

LIGUE DE FOOTBALL MONTRÉAL-MÉTRO



RÈGLES SPÉCIFIQUES

2018

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 2018 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-Métro 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
Pee-wee AA	11-12 ans	Football contact	9 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 4 punitions majeures (rudesse, rudesse excessive ou conduite antisportive) 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 : Spalding Alpha Peewee ou Wilson K2 (synthétique ou cuir)
Moustique : Spalding Alpha Junior ou Wilson TDJ (synthétique ou cuir)
Pee-wee : Spalding Alpha Youth ou Wilson TDY (synthétique ou cuir)
Bantam : Spalding Alpha Youth ou Wilson TDY (2 ballons en cuir)
Midget : Spalding Alpha Varsity ou Wilson F2000 (2 ballons en cuir)

JOUEURS EXCÉDANT LA LIMITE DE POIDS

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 et doit être identifié sur la feuille de match avec l'inscription **O/W**.

TERRAIN

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

POINTAGE

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.

RÈGLES SPÉCIFIQUES - ATOME

30.1.4 **Aucun plaqué.** 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 Aucun bloc dans les jambes n'est permis.

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

30.1.8 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.

30.1.9 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 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 4 joueurs), à savoir toutes les positions autres que les 5 joueurs de ligne.

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.

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.

Si l'un des joueurs devenu 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

30.1.11 **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 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.

30.1.17 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.

30.1.25 Seuls les joueurs défensifs qui sont sur la ligne de mêlée (maximum 5), peuvent pénétrer dans le champ arrière offensif. **En cas d'infraction, une punition de 10 verges sera appliquée au point de dernière remise (PDR) à l'équipe fautive.**

RÈGLES SPÉCIFIQUES - MOUSTIQUE

- Converti botté : 2 points
- Converti course et passe : 1 point
- Zone neutre d'une verge à la ligne de mêlée, selon les règles du football canadien

RÈGLES SPÉCIFIQUES - PEEWEE

- Converti botté : 2 points
- Converti course et passe : 1 point

- PEE-WEE AA : Football à 9 joueurs

- Nombre de joueurs minimum : 14
- Nombre de joueurs maximum : 24
- Dimension terrain : 41 verges * 110 verges
- Zone neutre d'une verge à la ligne de mêlée, selon les règles du football canadien