

LIGUE DE FOOTBALL MONTRÉAL-MÉTRO



RÈGLEMENTS INTERNES 2025

Version 1.0 – Adoptés le 23 mars 2025 –

Version 2.0 - amendements entente atome avec APAFQ 15 juillet 2025

Les modifications aux règlements 2025 sont surlignées en gris



TABLE DES MATIÈRES

1. LA LIGUE	4
Article 1	Définition..... 4
Article 2	Objectif..... 5
Article 3	Mission..... 5
Article 4	Nos Valeurs..... 5
Article 5	Associations..... 6
Article 6	Médias..... 7
Article 7	Site web..... 7
Article 8	Équipe Étoile U15 / U17..... 8
Article 9	Médailles, Trophées et Bannières..... 8
2. ÉQUIPES.....	10
Article 10	Classement..... 10
Article 11	Inscriptions des équipes..... 11
Article 12	LFMM Élite..... 13
Article 13	Code vestimentaire..... 14
3. DISCIPLINE	15
Article 14	Partie remise..... 15
Article 15	Partie non-jouée ou partie non-terminée..... 15
Article 16	Comité de discipline..... 17
Article 17	Sanctions punitions majeures..... 21
Article 18	Protêt..... 22
4. CONTRATS	23
Article 19	Registraire..... 23
Article 20	Signature..... 23
5. RÈGLEMENTS TECHNIQUES.....	28
Article 21	Application..... 28
Article 22	Durée d'un match..... 28
Article 23	Appareil de communication..... 28
Article 24	Installations..... 29
Article 25	Ballon..... 30
Article 26	Joueur dépassant la limite de poids..... 30
Article 27	Pointage..... 31
Article 28	Chronomètre..... 32
Article 29	Prolongation..... 32
Article 30	Règles spécifiques par catégorie..... 33



6. OPÉRATIONS	38
Article 31	Envois des résultats..... 38
Article 32	Arbitres..... 38
Article 33	Match 39
Article 34	Nomination des joueurs étoiles – MVP 40

LA LIGUE

Article 1 Définition

- 1.1 La **Ligue de Football Montréal-Métro (LFMM)** est une ligue civile de football et de flag football 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 AA (football à 9 joueurs) au niveau AAA (football à 12 joueurs) comprenant deux divisions comme suit : Développement (Division 2) et niveau Compétitif (Division 1).
- 1.2 Les cinq catégories offertes par la Ligue sont regroupées en deux secteurs d'activités :
- 1.2.1 Secteur LFMM Junior:
- Atome
 - Moustique
 - Peewee
- 1.2.2 Secteur LFMM Élite :
- Bantam
 - Midget
- 1.2.3 Secteur LFMM Flag :
- M11
 - M13
 - M15
 - M18
- 1.3 Modifications aux règlements
- 1.3.1 Les propositions peuvent être faites entre le 1er janvier et 15 février précédent l'assemblée générale annuelle de la ligue.
- 1.3.2 Seuls le président d'une association membre ou les membres de l'exécutif de la ligue peuvent soumettre une demande de modification à la ligue selon les délais prévus. En utilisant le formulaire à cet effet fourni par la ligue.
- 1.3.3 Lors de la première réunion du conseil d'administration qui suit l'AGA de la ligue, un vote doit être pris sur les modifications proposées au livre des règlements LFMM.

-
- 1.3.4 Les propositions sont adoptées à la majorité absolue (50%+1)
- 1.3.5 Une proposition battue lors de l'adoption du livre des règlements ne peut être présentée à nouveau qu'après une durée de 24 mois.
- 1.3.6 Advenant un nombre trop élevé de demandes pour le temps alloué, le nombre de demandes présentées par association pourrait être limité.
- 1.3.7 Les règlements ne peuvent être modifiés après leur adoption lors de la première réunion du conseil d'administration sauf lors d'une réunion spéciale convoquée par le comité exécutif
-

Article 2 Objectif

- 2.1 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

- 3.1 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
- Esprit sportif

Article 5 Associations

5.1 Voici les associations membres de la LFMM :

- Aces de Pointes-St-Charles
- Association de Football Civile de St-Jean-sur-Richelieu
- Barons de St-Bruno
- Diablos de Laprairie
- Grizzlis de Boucherville
- Pirates du Richelieu
- Vikings de Laval-Nord
- Vandoos de Drummondville
- Vicas de Victoriaville
- Western Patriotes
- Association régionale de football Laurentides-Lanaudière (ARFLL)
- Rhinos de Lanaudière
- Packers de Greenfield Park
- Association de Football Stallions de St-Lazare
- Bengals d'Orléans

5.2 Chaque association doit nommer trois représentants, dont le président, le vice-président et un membre de l'association, qui pourront la représenter lors des réunions de la Ligue. Seules ces représentants auront le droit de vote aux réunions du conseil d'administration 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.

5.3 Chaque association doit obligatoirement envoyer un représentant à toutes les réunions de la Ligue.

5.4 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.

5.5 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.

- 5.6 Afin qu'une association soit reconnue ou que son adhésion soit acceptée comme nouveau membre associatif, cette dernière devra :
- a) Faire une présentation au Conseil d'Administration de la LFMM, avant d'être entendu,
L'association devra déposer 500\$ auprès de la LFMM, advenant le cas que le Conseil d'administration accueille leur demande, ce montant sera déduit de leur cautionnement, le cas échéant le montant leur sera remboursé
 - b) Après la présentation devant le Conseil d'Administration, si l'organisation demanderesse se désiste, elle perdra son dépôt.
 - c) S'engager à remettre, en tant que frais d'adhésion, la somme de 250.00\$ par catégorie.
 - d) 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
- 5.7 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 budget est alloué par le CA pour l'entretien du site internet ainsi que pour la gestion des horaires et des 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.
- 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 Or du Président. Un exemplaire appartient à la Ligue et on ajoute une plaque pour le vainqueur à chaque année. L'équipe championne recevra en plus une bannière.
 - 9.2.2 La coupe remise aux gagnants de la 2e finale de la Ligue se nomme Coupe Argent LFMM. L'équipe championne recevra en plus une bannière.
 - 9.2.3 ~~Les finales participatives de la Ligue à tous les niveaux se nomment Finale Espoir (A, B, C) et des médailles sont remises aux participants.~~
- 9.3 Tous les matchs des finales de la Coupe Or du Président et de la Coupe Argent 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 Dans la catégorie Atome, il n'y a pas de séries éliminatoires. Après la saison régulière, un jamboree LFMM sera organisé pour toutes les équipes. Le site de ce jamboree est désigné par la Ligue, suite à un vote, avant le début de la saison parmi une liste d'organisations qui auront soumis leur candidature.

- 9.5 La présence d'un membre du conseil d'administration de l'association est obligatoire pendant un match de l'une de ses équipes à une finale des championnats de la ligue. Ce représentant agira comme agent de liaison entre les organisateurs de la ligue et les joueurs, entraîneurs et spectateurs de l'équipe. Il devra être dans les estrades dans la section réservée à ses partisans et être disponible pour aider les organisateurs. 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 peut évoluer, selon le nombre de joueurs, dans la division 1 ou division 2 du niveau AAA ou dans le niveau AA si ce niveau existe.
- 10.2 Pour la catégorie atome, seule la division 1 du niveau AAA existe.
- 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. Les modalités de championnats seront déterminées par la Ligue.
- 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. Les modalités de championnats seront déterminées par la Ligue.
- 10.3.4 Les équipes de la Division 2 doivent être non-compétitives et peuvent avoir un maximum de 25 joueurs avec contrat. Si le maximum de joueurs est dépassé, elle devra obtenir l'approbation du comité de sélection.
- 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. Les modalités de championnats seront déterminées par la Ligue.
- 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. Les modalités de championnats seront déterminées par la Ligue.
- 10.4.4 Les équipes de la Division 2 doivent être non-compétitives et peuvent avoir un maximum de 28 joueurs avec contrat. Si le maximum de joueurs est dépassé, elle devra obtenir l'approbation du comité de sélection.

-
- 10.4.5 Lorsqu'une association forme plus d'une équipe dans la catégorie Pee wee 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 6 équipes dans la Division 1 et 4 équipes dans la division 2 pour que les deux divisions soient créées.
- 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.
- 10.6 Pour les catégories Moustique, Pee wee, Bantam et Midget, le niveau AA peut être formé d'équipes évoluant à 9 joueurs sur le terrain et comprenant un nombre maximum de joueurs tel que précisé au règlement.
-

Article 11 Inscriptions des équipes

- 11.1 Les associations doivent confirmer leurs équipes au plus tard le 1 juin en les inscrivant dans le site intranet de la fédération de football du Québec. Les associations recevront une facture des frais de Ligue, déterminés par le niveau de chaque équipe.
- 11.1.1 Une équipe sera considérée inscrite lorsque que le nombre de joueurs associés à cette équipe est égal ou supérieur au nombre minimum requis pour la catégorie selon le livre vert.
- 11.1.2 Si une équipe n'a pas le minimum de joueurs requis ou n'est pas inscrite dans le site intranet de la fédération, son association devra faire une demande à la ligue pour que cette équipe soit acceptée.
- 11.2 Lorsqu'une association désire ajouter une équipe dans une catégorie après la date limite indiquée au point 11.1, la demande doit être acceptée par la Ligue et des frais supplémentaires sont facturés :
- après le 1 juin : frais de 100.00\$
 - après le 1 juillet frais de 500.00\$

- 11.3 Lorsqu'une association désire retirer une équipe dans une catégorie après la date limite indiquée au point 11.1, des frais supplémentaires sont facturés:
- après le 1 juin : perte des frais de Ligue et frais de 100.00\$
 - après le 1 juillet : perte des frais de Ligue et frais de 500.00\$
- 11.4 Le calendrier préliminaire de la Ligue est préparé par le directeur des opérations
- 11.4.1 Les associations doivent faire parvenir au directeur des opérations leurs demandes et contraintes de leur terrain au plus tard le 1 juin.
- 11.4.2 L'horaire des matchs doit être retourné par les associations au directeur des opérations au plus tard le 15 juin. Une amende de 25\$ par jour de retard sera imposée à l'association fautive.
- 11.4.3 Le calendrier officiel des parties sera publié sur le site web de la Ligue au plus tard le 30 juin. Celui-ci est la source officielle.
- 11.4.4 Toute demande de changement à une partie doit être faite au directeur des opérations et sujet à approbation. La demande est confirmée lorsque le changement a été apporté sur le calendrier du site web de la Ligue
- 11.5 Les frais de Ligue de toutes les catégories sont déterminés par le conseil d'administration à chaque année.
- 11.5.1 Tous les frais de Ligue doivent être payés par les associations à 100% avant le début de la saison.
- 11.5.2 Les frais des contrats des joueurs et bénévoles enregistrés sont payés par les associations directement à la Fédération de Football Amateur du Québec.
- 11.6 Aucune équipe ne peut participer aux championnats de Ligue si des frais de Ligue ou des amendes sont impayés.
- 11.7 Lorsque la Ligue organise des réunions pour les différentes catégories, et qu'elle convoque les entraîneurs-chefs, leur présence est requise. Dans le cas où ceux-ci se trouvent dans l'impossibilité de se présenter, ils doivent obligatoirement être représentés par le coordonnateur offensif ou défensif. Dans la situation où aucun d'entre eux n'est présent à la réunion, la Ligue décernera des sanctions soit sous forme d'amende ou pourrait même annuler la saison de l'équipe en question.

Article 12 LFMM Élite

- 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.
- 12.3 Les équipes du secteur Élite doivent obligatoirement avoir, lors des parties, la présence d'un thérapeute sportif, physiothérapeute ou médecin, qui est certifié par Football Québec.
- 12.4 Les équipes du secteur Élite doivent obligatoirement fournir un statisticien lors des parties et sont tenues de suivre la procédure indiquée dans le guide « LFMM – Guide pour les statistiques ».
- 12.5 Les équipes de la catégorie Midget doivent obligatoirement fournir un coordonnateur vidéo et filmer les matchs locaux de la saison régulière et sont tenues de suivre la procédure indiquée dans le guide « LFMM – Guide pour le coordonnateur vidéo ».
- 12.6 Advenant le non-respect des articles 12, les amendes suivantes seront imposées :
- Première offense : avertissement
 - Deuxième offense : 25.00\$
 - Troisième offense et plus : 50.00\$ et comité de discipline

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.
- 14.4 Lorsqu'une association demande de remettre une partie à une date ultérieure, et que la Ligue est dans l'impossibilité de le faire, la Ligue imposera donc les sanctions selon l'article 15.

Article 15 **Partie non-jouée ou partie non-terminée**

- 15.1 Lorsqu'une équipe ne se présente pas à une partie, se présente avec un nombre de joueurs insuffisant ou déclare forfait, l'équipe perd 6 à 0, et son association doit :
- 15.1.1 S'expliquer à la Ligue, qui pourra convoquer l'équipe et/ou l'association devant le comité de discipline;
- 15.1.2 Payer les frais d'autobus de l'autre équipe (si applicable);
- 15.1.3 Payer les frais d'arbitres dans le cas des parties du secteur LFMM Junior;
- 15.1.4 Payer une amende à l'association adverse selon le secteur, à savoir 300\$ pour le secteur LFMM Junior et 500\$ pour le secteur LFMM Élite. Si l'équipe fautive est convoquée devant le comité de discipline, une amende additionnelle de 300\$ à 1000\$ pourra être imposée à l'association fautive par le comité de discipline à sa seule discrétion. Dans tous les cas, l'équipe fautive pourrait être exclue des séries éliminatoires de fin d'année.

- 15.2 Les dispositions de l'article 15 ne s'appliquent pas si c'est un match hors-concours ou un tournoi.
- 15.3 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...)
- 15.4 Seuls les arbitres peuvent arrêter une partie pour des raisons de sécurité ou à cause des intempéries naturelles.
- 15.5 Toute partie ayant été arrêtée avant qu'un jeu ne soit complété au 4ième quart et qui n'est pas en temps continu pourra être reprise selon la décision du comité exécutif. Dans le cas où celle-ci sera reprise, elle le sera 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 discipline ainsi que deux (2) membres permanents pour siéger au comité de discipline. Ces membres devront être impartiaux par rapport aux dossiers 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 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\$.
- 16.5.1 Une personne suspendue ne peut être présente ou participer à aucune activité de son équipe, de son association ou de la Ligue pour la durée de sa suspension. Cela inclut sans s'y limiter l'interdiction de communiquer avec les membres de son équipe ou de son association, l'interdiction de pratiquer auprès de son équipe ou de son association, et l'interdiction d'être présent aux abords du terrain ou dans les estrades lors d'une pratique, d'un match ou d'un tournoi.
- 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 sont finales au niveau de la Ligue. Toute personne ou association désirant porter appel d'une décision du comité de discipline devra s'adresser directement à la Fédération de Football Amateur du Québec.
- 16.7.1 Les sanctions automatiques prévues aux règlements peuvent être appelées devant le comité de discipline si les conditions suivantes sont respectées :
- (a) Une demande de révision d'une sanction automatique est présentée par un président d'association dans un délai maximum de 24 heures suivant l'octroi de la sanction automatique par le directeur discipline;
 - (b) La demande de révision d'une sanction automatique doit inclure l'argumentaire justifiant pourquoi la sanction automatique ne devrait pas s'appliquer, et quelle serait la sanction de remplacement recherchée le cas échéant;
 - (c) Un engagement de fournir un paiement non-remboursable de \$100.00 payable à la Ligue LFMM avant la tenue du comité de discipline;
 - (d) Le comité exécutif accepte de revoir la sanction.
- 16.7.2 Les décisions du comité de discipline sont finales au niveau de la Ligue. Toute personne ou association désirant porter appel d'une décision du comité de discipline 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 ne recevra que les plaintes provenant des présidents d'associations.
- 16.9 Le directeur 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 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 seront colligées à l'intérieur d'un registre disciplinaire à l'usage exclusif du directeur 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 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 à 19h00 le lundi soir (mardi si férié) suivant l'expiration de chaque match de suspension, à défaut :
- (a) 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-chef de l'équipe doivent passer devant le comité de discipline.
 - (b) 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 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 :
- (a) 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-chef de l'équipe doivent passer devant le comité de discipline.
 - (b) 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.
- 16.17.1 Il est interdit de lancer en direction du terrain ou sur le terrain un casque de football, un drapeau, des bouteilles d'eau ou tout autre objet, sauf s'il s'agit d'un ballon lancé ou botté dans le cadre d'un jeu effectué dans le cours d'une partie et en conformité avec les règlements de jeu de Football Canada.
- L'association à laquelle est rattachée, un ou des joueurs, tous membres du personnels de l'équipe, bénévoles ou parents qui contrevient à ce règlement sera passible d'une amende de :
- Première offense : 50.00\$
 - Deuxième offense et plus: 100.00\$
- 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.

16.19 Tableau

TABLEAU DES SANCTIONS AUTOMATIQUES	NOMBRE DE PARTIES DE SUSPENSIONS (LES SANCTIONS SONT CUMULATIVES)				
	Joueur Secteur LFMM Junior	Joueur Secteur LFMM Élite	Entraîneur- Chef	Personnel de banc	Parent ou Spectateur
Abus ou attaque physique envers un arbitre	6	6	6	6	6
Abus verbal ou propos injurieux envers un arbitre	1	1	2	2	1
Écart de plus de 40 points (Atome et division 2 Secteur Junior)	-	-	1	-	-
Expulsion sans mention sur la feuille de match	1	1	1	1	1
Expulsion avec mention sur la feuille de match	1	1	2	2	2
Frapper autrui	2	2	6	6	6
Menaces ou Intimidation (incluant les réseaux sociaux)	1	1	1	1	1
Manque d'éthique ou d'esprit sportif	-	-	1	-	-
Ne pas respecter le changement de champs arrière atome	-	-	1	-	-
Refus de quitter le site une fois expulsé	1	1	1	1	1

Article 17 Sanctions punitions majeures

- 17.1 Une équipe qui obtient 9 punitions majeures (rudesse, rudesse excessive ou conduite antisportive) et plus 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 des joueurs de l'association pour laquelle il est membre ou pour laquelle son enfant évolue.
- 19.3 Toutes les associations sont tenues de nommer un registraire officiel. Celui-ci sera chargé de la validation et de la signature des contrats des joueurs et membre du personnel de toutes les équipes. Le registraire doit être dûment enregistré auprès de la Ligue de Football Montréal-Métro pour signer des contrats.
- 19.4 Chaque association sera affiliée à une autre association pour la validation et signature des contrats de ses joueurs et de ses membres pour toute la période des contrats jusqu'au 30 septembre.

Article 20 Signature

- 20.1 Chaque joueur doit faire valider son contrat par un registraire accrédité de la LFMM. Tout contrat doit comporter le sceau officiel de la Ligue.
- 20.1.1 Les copies des contrats des joueurs doivent être signées avant d'être présentées aux registraires.
- 20.2 À la signature de son contrat, un joueur n'ayant pas de contrat validé de la saison précédente, 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*.
- *VERSION NUMÉRIQUE ACCEPTÉE.

20.3 Un joueur n'ayant pas de contrat validé de la saison précédente, 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 et ventilé
- 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 (sauf pour la catégorie Midget).
- 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 une seule (1) copie de contrat signé et présenté aux registraires. Le personnel n'a pas besoin d'être présent.
- 20.11 Tout personnel d'équipe attitré 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.
- 20.16.3 Pour les catégories Atome, Bantam et Midget, il est possible d'obtenir un numéro de contrôle auprès du directeur des opérations permettant au joueur de jouer alors que son contrat n'a pas été certifié par un registraire de la Ligue. Le numéro de contrôle est valide jusqu'au 30 septembre de l'année en cours

-
- 20.17 Pour les catégories Atome, Bantam et Midget, le directeur des opérations de la Ligue pourra émettre un numéro de contrôle 48 heures avant un match afin de permettre au joueur de jouer dans le match. Les procédures, les conditions et les sanctions sont comme suit :
- 20.17.1 L'association devra enregistrer le joueur sur le site d'enregistrement de la Fédération de Football Amateur du Québec et avoir imprimé son contrat prêt pour la signature du joueur.
 - 20.17.2 L'association devra ensuite fournir les détails tels que le nom, prénom, adresse, numéro d'assurance-maladie et le numéro du contrat enregistré.
 - 20.17.3 Sur réception de ces informations, le registraire de la Ligue émettra un numéro de contrôle pour le joueur en question.
 - 20.17.4 L'association a la responsabilité de signer et valider ledit contrat avec un registraire avant la date limite du 30 septembre en cours.
 - 20.17.5 Tout joueur apparaissant sur une feuille de match en vertu de l'article 20.13.1 sera considéré comme étant membre de l'équipe.
 - 20.17.6 Conséquemment, tout joueur n'ayant pas signé et validé son contrat avec un registraire avant la date limite du 30 septembre et, dont le nom apparaît sur une ou plusieurs feuilles de pointage, sera assujetti aux sanctions prévues aux articles 20.14 et 20.15.

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 L'utilisation de tout appareil de communication (ex. : casques d'écoute, radios, téléphones) entre les joueurs, entraîneurs, parents ou toute autre personne se trouvant dans les limites du terrain de football est interdite durant une partie pour les catégories Atome à PeeWee. Toutefois, la communication directe entre un joueur et son entraîneur est permise, par gestes, signaux ou affiches (traditionnelles ou électroniques). Le non-respect de cette règle entraîne une défaite de 6 à 0 pour l'équipe fautive.
- 23.2 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 caucis 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 (position des bancs, chambre, tentes, installation fixe, chauffage à air chaud) à l'exclusion du matériel pour les soigneurs. Si l'association ne peut fournir le même avantage aux deux équipes, il est entendu que l'équipe visiteuse sera celle qui sera avantagée car l'équipe hôte ne peut profiter d'un avantage indu au niveau des installations. 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 Or du Président et Coupe Argent 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 doit être situés à au moins 5 verges de la surface de jeu et délimité dans la mesure du possible.
- 24.5 L'équipe qui désire utiliser un drone lors d'un match devra demander l'autorisation à l'équipe local.

Article 25 Ballon

- 25.1 Pour le secteur LFMM Junior, l'équipe locale et visiteuse doivent utiliser les ballons règlementaires suivants :
- Atome – Wilson K2 ou Champro CT7 peewee
 - Moustique – Wilson TDJ ou Champro CT7 Junior
 - Pee-wee – Wilson TDY ou Champro CT7 Youth
- 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– Wilson TDY cuir ou Wilson Youth GST Game
 - Midget – Wilson F2000
- 25.3 Le non-respect de cette règle résulte en une amende décernée par le directeur discipline pouvant aller entre 25.00\$ et 100.00\$ 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 autocollant officiel de la LFMM qui sera appliqué par le registraire de la Ligue à la signature des contrats.
- 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 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 Dans le secteur LFMM Junior et la Division 2 Secteur LFMM Élite, 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 le secteur LFMM Junior et la Division 2 Secteur LFMM Élite, une équipe doit tout mettre en œuvre pour ne pas dépasser une avance de 42 points. Si cette limite est atteinte, elle doit faire preuve d'esprit sportif et s'abstenir d'augmenter davantage l'écart. Toute action visant à intentionnellement accroître la différence de points pourra être considérée comme un non-respect du règlement. En cas d'infraction, l'équipe fautive s'expose à recevoir un avis disciplinaire ou à une convocation devant le comité de discipline et recevoir une sanction allant à une suspension.
- 27.3 Dans la catégorie Atome, les catégories AA 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.
- 27.4 Dans la Division 1 du secteur LFMM Élite, une équipe doit tout mettre en œuvre pour ne pas dépasser une avance de 50 points. Si cette limite est atteinte, elle doit faire preuve d'esprit sportif et s'abstenir d'augmenter davantage l'écart. Toute action visant à intentionnellement accroître la différence de points pourra être considérée comme un non-respect du règlement. En cas d'infraction, l'équipe fautive s'expose à recevoir un avis disciplinaire ou à une convocation devant le comité de discipline et recevoir une sanction allant à une suspension.
- 27.5 Lors de la dernière minute de jeu du quatrième quart, s'il y a un écart de plus de 8 points, que l'équipe qui tire de l'arrière n'a plus de temps d'arrêt, que l'équipe en avance au pointage a possession du ballon, l'équipe à l'offensive peut en utilisant les essais disponibles écouler tout le temps restant au chronomètre en demandant à son quart-arrière de mettre le genou au sol; L'arbitre devra interdire aux joueurs de l'équipe défensive de charger la ligne offensive et le quart-arrière lors de la mise en jeu du ballon.

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 Lorsque le nombre de joueurs présents par équipe est de 12 et plus, la partie se joue à 9 joueurs. Si le nombre de joueurs présents par équipe est 11 ou moins (minimum 7), la partie peut se jouer à 7 joueurs si l'équipe en fait la demande.

(a) 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.

(b) 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.

(c) Si, après le délai prévu pour le début de la partie une équipe ne compte pas le nombre de joueurs requis, la partie est annulée et les arbitres quitteront la surface de jeu et ne participeront pas à toute activité organisée par les équipes pendant la période prévue pour la partie

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.

(a) Exception : Si deux joueurs tentent d'attraper le ballon (interception) et que les deux joueurs jouent le ballon lors d'une passe avant, le contact pourra être considéré comme accidentel et aucune punition ne sera accordée, à moins que l'arbitre ne considère que l'un des deux joueurs a commis un acte de rudesse volontaire lors du jeu.

30.1.5 Seuls les blocs avec les bras, au-dessus de la ceinture, sur la ligne de mêlée, faits par des joueurs qui s'y retrouvent au moment de la remise, ainsi que les blocs effectués par des joueurs immobiles dans le champ arrière offensif, sont permis.

- (a) Les blocs effectués par des joueurs en mouvement, dans le champs arrière offensif, les blocs au 2ième niveau sur les demis défensifs, les blocs sur les retours d'interception et tout autre bloc qui ne correspond pas aux critères ci-dessus sont interdits. Une pénalité de 10 verges pour bloc illégal sera imposée, selon l'application des règlements pour ce type d'infraction prévu dans le livre de règlements de Football Canada.
- (b) Tout bloc fait avec une force excessive sera assujetti à une punition de rudesse au lieu de bloc illégal et sera pénalisée de 15 verges.

- 30.1.6 Chaque joueur doit porter deux (2) drapeaux de couleur contrastante (rouge ou jaune) 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 considérés comme receveurs éligibles 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 ou receveur éligible 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 ou receveur éligible lors de la deuxième demie. Ces derniers deviennent donc inéligibles de toute position du champ arrière offensif en deuxième demie.
 - (c) Les joueurs évoluant dans le champ arrière offensif en première demie seront identifiés avec un A à l'arrière de leur casque.
 - (d) Les joueurs évoluant dans le champ arrière offensif en deuxième demie seront identifiés avec un B à l'arrière de leur casque.
 - (e) Aucun contrôle ne sera exercé par les arbitres en regard de cette règle. Aucune interruption de la partie ne sera allouée afin d'appliquer ou de valider l'application de cette règle.
- 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) Les entraîneurs doivent se tenir à au moins 15 verges derrière l'arbitre en chef du côté de l'offensive et au moins 15 verges derrière le dernier joueur défensif du côté de la défensive.
 - (c) Dès le début du jeu, les entraîneurs ne peuvent influencer les joueurs.
 - (d) Maximum de (2) deux entraîneurs par équipe sur le terrain.
 - (e) Si un arbitre juge qu'un entraîneur présent sur le terrain a un comportement déplacé ou tient des propos inadéquats, il pourra le faire sortir du terrain. L'entraîneur pourra être remplacé par un autre entraîneur.
- 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 4^e essai, 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 Si un porteur de ballon pose un geste visant à empêcher un joueur d'avoir accès à ses flags (protection) le jeu sera arrêté immédiatement. Le prochain jeu débutera à cet endroit. (Aucune pénalité de verge ajoutée)

30.1.17 Le jeu sera arrêté dès qu'un ballon touche le sol (sauf sur un converti). Le jeu reprendra l'endroit où le ballon touche le sol ou à celui où il a été échappé ou lancé en respectant les dispositions indiquées aux règles émises par Football Canada.

30.1.18 Si un joueur ne porte plus un de ses flags le jeu est arrêté lorsque celui-ci prend possession du ballon. Le prochain jeu débutera à l'endroit où le jeu a été arrêté et les essais se poursuivront sans perte de verge.

30.2 Catégorie 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 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.

30.3 Catégorie 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
- 30.4 Moustique AA & Peewee AA
 - 30.4.1 9 joueurs par équipe.
 - 30.4.2 Terrain 41 verges x 110 verges.
 - 30.4.3 Zone neutre d'une verge à la ligne de mêlée, selon les règles du football canadien.

OPÉRATIONS

Article 31 Envois des résultats

- 31.1 Dès la fin de la partie, les résultats doivent être envoyés par l'équipe locale au directeur des opérations de la Ligue.
- 31.2 Aucun résultat ne sera inscrit sur le site web de la Ligue avant d'avoir eu la confirmation du résultat par l'équipe locale. Dans le cas où il y aurait une erreur dans la transmission du résultat d'une partie, le résultat inscrit sur la feuille de match sera utilisé une fois celle-ci reçue par le directeur des opérations de la Ligue.
- 31.3 L'équipe locale est tenue d'envoyer les résultats selon la procédure indiquée dans le guide « LFMM – Remise des Résultats » pour chacune des parties par courriel au directeur des opérations de la Ligue avec une photo de la feuille de match au plus tard 60 minutes après la fin du match.
- 31.3.1 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 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.
- 31.4.1 Une amende de 50.00\$ sera envoyée à chaque fois qu'une association remet le document en retard.

Article 32 Arbitres

- 32.1 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.).
- 33.1.1 Une équipe peut participer à un maximum de quatre parties hors-concours ou jamboree par saison.
- 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 de valider avec les arbitres les punitions majeures et les expulsions à la fin du match.
- 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.
- 33.5 Aucune feuille de match ne peut être modifiée après la fin de la partie, sauf par un arbitre ayant officialisé la partie.
- 33.6 Le personnel d'équipe au banc des joueurs durant un match sera limité pour les catégories suivantes:
- (a) Atome : maximum de 10 personnes avec un contrat de la Fédération et inscrit sur la feuille de match.
 - (b) Moustique – Pee wee : maximum de 12 personnes avec un contrat de la Fédération et inscrit sur la feuille de match.
 - (c) Référence : Personnes reconnues comme personnel d'équipe durant un match : Entraîneur, Gérant(e), soigneur, responsable vidéo-photo, water boy
- 33.7 Lors d'un match, les deux équipes doivent fournir les 3 chaineurs: 2 chaineurs fournis par l'équipe locale et 1 chaineur fourni par l'équipe visiteuse. Un chaineur est une personne neutre qui ne doit pas intervenir durant le match sauf pour les tâches qui lui sont demandées par les arbitres.

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.
- 34.2 Chaque équipe devra obligatoirement envoyer soit l'entraîneur-chef ou un des coordonnateurs pour la réunion annuelle de l'équipe d'étoiles de la division Élite. Une amende de 100.00\$ sera imposée à l'association dont l'équipe ne se présente pas à cette réunion.
- 34.3 Advenant l'absence de l'équipe à la réunion des MVP, le comité de sélection déterminera les MVP de celle-ci.