

# LIGUE DE FOOTBALL MONTRÉAL-MÉTRO



## RÈGLES SPÉCIFIQUES

**2024**

**LFMM**

Ce document se veut un manuel d'assistance, afin de supporter tous les arbitres qui officieront des matchs dans la LFMM.

Les nouvelles règles 2024 sont en jaune

## INTRODUCTION

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

## CATÉGORIES

La ligue offre les catégories selon la nouvelle structure Division B du Livre Vert 2017

Catégorie	Âges	Type football	Nb joueurs	Limite de poids
Atome	6-7-8 ans	Flag football	9 joueurs	Pas de limite
Moustique	9-10 ans	Football contact	12 joueurs	120 lbs
Pee-wee AAA	11-12 ans	Football contact	12 joueurs	150 lbs
Bantam	13-14 ans	Football contact	12 joueurs	Pas de limite
Midget	15-16-17 ans	Football contact	12 joueurs	Pas de limite

## DURÉE D'UN MATCH

Atome : 4 quarts de 10 minutes  
 Moustique : 4 quarts de 12 minutes  
 Pee-wee : 4 quarts de 12 minutes  
 Bantam : 4 quarts de 12 minutes  
 Midget : 4 quarts de 12 minutes

## PUNITIONS MAJEURES

Toutes les punitions majeures (rudesse, rudesse excessive ou conduite antisportive) doivent **être inscrites sur la feuille de match** avec le numéro du joueur et le type de punition.

Un joueur qui obtient **3 punitions de rudesse ou un joueur ou membre du personnel obtient 2 conduites antisportives** durant le même match est expulsé du match et est suspendu pour le match suivant.

## APPAREIL DE COMMUNICATION

---

Atome, Moustique, Pee-wee : aucun appareil entre les joueurs, entraîneurs et parents  
Bantam et Midget : autorisé à deux (2) joueurs par équipe

## BALLON

---

Atome : Wilson K2 ou Champro CT7 peewee (synthétique ou cuir)  
Moustique : Wilson TDJ ou Champro CT7 Junior (synthétique ou cuir)  
Pee-wee : Wilson TDY ou Champro CT7 Youth (synthétique ou cuir)  
Bantam : Wilson TDY ou Wilson Youth GST Game (cuir)  
Midget : Wilson F2000 (cuir)

## JOUEURS EXCÉDANT LA LIMITE DE POIDS

---

Les joueurs qui dépassent la limite de poids de leur catégorie doivent être identifiés avec un **COLLANT LFMM** sur le derrière du casque et doit être identifié sur la feuille de match avec l'inscription **O/W**.

Il peut bloquer sur des jeux offensifs. Autant sur les jeux au sol que les jeux par la passe après qu'elle soit captée.

## TERRAIN

---

Atome: 41 verges \* 110 verges  
Moustique à Midget : 65 verges \* 110 verges

## POINTAGE

---

Dans le secteur LFMM Junior (atome, moustique & peewee), lorsque le pointage atteint une différence de 40 points entre les deux équipes, les points ne sont plus comptabilisés au tableau d'affichage.

## CHRONOMÈTRE

---

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

## PROLONGATION

---

En cas de match nul, il y a prolongation dans les **matchs éliminatoires seulement** pour toutes les catégories.

## CONVERTI

---

Atome: **Converti par botté seulement** et 1 point lorsque réussi

Moustique : **Converti par botté seulement** et 1 point lorsque réussi

Peewee à Midget :

- Converti par botté : 1 point
- Converti par course ou passe : 2 points

## RÈGLES SPÉCIFIQUES - ATOME

---

30.1.1 Lorsque le nombre de joueurs présents par équipe est de 11 et plus, la partie se joue à 9 joueurs. Si le nombre de joueurs présents par équipe est 10 ou moins (minimum 7), la partie peut se jouer à 7 joueurs si l'équipe en fait la demande.

- Lorsqu'une partie se déroule à 7 joueurs, l'équipe qui en fait la demande doit l'indiquer sur la feuille de match et les deux entraîneur-chefs doivent la signer pour confirmer leur accord et l'équipe demanderesse perd le match 6 à 0. Ainsi, la partie sera considérée jouée.
- Une équipe qui ne se présente pas ou n'a pas le nombre suffisant pour jouer à 7 vs 7 aura les sanctions prévues à cet effet à l'article 15.

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.** Tout contact ou plaqué de façon accidentelle ou volontaire sur le porteur du ballon résultera en une punition de rudesse de 15 verges lors de l'infraction.

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 Chaque joueur doit porter deux (2) drapeaux en vinyle de couleur contrastante avec son pantalon.

30.1.7 Chaque équipe doit avoir deux (2) séries de drapeaux : rouge et jaune. Ces drapeaux doivent être ceux fournis par la Ligue et être attachés à la ceinture fournie par la Ligue. Les drapeaux doivent être portés de chaque côté de la taille, être entièrement visibles et demeurer accessibles en tout temps.

30.1.8 Le jeu est arrêté lorsqu'un joueur de l'équipe «B» réussit à enlever un drapeau du porteur de ballon de l'équipe «A».

30.1.9 Avant la partie, les 2 équipes devront obligatoirement identifier sur la feuille de match les noms de tous les joueurs qui évolueront dans le champ arrière offensif durant la première demie (minimum de 6 joueurs), à savoir toutes les positions autres que les 3 joueurs de ligne.

- a. Les joueurs qui évolueront dans le champ arrière offensif durant la première demie devront être identifiés avec la lettre "A" devant leur nom sur la feuille de match.
- b. Les joueurs ainsi identifiés ne pourront en aucun moment jouer dans le champ arrière lors de la deuxième demie. Ces derniers deviennent donc inéligibles de toute position du champ arrière offensif en deuxième demie.
- c. Si l'un des joueurs devenus inéligible occupe une position dans le champ arrière lors de la deuxième demie, il y a une punition pour procédure illégale (perte d'essai et de cinq (5) verges). L'équipe en défensive aura alors l'option d'accepter la punition ou le nouveau point mort du ballon sur le jeu

30.1.10 **Converti par botté seulement** et un point lorsque réussi.

30.1.11 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.

30.1.12 Une passe doit être tenté dans un des trois (3) premiers essais. Une passe se définit par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête, alors que le ballon est dirigé vers l'avant

30.1.13 **Aucun botté d'envoi.** Le ballon est placé à la ligne de 35 dans le territoire de l'équipe en offensive au début de chaque demie et après un touché.

30.1.14 **Aucun botté de dégagement.** Lorsque l'équipe à l'offensive est au 4e essaie, elle peut:

- a. Effectuer un jeu régulier par la passe ou la course peu importe sa position sur le terrain.
- b. Avancer le ballon de 15 verges et l'équipe adverse prend possession du ballon.

30.1.15 Les joueurs de la défensive ne peuvent arracher le ballon du porteur. En cas d'infraction, une punition de rudesse de 15 verges sera appliquée.

30.1.16 Il est interdit au porteur de ballon de protéger ses flags. En cas d'infraction, une punition d'interférence de 10 verges sera appliquée

## RÈGLES SPÉCIFIQUES - MOUSTIQUE

---

30.2.1 Zone neutre d'une verge à la ligne de mêlée, selon les règles du football canadien

30.2.2 Une passe ou un botté doit être tenté dans un des trois (3) premiers essais. Une passe se définit par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête, alors que le ballon est dirigé vers l'avant

30.2.3 Lorsqu'une équipe fait un touché, elle doit peut tenter un converti par botté seulement d'un (1) point. Aucun point ne sera accordé si le converti est réalisé par la course ou la passe

## RÈGLES SPÉCIFIQUES - PEEWEE

---

30.3.1 Lorsqu'une équipe fait un touché, elle a ensuite deux choix; soit faire un converti par botté d'un (1) point ou tenter un converti par la course ou la passe de deux (2) points.

30.3.2 Une passe ou un botté doit être tenté dans un des trois (3) premiers essais. Une passe se définit par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête, alors que le ballon est dirigé vers l'avant