

**LIGUE DE FOOTBALL  
MONTRÉAL-MÉTRO**



**RÈGLEMENTS INTERNES 2017**

*Version 4.0 – Adoptés le 19 février 2017*

## TABLE DES MATIÈRES

---

<b>1. LA LIGUE .....</b>	<b>4</b>
Article 1	Définition .....4
Article 2	Objectif.....4
Article 3	Mission .....4
Article 4	Nos Valeurs.....4
Article 5	Associations .....5
Article 6	Médias.....6
Article 7	Site web .....7
Article 8	Équipe Étoile U15 / U17 .....7
Article 9	Médailles, Trophées et Bannières .....7
<b>2. ÉQUIPES.....</b>	<b>9</b>
Article 10	Classement .....9
Article 11	Inscriptions des équipes..... 11
Article 12	Chandails..... 12
Article 13	Code vestimentaire ..... 12
<b>3. DISCIPLINE.....</b>	<b>13</b>
Article 14	Partie remise..... 13
Article 15	Ne pas se présenter à une partie ..... 13
Article 16	Comité de discipline..... 14
Article 17	Sanctions punitions majeures ..... 17
Article 18	Protêt..... 18
<b>4. CONTRATS.....</b>	<b>19</b>
Article 19	Registraire ..... 19
Article 20	Signature ..... 19
<b>5. RÈGLEMENTS TECHNIQUES .....</b>	<b>22</b>
Article 21	Application ..... 22
Article 22	Durée d'un match ..... 22
Article 23	Appareil de communication..... 22
Article 24	Installations ..... 23
Article 25	Ballon ..... 23
Article 26	Joueur dépassant la limite de poids..... 24
Article 27	Pointage ..... 25
Article 28	Chronomètre..... 25
Article 29	Prolongation..... 25
Article 30	Règles spécifiques par catégorie ..... 26
<b>6. OPÉRATIONS.....</b>	<b>29</b>

Article 31	Envois des résultats .....	29
Article 32	Arbitres.....	30
Article 33	Match .....	30
Article 34	Nomination des joueurs étoiles – MVP .....	30

## LA LIGUE

---

### Article 1 Définition

La **Ligue de Football Montréal-Métro (LFMM)** est une ligue de football civile accréditée par la Fédération de Football Amateur du Québec qui s'adresse aux jeunes de 6 à 17 ans (catégories Atome à Midget) et qui offre des niveaux variés, allant du niveau Développement (Division 2) au niveau Compétitif (Division 1).

Les cinq catégories offertes par la Ligue sont regroupées en deux secteurs d'activités :

Secteur LFMM Junior:

- Atome
- Moustique
- PeeWee

Secteur LFMM Élite :

- Bantam
  - Midget.
- 

### Article 2 Objectif

L'objectif de la LFMM est de permettre à tous ses membres de réagir de manière responsable en respectant les règlements de la Ligue, et de régler tous les problèmes avant de penser à sanctionner un membre ou une association.

---

### Article 3 Mission

La mission de la LFMM est de diriger, organiser, promouvoir et faciliter le développement de nos athlètes, entraîneurs et de ses membres/associations.

---

### Article 4 Nos Valeurs

Respect de la personne (que ce soit un adversaire, un spectateur, un officiel, un coéquipier, un parent, un bénévole ou un entraîneur).

- Respect des règlements et des lois
- Honnêteté
- Responsabilité
- Intégrité
- Discipline

- Poursuite de l'excellence

---

## **Article 5**

### **Associations**

Voici les associations membres de la LFMM :

- Aces de Pointes-St-Charles
- Aigles de Varennes
- Association de Football Civile de St-Jean-sur-Richelieu
- Barons de St-Bruno
- Blues de Chomedey
- Bulldogs de Laval
- Diablos de Laprairie
- Dragons de Laval
- Grizzlis de Boucherville
- Pirates du Richelieu
- Ti-Cats de Verdun
- Vikings de Laval-Nord
- Association de football du Lakeshore
- Patriotes de Vimont
- Vandoos de Drummondville
- Vicas de Victoriaville
- Western Patriots de l'Île Perrot
- Association régionale de football Laurentides-Lanaudière (ARFL)

- 5.1 Chaque association doit nommer trois représentants qui pourront la représenter lors des réunions de la Ligue. Les associations doivent fournir leurs coordonnées au secrétaire de la Ligue lors de l'AGA.
- 5.2 Chaque association doit obligatoirement envoyer un représentant à toutes les réunions de la Ligue.
- 5.3 Toutes les associations de la Ligue LFMM doivent participer à toutes les réunions de la Ligue. Toute association a le privilège de manquer une réunion pour des motifs d'urgence (ne s'applique pas à l'AGA et aux ateliers). En réserve de cette modalité d'urgence, l'association doit aviser préalablement (24 heures si possible) un membre du comité exécutif. Il ne sera accepté qu'une absence par saison/année.
- 5.4 Une amende de 50.00\$ sera imposée à l'association qui ne se présente pas à une réunion. L'amende sera de 100.00\$ en cas de récidive.
- 5.5 Afin qu'une association soit reconnue ou que son adhésion soit acceptée comme nouveau membre associatif, cette dernière devra :
- S'engager à remettre, en guise de dépôt, la somme de 250.00\$ par catégorie si la Ligue venait qu'à demander un tel dépôt;
  - S'engager à remettre un dépôt de cautionnement de 1,000.00\$. Ce cautionnement sera remboursé au membre après avoir complété sa deuxième année sans défaut ou amende.
- 5.6 La participation à l'AGA et aux ateliers annuels de la Ligue est obligatoire pour deux des trois représentants de chaque association. Ne pas avoir le nombre de représentants requis résultera à une amende d'un minimum de 250.00\$ jusqu'à un maximum de 1,000,00\$. Le montant sera déterminé en fonction du coût des ateliers par le comité exécutif.

---

## Article 6

### Médias

- 6.1 Quiconque (cadres d'équipe, entraîneurs, membre exécutif, parent, joueur, spectateur, etc.) communique via les différents médias (incluant les médias sociaux) se doit de le faire avec tout le discernement nécessaire. Toute personne émettant un commentaire préjudiciable à la Ligue ou à un de ses membres pourrait être convoquée devant le comité de discipline.

**Article 7 Site web**

- 7.1 Un montant de 1000.00\$/an est accordé pour l'entretien du site internet et la gestion des horaires et résultats des matchs.
- 

**Article 8 Équipe Étoile U15 / U17**

- 8.1 Chaque joueur invité à l'équipe Étoile U15 ou U17 de la LFMM devra être chapeauté par son association qui devra l'habiller à ses couleurs.
- 8.2 Le chandail des équipes Étoiles fourni par la Ligue reste au joueur et le coût est inclus dans les frais d'inscription.
- 8.3 Les règles et directives des équipes Étoiles sont définies dans le document « Guide Équipe Étoile ».
- 

**Article 9 Médailles, Trophées et Bannières**

- 9.1 Des médailles seront données aux champions et aux finalistes de chaque championnat. L'équipe championne recevra en plus une bannière.
- 9.2 Coupes des Championnats
- 9.2.1 La coupe remise aux champions de la grande finale de la Ligue de tous les niveaux se nomme Coupe du Président. Un exemplaire appartient à la Ligue et on ajoute une plaque pour le vainqueur à chaque année.
- 9.2.2 La coupe remise aux gagnants de la finale pour représenter la Ligue à la Coupe Alouette de la Fédération de Football Amateur du Québec se nomme Coupe LFMM
- 9.2.3 Les coupes remises aux gagnants des finales participatives de la Ligue à tous les niveaux se nomment Coupe Montréal-Métro OR, Coupe Montréal-Métro Argent et Coupe Montréal-Métro Bronze.

- 9.3 Tous les matchs des finales de la Coupe du Président et de la Coupe LFMM des catégories Moustiques à Midget se déroulent le même week-end. Le site de ces finales est désigné par la Ligue avant le début de la saison parmi une liste d'organisations qui auront soumis leur candidature.
- 9.4 Tous les matchs des finales de la catégorie Atome sont disputés la même journée lors d'un autre week-end (article 9.3) Le site de ces finales est désigné par la Ligue avant le début de la saison parmi une liste d'organisations qui auront soumis leur candidature.
- 9.5 Chaque association est tenue d'envoyer au moins un représentant pour bénévolat à chaque jour des championnats Coupe du Président et Coupe LFMM selon l'horaire planifié par la Ligue. Une amende de 250.00\$ sera émise aux associations qui ne seront pas représentées.
- 9.6 Les équipes LFMM Élite qui termineront au premier rang de la saison régulière recevront une bannière commémorative.



## ÉQUIPES

---

### Article 10

### Classement

- 10.1 Une association qui possède une seule équipe dans une catégorie doit obligatoirement être classée dans le niveau AAA.
- 10.2 Si c'est la première saison d'une équipe dans la catégorie, elle peut évoluer au niveau AA si ce niveau existe. S'applique seulement lors de la première saison.
- 10.3 Pour la catégorie Moustique AAA, il peut y avoir 2 divisions : Division 1 et Division 2.
- 10.3.1 La Division 1 est une division compétitive et contient un minimum de 6 équipes dont :
- les 4 premières positions se qualifient pour le championnat du Ballon d'Argent;
  - les positions 5 à 8 se qualifient pour le championnat de la Coupe Alouette;
  - les équipes restantes se qualifient pour les championnats maison de la Coupe Montréal-Métro (Or, Argent, Bronze).
- 10.3.2 Il doit y avoir un minimum de 6 équipes dans la Division 1 pour que la Division 2 soit créée.
- 10.3.3 La Division 2 est participative et contient un minimum de 4 équipes dont :
- les 4 premières positions se qualifient pour le championnat maison de la Coupe Montréal-Métro OR;
  - les positions 5 à 8 se qualifient pour le championnat maison de la Coupe Montréal-Métro Argent;
  - les équipes restantes se qualifient pour le championnat maison de la Coupe Montréal-Métro Bronze.
- 10.3.4 Les équipes de la Division 2 doivent être non-compétitives et peuvent avoir un maximum de 25 joueurs avec contrat.
- 10.3.5 Lorsqu'une association forme plus d'une équipe dans la catégorie Moustique AAA, au minimum une équipe doit être classée dans la Division 1.

- 10.4 Pour la catégorie PeeWee AAA, il peut y avoir 2 divisions : Division 1 et Division 2.
- 10.4.1 La Division 1 est une division compétitive qui contient un minimum de 6 équipes dont :
- les 4 premières positions se qualifient pour le championnat du Ballon d'Argent;
  - les positions 5 à 8 se qualifient pour le championnat de la Coupe Alouette;
  - les équipes restantes se qualifient pour les championnats maison de la Coupe Montréal-Métro (Or, Argent, Bronze).
- 10.4.2 Il doit y avoir un minimum de 6 équipes dans la Division 1 pour que la Division 2 soit créée.
- 10.4.3 La Division 2 est participative et contient un minimum de 4 équipes dont :
- les 4 premières positions se qualifient pour le championnat maison de la Coupe Montréal-Métro OR;
  - les positions 5 à 8 se qualifient pour le championnat maison de la Coupe Montréal-Métro Argent;
  - les équipes restantes se qualifient pour le championnat maison de la Coupe Montréal-Métro Bronze.
- 10.4.4 Les équipes de la Division 2 doivent être non-compétitives et peuvent avoir un maximum de 28 joueurs avec contrat.
- 10.4.5 Lorsqu'une association forme plus d'une équipe dans la catégorie PeeWee AAA, au minimum une équipe doit être classée dans la Division 1.
- 10.5 Pour les catégories Bantam et Midget, il peut y avoir 2 divisions : Division 1 et Division 2.
- 10.5.1 Il doit y avoir un minimum de 12 équipes dans la catégorie et un minimum de 6 équipes dans la Division 1 pour que la Division 2 soit créée.
- 10.5.2 La composition des Divisions 1 et 2 sera déterminée par la Ligue en tenant compte des résultats de la saison précédente et des catégories qui les précèdent (s'il y a lieu).
- 10.5.3 Les modalités de championnats seront déterminées par la Ligue.

## **Article 11 Incriptions des équipes**

- 11.1 Les associations doivent confirmer leurs équipes au plus tard le 15 juin. Les associations doivent à ce moment payer leurs frais de Ligue, déterminés par le niveau de chaque équipe.
- 11.2 Lorsqu'une association désire ajouter une équipe dans une catégorie, des frais supplémentaires sont facturés :
- avant le 15 juin: aucun frais
  - après le 15 juin : frais de 100.00\$
  - après le 31 juillet : doit être accepté par la Ligue et frais de 500.00\$
- 11.3 Lorsqu'une association désire retirer une équipe dans une catégorie, des frais supplémentaires sont facturés:
- avant le 15 juin: aucun frais
  - après le 15 juin : perte des frais de Ligue et frais de 100.00\$
  - après le 31 juillet : perte des frais de Ligue et frais de 500.00\$
- 11.4 Le calendrier préliminaire de la Ligue doit être envoyé aux associations au plus tard le 30 juin.
- 11.5 L'horaire des matchs doit être retourné par les associations au Directeur des Opérations au plus tard le 15 juillet.
- 11.6 Les frais de Ligue de toutes les catégories sont déterminés par le conseil d'administration à chaque année.
- 11.6.1 Tous les frais de Ligue doivent être payés par les associations à 100% avant le début de la saison.
- 11.6.2 Les frais des contrats des joueurs et bénévoles enregistrés sont payés par les associations directement à la Fédération de Football Amateur du Québec.
- 11.7 Aucune équipe ne peut participer aux championnats de Ligue si des frais de Ligue ou des amendes sont impayés.

## **Article 12                    Chandails**

- 12.1                    Pour les catégories LFMM Élite, chaque équipe doit avoir deux ensembles de chandails :
- Local : chandails foncés
  - Visiteur : chandails blancs ou pâles
- 12.2                    Les nouvelles équipes dans la LFMM Élite ont deux années pour appliquer ce règlement.
- C'est la responsabilité de l'équipe ayant un seul ensemble de chandails de contacter leurs adversaires afin d'éviter les conflits de couleur.
- 

## **Article 13                    Code vestimentaire**

Pour le secteur LFMM Élite seulement:

- 13.1                    Les bas des joueurs d'une équipe doivent être de la même couleur.
- 13.2                    L'uniforme (casque, chandail, pantalons) des joueurs d'une même équipe doit être identique.
- 13.3                    Tous les chandails doivent être à l'intérieur des pantalons.
- 13.4                    Les entraîneurs et représentants d'équipe sur le banc des joueurs doivent être vêtus aux couleurs de l'équipe (pas de jeans).
- 13.5                    Advenant le non-respect des articles 13.1 à 13.4, les amendes suivantes seront imposées :
- Première offense :                    avertissement
  - Deuxième offense :                    50.00\$
  - Troisième offense et plus :                    100.00\$

## DISCIPLINE

---

### **Article 14**                      **Partie remise**

- 14.1                      En saison régulière, lorsqu'une partie est remise et que les deux associations s'entendent et avisent la Ligue 7 jours ou plus avant la partie, aucun frais n'est exigé.
- 14.2                      En saison régulière, lorsqu'une partie est remise et que les deux associations s'entendent et avisent la Ligue moins de 7 jours avant la partie, l'équipe qui fait la demande doit payer des frais de 50.00\$ plus les frais d'arbitrage si applicables.
- 14.3                      Lorsqu'une association veut remettre une partie et que l'adversaire refuse, elle peut s'adresser au comité exécutif de la Ligue. Celui-ci entendra les deux parties et tranchera le litige. La demande à la Ligue doit être faite le plus rapidement possible 7 jours avant la partie.
- 

### **Article 15**                      **Ne pas se présenter à une partie**

- 15.1                      Lorsqu'une équipe ne se présente pas à une partie, l'équipe perd 6 à 0, doit s'expliquer devant la Ligue et doit payer des frais de 350.00\$ plus les frais d'autobus (si applicables) et les frais d'arbitres sont imposés. S'il y a récurrence, des frais entre 500.00\$ et 1000.00\$ seront imposés. Dans tous les cas, l'équipe fautive pourrait être exclue des séries éliminatoires de fin d'année.
- 15.2                      Si l'équipe se présente mais n'a pas le minimum requis de joueurs; elle perd la partie 6 à 0 et les frais pour ne pas s'être présenté s'appliquent.
- 15.3                      Ne s'applique pas si c'est un match hors-concours.
- 15.4                      L'équipe qui ne termine pas une partie passera devant le comité de discipline (celui-ci déterminera si des sanctions doivent être prises, avertissement, suspension, amende, frais d'arbitres, frais d'autobus etc...)
- 15.5                      Seuls les arbitres peuvent arrêter une partie pour des raisons de sécurité ou à cause des intempéries naturelles.

- 15.6 Toute partie ayant été arrêtée avant qu'un jeu ne soit complété au 4<sup>ième</sup> quart et qui n'est pas en temps continu, sera reprise avec le même temps au cadran au moment de l'arrêt. Chaque équipe doit prendre note et inscrire sur la feuille de match l'essais/distance, la localisation du ballon, le choix du terrain à la mi-temps (si applicable) et les temps d'arrêt restants.

---

## **Article 16                    Comité de discipline**

- 16.1 La LFMM doit élire un directeur du comité de discipline et ce directeur doit, lorsque la situation le requiert, réunir deux (2) autres membres impartiaux par rapport au dossier sous étude.
- 16.2 Une décision doit être rendue par écrit dans tous les dossiers portés à l'attention du comité de discipline LFMM sauf dans le cas d'une sanction automatique résultant de l'application d'une règle de jeu. Elle doit être consignée dans un procès-verbal et être adressée à toutes les parties impliquées dans le dossier. Toute suspension imposée par le comité de la LFMM doit comporter une durée précise en temps ou en nombre de parties.
- 16.3 Le comité de discipline peut, à sa discrétion, tenir des séances en présence des arbitres, des joueurs, des entraîneurs, des responsables de la LFMM ou de toute autre personne jugée pertinente par le comité avant de rendre une décision.
- 16.4 La convocation à un comité de discipline doit être envoyée minimum 24 heures avant sa tenue et une décision doit être rendue si possible dans les 48 heures après la tenue de la rencontre.
- 16.4.1 Une personne convoquée devant le comité de discipline est automatiquement suspendue de toute activité auprès de son équipe et de son association, et ce jusqu'à sa comparution devant le comité de discipline.
- 16.4.2 Tout défaut de se présenter devant le comité de discipline sera considéré comme étant un plaidoyer de culpabilité. De plus, une amende minimale de 100.00\$ sera imposée à l'association pour laquelle le membre évolue.

- 16.5 Le comité de discipline a le pouvoir de décerner des parties de suspension à toute personne (joueur, entraîneur, personnel de banc, spectateur, parent, bénévole ou autre) selon la cause entendue. Il peut sanctionner une association par l'entremise d'amendes pouvant aller de 50.00\$ à 1000.00\$.
- 16.6 Le comité de discipline pourra intervenir dans tout manquement aux règlements de Football Canada, du Livre Vert, du code de déontologie de la Fédération de Football Amateur du Québec, des règlements la Ligue de Football Montréal-Métro ainsi qu'à tout comportement jugé antisportif ou contraire aux valeurs de la LFMM.
- 16.7 Les décisions du comité de discipline LFMM sont finales au niveau de la Ligue. Toute personne ou association désirant porter appel d'une décision du comité de discipline LFMM devra s'adresser directement à la Fédération de Football Amateur du Québec.
- 16.8 Toute plainte provenant d'un joueur, parent, entraîneur, spectateur, bénévole ou d'un membre d'association devra être préalablement soumise à son association respective pour résolution. Le comité de discipline LFMM ne recevra que les plaintes provenant des présidents d'associations.
- 16.9 Le directeur du comité de discipline peut à sa discrétion transférer toute plainte reçue auprès des associations concernées pour traitement auprès de leurs propres comités de discipline internes, et ce dans les délais prévus aux instructions du transfert de plainte. Tout jugement rendu par une association suite à un transfert de plainte devra être transmis par écrit au directeur du comité de discipline pour revue par le comité exécutif.
- 16.9.1 Le comité exécutif se réserve le droit d'accepter ou de refuser, en totalité ou en partie, tout jugement rendu par une association suite à un transfert de plainte, et de reconduire une cause directement devant le comité de discipline de la Ligue.
- 16.10 Chaque association devra désigner un commissaire discipline qui devra être disponible lorsqu'assigné pour la tenue du comité de discipline.
- 16.11 Registre disciplinaire : Toutes les plaintes, infractions, amendes, expulsions, suspensions ainsi que toutes les décisions du comité de discipline LFMM seront colligées à l'intérieur d'un registre disciplinaire à l'usage exclusif du directeur du comité de discipline ainsi que des membres de comité exécutif. Un résumé de ce registre sera publié au conseil d'administration.

- 16.12 Les sanctions décernées lors des saisons précédentes et les informations colligées au registre disciplinaire seront considérées en cas de récidive.
- 16.13 L'association à laquelle est rattachée toute personne suspendue par le comité de discipline est responsable de faire le suivi auprès du directeur du comité de discipline afin de démontrer, feuille(s) de match à l'appui, que la personne suspendue a purgé sa sanction. Ce suivi doit obligatoirement être fait au plus tard le lundi soir (mardi si férié) suivant l'expiration de chaque match de suspension, à défaut :
- Si la personne suspendue a joué ou était présente au match, l'équipe rattachée perd la partie 6 à 0, et cette personne ainsi que l'entraîneur en chef de l'équipe doivent passer devant le comité de discipline.
  - L'amende pour faire défaut de transmettre la preuve dans le délai prévu est de 50.00\$ par semaine jusqu'à ce que le document soit remis, et le défaut pourra être rapporté au comité de discipline.
- 16.14 Si une personne est suspendue une deuxième fois au cours d'une saison, la suspension minimale sera de trois (3) parties. Si les circonstances le requièrent, cette personne pourra également être convoquée devant le comité de discipline.
- 16.15 Lorsque le nom d'une personne apparaît sur la feuille de match afin de mentionner qu'elle a été expulsée de la partie, cette personne est automatiquement suspendue pour une (1) partie. L'association à laquelle est rattachée la personne expulsée est responsable de faire le suivi auprès du directeur du comité de discipline afin de démontrer, avec la feuille de match de la partie suivante, que la personne expulsée a purgé sa sanction. Ce suivi doit obligatoirement être fait au plus tard le lundi soir suivant (mardi si férié) l'expiration de la suspension, à défaut :
- Si la personne suspendue a joué ou était présente au match, l'équipe rattachée perd la partie 6 à 0, et cette personne ainsi que l'entraîneur en chef de l'équipe doivent passer devant le comité de discipline.
  - L'amende pour faire défaut de transmettre la preuve dans le délai prévu est de 50.00\$ par semaine jusqu'à ce que le document soit remis, et le défaut pourra être rapporté au comité de discipline.
- 16.16 La vente ou la consommation d'alcool durant les parties sont formellement interdites. Chaque offense entraînera une amende de 400.00\$ à l'association fautive.



- 16.17 Advenant une situation problématique avec les spectateurs durant une partie, l'équipe/association est responsable de la conduite de ses partisans. Si l'association ne fait pas d'effort pour régler le problème, elle sera passible d'une amende et sera convoquée devant le comité de discipline.
- 16.18 Toutes les amendes doivent être payées par les associations au trésorier de la Ligue maximum 24 heures avant la prochaine partie. Advenant une problématique, il incombe à l'association de contacter le trésorier de la Ligue pour prendre arrangement.

---

## **Article 17 Sanctions punitions majeures**

- 17.1 Une équipe qui obtient 8 punitions de rudesse (rudesse ou rudesse excessive) ou 10 punitions majeures (rudesse, rudesse excessive ou conduite antisportive) durant le même match se voit imposer une amende automatique de 100.00\$. Dans le cas d'une récidive, l'amende est de 200.00\$. L'entraîneur-chef de l'équipe fautive peut être convoqué devant le comité de discipline.
- 17.2 Un joueur qui obtient 4 punitions majeures (rudesse, rudesse excessive ou conduite antisportive) durant le même match est expulsé du match et est suspendu pour le match suivant.
- 17.3 L'entraîneur-chef d'une équipe qui obtient 35 punitions majeures (rudesse, rudesse excessive ou conduite antisportive) au cours de la saison est automatiquement convoqué devant le comité de discipline.

## Article 18

### Protêt

- 18.1 Tout protêt sur le déroulement de la partie doit être signalé immédiatement par un capitaine à l'arbitre au moment de l'incident et enregistré sur la feuille de match avant que le jeu ne reprenne. Les arbitres se doivent d'arrêter le jeu et d'aller voir l'équipe désirant loger un protêt.
- 18.2 Tout protêt devra obligatoirement être autorisé par le président de l'association avant d'être soumis à la Ligue.
- 18.3 Le coût d'un protêt est de 100.00\$ et cette somme sera remboursée à l'association si la Ligue tranche en sa faveur.
- 18.4 Toute demande de protêt devra être acheminée au directeur du comité de discipline avant le lundi suivant la partie (mardi si férié) et devra être accompagnée d'une copie de la feuille de match et des arguments de l'association à l'origine du protêt. Si une association désire porter appel de la décision de la Ligue concernant un protêt, le dossier pourra être entendu lors du prochain C.A. de la Ligue moyennant des frais non-remboursables de 200.00\$.

## CONTRATS

---

### Article 19                    **Registraire**

- 19.1                    Seuls les registraires accrédités par Fédération de Football Amateur du Québec et membres de la LFMM sont autorisés à signer un contrat d'un joueur évoluant dans la Ligue.
- 19.2                    Afin d'éviter les conflits d'intérêts, un registraire ne peut pas signer les contrats de l'association pour laquelle il est membre ou pour laquelle son enfant évolue.
- 

### Article 20                    **Signature**

- 20.1                    Chaque joueur doit signer son contrat en présence d'un registraire accrédité de la LFMM. Tout contrat doit comporter le sceau officiel de la Ligue.
- 20.2                    À la signature de son contrat, chaque joueur doit fournir **l'original** d'au moins une (1) des pièces d'identité suivantes :
- carte d'assurance-maladie\*;
  - passeport\*;
  - permis de conduire\* (s'il y a lieu);
  - ou toute autre preuve d'identité approuvée par la Fédération de Football Amateur du Québec comportant une photographie\*.
- \*AUCUNE REPRODUCTION OU PHOTOGRAPHIE ACCEPTÉE.
- 20.3                    Chaque joueur doit présenter une preuve de résidence:
- Bulletin scolaire;
  - Permis de conduire d'un parent;
  - Facture de service public avec adresse d'un parent.

- 20.4 L'association qui reçoit le registraire doit fournir un endroit adéquat aux registraires incluant:
- 1 table
  - 2 chaises
  - 1 balance (médicale ou électronique)
  - local fermé pour joueur à déshabiller
- 20.5 Personnes autorisées lors de l'authentification avec les registraires:
- le joueur
  - 1 gérant
  - le parent
- 20.6 L'Association devra obligatoirement imprimer 2 copies de chaque contrat (si vous en avez juste 1, nous ne pourrons procéder à l'authentification du contrat). Les registraires doivent conserver une copie.
- 20.7 Les joueurs devront être accompagnés d'un seul parent (pour les joueurs de moins de 14 ans lors de la signature du contrat).
- Le parent ou, une personne ayant une procuration de la Ligue dûment remplie et signée par le parent, devra signer devant le registraire.
  - Le parent devra présenter une preuve de résidence (article 20.3) dans le cas d'une procuration.
- 20.8 Pour les joueurs avec des libérations, les 2 copies de contrats doivent obligatoirement avoir la copie des libérations brochées ou la copie du contrat de l'année précédente.
- 20.9 Les limites de poids par catégories sont :
- Atome: aucune limite
  - Moustique: 120 lbs maximum
  - PeeWee: 150 lbs maximum
  - Bantam: aucune limite
  - Midget: aucune limite
- 20.9.1 Cinq (5) livres supplémentaires s'ajoutent aux catégories Moustique et PeeWee une fois uniquement que le joueur a réussi sa première pesée.

- 20.9.2 Un joueur peut jouer dans une catégorie SUPÉRIEURE à condition d'avoir évolué dans sa catégorie initiale l'année précédente. Il faudra que l'association ait joint 2 copies du contrat de l'année précédente.
- 20.9.3 Un joueur qui dépasse la limite de poids doit avoir la mention O/W inscrite dans le coin droit du contrat.
- 20.10 Pour les contrats d'entraîneurs, gérants, soigneurs, il faut également 2 copies de contrats signés et présentés aux registraires. La Ligue en garde une copie. Le personnel n'a pas besoin d'être présent.
- 20.11 Tout personnel d'équipe attiré au banc des joueurs lors d'une partie doit être enregistré à la Fédération de Football Amateur du Québec et détenir, pour vérification immédiate, copie de son contrat officiel de la Fédération de Football Amateur du Québec. Lors de toute partie, le gérant(e) de l'équipe doit avoir en sa possession tous les contrats des joueurs et des entraîneurs.
- 20.12 Toutes les associations doivent respecter les procédures du Guide de Registraire.
- 20.13 Tout contrat jugé non-conforme par le registraire de la Ligue sera référé au comité de discipline.
- 20.13.1 Chaque personne étant identifiée sur une feuille de match est considérée comme ayant pris part à la partie.
- 20.14 Toute association ayant été trouvée coupable d'avoir un contrat non-conforme recevra une amende de 25.00\$ par contrat.
- 20.15 Une équipe ayant un joueur non-éligible durant une partie perd la ou les parties auxquelles le joueur a participé.
- 20.16 Le registraire de la Ligue validera tous les contrats au plus tard le 10 octobre de l'année courante et avisera par la suite si des équipes ont des contrats ou des feuilles de match non conformes.
- 20.16.1 Si une association fautive veut en appeler de la décision du registraire de la Ligue, un membre de l'exécutif de cette association pourra déposer un protêt dans les 48 heures suivant la réception de l'avis de non-conformité du règlement.
- 20.16.2 L'association sera convoquée par la Ligue pour présenter ses preuves. Elle devra avoir en sa possession un chèque de 50.00\$ non remboursable.

## RÈGLEMENTS TECHNIQUES

Les règlements de jeu sont ceux dictés par Football Canada et par le Livre Vert de la Fédération de Football Amateur du Québec. Cette section présente des règlements spécifiques à la Ligue de Football Montréal-Métro et s'applique seulement lors de matchs disputés dans le cadre des activités de la Ligue.

---

### **Article 21**                      **Application**

- 21.1                      Toutes les associations et leurs membres doivent respecter les règlements en vigueur sous peine de sanction par le comité de discipline de la Ligue.
- 21.2                      Si une équipe ne respecte pas un règlement, l'autre équipe doit demander de le respecter à défaut d'appliquer la sanction mentionnée.

---

### **Article 22**                      **Durée d'un match**

- 22.1                      Dans la catégorie Atome, 4 quarts de 10 minutes.
- 22.2                      Dans les catégories Moustique, PeeWee, Bantam et Midget, 4 quarts de 12 minutes.

---

### **Article 23**                      **Appareil de communication**

- 23.1                      Aucun appareil de communication n'est permis avec les joueurs, entraîneurs, parents ou tout autre personne se trouvant dans les limites du terrain de football durant une partie et cela pour les catégories Atome à PeeWee. Le non-respect de cette règle résulte à une défaite de la partie 6 à 0 pour l'équipe fautive.  
  
L'utilisation d'appareils de communication est permise dans les catégories LFMM Élite. Seulement 2 joueurs sont autorisés à les utiliser. Les communications doivent cesser dès que le caucus est brisé.

## **Article 24                    Installations**

- 24.1                    L'association locale doit fournir à l'association qui la visite des installations comparables à ce qu'elle fournit à ses propres équipes (chambre de joueurs, tente, etc.). Le non-respect de cette règle entraîne une amende de 100.00\$ à l'association fautive.
- 24.2                    Chaque équipe doit rester à l'intérieur de sa ligne de 45 pour effectuer: échauffement, réunion, célébrations avant, pendant et après la partie. Les drapeaux et bannières de l'équipe locale seront permis dans cette zone. Ceux des deux équipes seront permis seulement lors des finales des championnats Coupe du Président et Coupe LFMM.
- 24.3                    Les partisans de chaque équipe doivent rester dans la section des bancs qui leur sont attribués et ne pas circuler dans la section adverse. Ces sections doivent être situées à l'intérieur de la ligne de 50 de chaque équipe afin d'éviter des frustrations et des situations conflictuelles sous peine de passer devant le comité de discipline qui pourra imposer des amendes.
- 24.4                    Tout obstacle tel que gradins, clôtures, poteaux d'éclairage ou spectateurs doivent être situés à au moins 5 verges de la surface de jeu et délimité dans la mesure du possible.

---

## **Article 25                    Ballon**

- 25.1                    Pour le secteur LFMM Junior, l'équipe locale et visiteuse doivent utiliser un des ballons règlementaires suivants :
- Atome                    – Spalding Alpha Peewee ou Wilson K2 (cuir ou synthétique)
  - Moustique                    – Spalding Alpha Junior ou Wilson TDJ (cuir ou synthétique)
  - Pee-Wee                    – Spalding Alpha Youth ou Wilson TDY (cuir ou synthétique)

- 25.2 Pour le secteur LFMM Élite, l'équipe locale doit fournir 2 ballons à chaque match, dont 1 neuf et 1 en bonne condition:
- Bantam – Spalding Alpha Youth ou Wilson TDY cuir
  - Midget – Spalding Alpha Varsity ou Wilson F2000 cuir
- 25.3 Le non-respect de cette règle résulte à une défaite de 6 à 0 pour l'équipe fautive.
- 

## **Article 26                    Joueur dépassant la limite de poids**

- 26.1 Les joueurs qui dépassent la limite de poids de leur catégorie doivent être identifiés avec un **X** d'environ 3 pouces par 3 pouces de couleur contrastante sur le derrière du casque.
- 26.2 Le joueur doit être identifié sur la feuille de match avec l'inscription O/W. Le non-respect de cette règle entraîne une amende de 100.00\$ à l'organisation fautive.
- 26.3 Un joueur qui n'est pas identifié, tel que stipulé à l'article 26.1, devient un joueur inéligible.
- 26.4 Il peut seulement jouer sur la ligne offensive.
- 26.5 Il ne peut pas jouer sur la ligne défensive ou porter le ballon.
- 26.6 Il ne peut pas jouer sur un botté d'envoi.
- 26.7 Il peut bloquer partout sur le terrain sur des jeux offensifs. Autant sur les jeux au sol que les jeux par la passe après qu'elle soit captée.
- 26.8 Il peut jouer sur la ligne offensive sur un botté de dégagement.
- 26.9 Après le botté, il peut descendre faire de la couverture ou plaquer.
- 26.10 Il peut jouer sur la ligne offensive sur une tentative de placement ou converti.
- 26.11 Si le placement est manqué, il peut descendre faire de la couverture ou plaquer.
- 26.12 Le jeu est sifflé mort dès qu'un tel joueur prend possession du ballon.



## **Article 27**                    **Pointage**

- 27.1                    Lorsque le pointage atteint une différence de 40 points entre les deux équipes, les points ne sont plus comptabilisés au tableau d'affichage.
- 27.2                    Dans les Divisions 1 (secteurs LFMM Junior et LFMM Élite) et les Divisions 2 Secteur LFMM Élite, lorsque le pointage atteint une différence de 40 points, l'équipe qui est en avance doit faire preuve d'esprit sportif et éviter dans la mesure du possible, d'augmenter l'écart entre les deux équipes. Advenant le non-respect de cette règle, l'équipe fautive pourrait être convoquée devant le comité de discipline.
- 27.3                    Dans la catégorie Atome et les Divisions 2 secteur LFMM Junior, afin de favoriser le développement et l'esprit sportif, le pointage final ne doit pas atteindre un écart de plus de 40 points. Advenant le non-respect de cette règle, l'équipe fautive se verra accorder une victoire de 1-0 et pourrait être convoquée devant le comité de discipline après que celui-ci ait discuté avec l'entraîneur-chef de l'équipe perdante.
- 

## **Article 28**                    **Chronomètre**

- 28.1                    Tous les matchs doivent être disputés avec un cadran fonctionnel et visible aux entraîneurs.
- 

## **Article 29**                    **Prolongation**

- 29.1                    En cas de match nul, il y a prolongation dans les matchs éliminatoires seulement.
- 29.2                    Lorsqu'un match de série éliminatoire se termine avec une égalité, la prolongation est nécessaire et le format suivant est appliqué :
- 29.2.1                À tour de rôle, chaque équipe commence une série à l'offensive au 35 adverse et doit franchir 10 verges en 4 essais et ainsi de suite jusqu'à la zone des buts. L'équipe adverse a la même opportunité par la suite.
- 29.2.2                Il ne peut y avoir de simple. Seul les touchés, point(s) après touché et placement comptent.

- 29.2.3 Après une possession de chaque équipe, il y a changement de côté de terrain si les bancs d'équipe sont situés sur le même côté du terrain.
- 29.2.4 La première possession est déterminée par un tirage au sort (pile ou face) et l'équipe qui gagne ce tirage au sort a le choix de l'offensive, défensive OU du côté du terrain.
- 29.2.5 Après deux séries, l'équipe offensive doit tenter une conversion de deux points.

---

## **Article 30 Règles spécifiques par catégorie**

- 30.1 Catégorie Atome
  - 30.1.1 9 joueurs par équipe.
  - 30.1.2 Terrain 41 verges x 110 verges.
  - 30.1.3 Zone neutre d'une verge à la ligne de mêlée, selon les règles du football canadien.
  - 30.1.4 Aucun plaqué. Une punition de rudesse (15 verges) sera appliquée advenant un plaqué.
  - 30.1.5 Seuls les blocs au-dessus de la ceinture sont permis et seulement dans la zone de mêlée. (5 verges).
  - 30.1.6 Aucun bloc dans les jambes n'est permis.
  - 30.1.7 Chaque joueur doit porter deux (2) drapeaux en vinyle.
  - 30.1.8 Chaque équipe doit avoir deux (2) séries de drapeaux : rouge et jaune.
  - 30.1.9 Le jeu est arrêté lorsqu'un joueur de l'équipe «B» réussit à enlever un drapeau du porteur de ballon de l'équipe «A».
  - 30.1.10 Le champ arrière au complet, soit tous les joueurs qui ne sont pas sur la ligne offensive, doit être changé à la mi-temps.
  - 30.1.11 Converti par botté seulement et un point lorsque réussi.
  - 30.1.12 Les entraîneurs peuvent être sur le terrain pendant les 5 premières parties de la saison.

- a. Les entraîneurs doivent s'éloigner des joueurs cinq (5) secondes avant le début du jeu.
  - b. Dès le début du jeu, les entraîneurs ne peuvent influencer les joueurs.
  - c. Maximum de (2) deux entraîneurs par équipe sur le terrain.
- 30.1.13 Une passe ou un botté doit être tenté dans un des trois (3) premiers essais.
- 30.1.14 Il est interdit de mettre de la pression sur le botteur.
- 30.1.15 **L'équipe qui botte ne peut pas reprendre le ballon.**  
L'équipe qui reçoit le botté prend automatiquement possession du ballon.
- 30.1.16 Botté d'envoi :
- a. Le jeu est sifflé mort dès que le ballon est touché par un joueur. Le ballon est remis en jeu au point mort;
  - b. Les bottés d'envoi doivent franchir dix (10) verges.
- 30.1.17 L'arbitre arrête le temps lorsque l'équipe offensive annonce qu'elle va effectuer un botté libre et ce, jusqu'au changement de possession.
- 30.1.18 Botté de dégagement : Lorsque l'équipe à l'offensive veut effectuer un botté de dégagement, elle peut:
- a. Effectuer un botté de dégagement de façon normale, peu importe sa position sur le terrain.
  - b. Effectuer un botté libre.
- 30.1.19 La ligne de mêlée doit être située dans la zone défensive de l'équipe qui botte.
- 30.1.20 L'équipe qui botte envoie deux joueurs seulement; celui qui fait la remise et le botteur qui se place à au moins 5 verges de la ligne de mêlée. Lorsque la remise est mauvaise, le botteur reçoit le ballon ou le récupère et effectue un botté de dégagement.
- 30.1.21 En aucun temps les deux joueurs qui dégagent ne peuvent dépasser la ligne de mêlée.

- 30.1.22 L'équipe en défensive envoie un joueur seulement; le rôle de ce joueur est d'assurer la meilleure position possible à son équipe en récupérant le ballon. En aucun temps le joueur défensif ne peut traverser la ligne de mêlée afin de mettre de la pression sur le botteur.
- 30.1.23 Les autres joueurs doivent se retirer du terrain lorsqu'il y a un botté de dégagement.
- 30.1.24 Le jeu est mort lorsque :
- a. Le joueur défensif attrape le ballon (aucun retour);
  - b. Le ballon s'est immobilisé après le botté;
  - c. Le ballon rebondit en direction de l'équipe qui vient de dégager (mauvais bond du ballon ou suite à un contact avec le joueur défensif);
  - d. Le ballon sort du terrain.

## OPÉRATIONS

---

### Article 31

### Envois des résultats

- 31.1 Dès la fin de la partie, les résultats doivent être envoyés par message texte par les deux équipes au directeur des opérations de la Ligue. Les résultats doivent être transmis maximum une heure après la fin du match.
- 31.2 Aucun résultat ne sera inscrit sur le site web de la Ligue avant d'avoir eu la confirmation des deux équipes qui s'affrontent. Dans le cas où il y aurait une différence dans le résultat d'une partie, un message sera renvoyé pour validation.
- 31.3 Chaque association est tenue de remplir le document « LFMM – Résultat partie » pour chacune des parties et de l'envoyer par courriel au directeur des opérations de la Ligue avec une photo ou copie de la feuille de match avant :
- 31.3.1 Le lundi 8h00 suivant les parties.
- 31.3.2 Pour les parties du lundi, le document doit être reçu avant le mardi, 8h00.
- Chaque document doit être dûment rempli. Une amende de 25.00\$ sera envoyée à chaque fois qu'une association remet un document avec des informations manquantes et/ou en retard. Il est de la responsabilité de chaque association de faire parvenir le document dans les délais prescrits.
- 31.4 L'association où les matchs sont tenus à domicile doit envoyer la copie blanche de la feuille de match par la poste au directeur des opérations de la Ligue. Le document doit être envoyé au plus tard le vendredi qui suit le match.
- Une amende de 50.00\$ sera envoyée à chaque fois qu'une association remet le document en retard.

## **Article 32 Arbitres**

La Ligue est responsable de l'assignation des arbitres à tous les matchs (hors-concours, saison régulière et éliminatoires). Tous les frais d'arbitres seront facturés aux associations via les associations régionales des arbitres sauf pour les finales des championnats de Ligue.

---

## **Article 33 Match**

- 33.1 Les équipes doivent préalablement demander l'autorisation à la Ligue pour la tenue d'activités hors de la saison régulière (match hors-concours, jamboree, etc.).
  - 33.2 Les arbitres doivent faire inscrire sur la feuille de match les numéros des joueurs qui reçoivent des punitions majeures pour rudesse, rudesse excessive, conduite antisportive ou qui se font expulser.
  - 33.3 Chaque association qui reçoit doit fournir une personne qui agira à titre de marqueur durant les parties. Celle-ci devra s'assurer que la feuille de match est dûment complétée et aura la responsabilité d'indiquer les punitions majeures et les expulsions.
  - 33.4 Le marqueur est une personne neutre qui ne doit pas intervenir durant le match sauf pour les tâches qui lui sont demandées par les arbitres. De plus, il devra s'identifier sur la feuille de partie.
- 

## **Article 34 Nomination des joueurs étoiles – MVP**

- 34.1 À la fin de la saison, chaque équipe doit remplir le document MVP de la Ligue pour noter un nombre déterminé de MVP de son équipe.