cm et sera fournit par la ligue.

11.3. Nombre de joueurs (Loi #3 de la FIFA) À FINALISER-Substitution

1. Nombre de joueurs (titulaire) par partie sept (7) au lieu de onze (11) et un minimum de cinq (5).
2. Peuvent prendre part à un match et être présent sur le banc d'une équipe :
 - a. un maximum de trois (3) dirigeants munis d'une accréditation valide.
 - b. un maximum de dix-huit (18) joueurs éligibles et physiquement aptes à jouer et munis d'une accréditation valide.
3. Avant chaque match, les équipes doivent s'assurer que chacun ses joueurs possède une pièce d'accréditation valide pour vérification. Cette vérification se fera par le commissaire adjoint en présence de l'entraîneur adverse si il le désire, et en de plus rare occasion par les arbitres
4. Aucun joueur « À L'ESSAI » ne peut être utilisé lors des activités de la ligue.
5. Aucun joueur « RÉSERVE » en situation de double surclassement (joueurs, U-15 et moins) ne peut être utilisé lors des activités de la ligue sans au préalable avoir obtenu la permission écrite de la F.S.Q. ce document devra être remis à l'arbitre et acheminé à la ligue en même temps que la feuille de match originale. Par contre un tel joueur, peut être un joueur régulier d'une équipe si il est enregistré sur la liste officielle de son équipe auprès de son ARS.
6. Une équipe ne peut utiliser plus de trois (3) joueurs « RÉSERVE » par match.
7. Un joueur « RÉSERVE »
 - a. Un joueur « RÉSERVE » est défini comme un joueur provenant du même club, provenant de classe égale ou inférieure et de catégorie égale ou inférieure et si de catégorie égale, de division inférieure.
 - b. Un joueur vétéran est considéré « RÉSERVE » pour les divisions une (1) à cinq (5)
 - c. Un joueur « RÉSERVE » ne peut jouer pour plus d'une équipe de son club dans une même division.
 - d. Un joueur « RÉSERVE » est limité à quatre (4) matchs par équipe par saison d'activités.
 - e. Chaque match pour lequel une équipe qui utilise un joueur « RÉSERVE » lorsque le joueur a déjà joué 4 matchs, sera déclarée forfait.
8. Les substitutions sont illimitées et s'effectuent en tout temps par la surface technique, le joueur de champs devra quitter le terrain avant l'entrée du joueur substitué pour que celle-ci soit complétée. L'arbitre pourra avertir verbalement ou sanctionner d'un tir du coup de pied de réparation (penalty) une équipe qui tente impunément de tirer avantage de substitutions impropres ou illégales.
9. Tout joueur ou individu prenant part à un match sans pouvoir présenter une accréditation valide (sous réserve d'une permission spéciale du commissaire) est déclaré inéligible et la partie considérée perdue par forfait.
10. 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.
11. Toute infraction doit être rapportée au commissaire de la ligue pour action disciplinaire appropriée.
12. Si une équipe fait jouer un joueur dont le nom ne figurait pas sur la feuille de match de l'équipe pour cette partie, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
13. Si une équipe a fait jouer un joueur inéligible à cause d'une suspension connue, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
14. Si une équipe, alors qu'elle en a été avisée, fait jouer un joueur dont le commissaire ne reconnaît pas l'éligibilité, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
15. Tous forfaits reliés aux articles ci-dessus seront pénalisés tel que prévu.

11.4. Équipement (Loi #4 de la FIFA)

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

11.5. Arbitre (Loi #5 et loi #6 de la FIFA)

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. par voie de délégation de pouvoirs.
 - a. La ligue assumera 100% des frais d'arbitrage
2. L'arbitre et les arbitres assistants devront être présents sur le terrain au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue du match.
3. En cas d'absence de l'arbitre désigné,
 - a. Le responsable du terrain pourra désigner une personne (ou lui-même) pour officier le match.

11.6. Durée du match (Loi #7 de la FIFA)

1. Un match comporte deux périodes si possibles égales de trente quatre (34) minutes et une (1) mi-temps de 1 mi-temps.

11.7. Coup d'envoi et reprise du jeu (Loi #8 de la FIFA)

Dû au coût élevé de location des plateaux et le désir de tous de maximiser le temps de jeu.

Aucun tirage au sort ne sera effectué, l'équipe visiteuse effectuera le coup d'envoi de la partie et l'équipe receveuse occupera la demie de terrain situé au nord.

L'arbitre sifflera une première fois un pour indiquer le début de la partie laquelle devra débiter dans les 60 secondes du premier coup de sifflet sans quoi l'équipe ou les équipes responsables du retard se verront pénalisées d'un point au classement de leur championnat.

Après 5 minutes du sifflet original l'équipe responsable du retard se verra pénalisée en plus d'un point au classement de leur championnat, d'un but contre son camp pour la partie en cause.

Après 10 minutes du sifflet original l'équipe responsable du retard se verra pénalisée en plus d'un point au classement de leur championnat d'un deuxième but contre son camp pour la partie en cause.

Après 15 minutes du sifflet original l'équipe responsable du retard se verra déclaré forfait à l'adversaire.

11.8. But marqué (Loi #10 de la FIFA)

Cette loi s'applique pour la saison de soccer intérieure.

11.9. Hors-jeu (Loi #11 de la FIFA)

Cette loi ne s'applique pas pour la saison de soccer intérieure.

11.10. Fautes et comportement antisportif (Loi #12 de la FIFA)

1. Coup franc indirect : Il faut ajouter : un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre : effectue un tackle (tackle-glissé ou slide-tackle), tackle qui on le sait serait considéré légal lors d'un championnat extérieure.
2. Contact ballon-toit, un coup franc indirect : Il faut ajouter : un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse du joueur qui le dernier a touché le ballon avant que celui ci entre en contact avec le toit. La reprise de jeu s'effectuera sous le point d'impact du ballon, dans le cas ou cette reprise devrait s'effectuer dans la surface de but = de réparation de l'équipe en défensive la reprise se fera du point de coup de pied de coin.
3. Fautes passibles d'exclusions : les 7 raisons d'exclusion prévue par la FIFA s'appliquent.
4. Dans le cas de trois cartons rouges décerné à la même équipe (joueur, substitut, entraîneur) lors de la même partie, la partie s'arrêtera et sera déclarée forfait à l'équipe fautive.
5. Dans le cas de cartons rouges décernés simultanément (2 ou 4, à 6 c'est fini) sur une même phase de jeu, le(s) joueurs exclus de chaque équipe ne pourront être remplacés par des joueurs substitués.
6. Dans le cas d'un carton rouge (violence gratuite) décerné à un joueur (de terrain) le joueur de l'équipe fautive ne pourra pas être remplacé par un substitut si dans l'opinion de l'arbitre (qui en avisera les capitaines) la faute commise par le joueur en question constitue selon la grille de sanction automatique fournie par la LSM un cas de plus d'un match de suspension automatique ou encore un cas qui sera référé au comité de discipline

7. Dans un autre cas d'un carton rouge décerné à un joueur (de terrain). Le joueur de l'équipe fautive pourra lors d'un arrêt de jeu avec la permission de l'arbitre être remplacé par un substitut. Ce remplacement s'effectuera après que l'équipe fautive eue joué un joueur en moins pour une période de cinq (5) minutes. Cette période de cinq (5) minutes est laissée à la discrétion de l'arbitre.

11.11. Coups franc (Loi #13 de la FIFA)

Cette loi s'applique pour la saison de soccer intérieure.

11.12. Coup de pied de réparation (penalty)(Loi #14 de la FIFA)

Cette loi s'applique pour la saison de soccer intérieure.

11.13. Rentrée de touche (Loi #15 de la FIFA)

Cette loi s'applique pour la saison de soccer intérieure.

11.14. Coup de pied de but (Loi #16 de la FIFA)

Cette loi s'applique pour la saison de soccer intérieure.

11.15. Coup de pied de coin (Loi #17 de la FIFA)

Cette loi s'applique pour la saison de soccer intérieure.

11.16. Responsabilités des équipes

1. Si une équipe perd à trois reprises ou plus pour la cause précitée, elle sera convoquée par la ligue et passible de sanctions supplémentaires.
2. Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent, d'au moins huit (8) pouces de haut (20cm), apposé dans le dos du maillot.
3. Il ne peut être formulé de protêt au sujet du terrain de jeu après le coup d'envoi.
4. Responsabilités des équipes
 - a. Les équipes sont responsables de la protection des arbitres.
 - b. L'équipe du joueur blessé doit s'occuper de l'évacuation du blessé grave vers un centre de soin approprié.
 - c. Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après le match.
5. Toute équipe qui se présente sur le terrain avec un équipement inadéquat ou qui n'est pas prête à débiter le match à l'heure prévue, sera pénalisée d'un point au classement générale (-1). Pour être applicable, cette infraction doit être signalée sur la feuille de match.
6. Seulement dans les cas de force majeure une équipe fautive pénalisée pourra faire appel au près du commissaire pour récupérer cette pénalité (-1point au classement). Dans une telle situation, l'équipe(s) aura 7 jours une fois la partie homologuée (P.T.S.) pour faire appel. Cet appel devra se faire par courrier recommandé ou encore par courriel.
7. Si aucune des deux équipes ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes.
8. Les cas de force majeure seront étudiés par la ligue qui rendra une décision finale.