

LIGUE MÉTROPOLITAINE DE FOOTBALL SENIOR

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES



LIGUE MÉTROPOLITAINE DE FOOTBALL SENIOR

LMFS

Livre des règlements de la L.M.F.S. 2007

Revu et corrigé le 18 août 2007.

1-Règlements LMFS

Les règlements sont ceux du "Livre des Règlements du Football Amateur canadien" de Football Canada ainsi que ceux du "Livre Vert" de Football Québec, à l'exception des règlements suivants ;

2-Officiels sur le terrain

Seulement les officiels de l'Association Provinciale des Arbitres de Football du Québec (APAFQ) peuvent arbitrer les parties de la LMFS. Un nombre de quatre (4) officiels est prévu. Il y a un (1) juge de champ arrière défensif, un (1) juge de champ arrière offensif et deux (2) juges de ligne. Lors de la finale de la LMFS, un nombre de cinq (5) officiels est prévu. Il y a deux (2) juges de champ arrière défensif, un (1) juge de champ arrière offensif et deux (2) juges de ligne.

Tout joueur qui menace un officiel se voit expulsé du match en cours et son dossier sera évalué par le comité de discipline de la ligue. Une longue suspension, voir le bannissement du joueur, est applicable selon le cas.

3-Officiels mineurs

L'équipe qui reçoit fournit quatre (4) officiels mineurs impartiaux et compétents, dont un (1) indicateur d'essais, deux (2) chaîneurs et un (1) marqueur installé sur une table en bordure du terrain. Ces officiels mineurs sont sous la direction du premier juge de ligne.

L'équipe qui reçoit a la responsabilité de faire parvenir une copie de la feuille de match aux responsables de la ligue. Ce document peut s'avérer très important en cas de dispute sur l'éligibilité d'un joueur en série ou dans le cas de pénalité répétitive contre un même joueur.

4-Terrain

Les parties de la LMFS se jouent sur un terrain de football canadien.



5-Nombre d'essais

Quatre essais (4) pour dix (10) verges.

6-Zone neutre de la ligne de mêlée

Il n'y a pas de verges entre la ligne défensive et la ligne offensive.

7-Minimum de joueurs

Un minimum de seize (16) joueurs par équipe est requis pour jouer une partie. L'équipe qui au plus tard trente (30) minutes après l'heure prévue du début de la partie n'a pas ce nombre minimum perdra automatiquement la partie. Si un cas de force majeure devait se présenter (accident, blocage routier) ce règlement ne sera pas appliqué. Les dirigeants des deux équipes concernées devront s'entendre sur la marche à suivre.

8-Choix de l'engagement

Au début de la partie, l'équipe qui visite a le choix de choisir en première ou en deuxième demie. Ces choix sont de débiter la demie soit avec l'unité offensive, soit avec l'unité défensive. L'autre équipe a le choix de l'extrémité du terrain.

9-Chronométrage de la partie

La partie comprend quatre (4) quarts de vingt-trois (23) minutes chacun chronométrés de façon continue sauf lors des trois (3) dernières minutes de chaque demie (soit le 2e et le 4e quart) où le chronométrage s'effectue selon les règlements du Football Amateur canadien. Le chronométrage se fait par un des officiels sur le terrain. Un temps d'arrêt de trente (30) secondes prend place à l'annonce des trois (3) dernières minutes de chaque demie.

La pause de la mi-temps est d'une durée de (15) minutes.

10-Remise du ballon en jeu

L'équipe offensive a vingt (20) secondes pour remettre le ballon en jeu.



11-Blocs

Aucun bloc en bas de la ceinture n'est toléré. Le joueur fautif est expulsé pour cinq (5) jeux et son équipe est pénalisée de quinze (15) verges. Le joueur qui récidive est expulsé de la partie et son équipe pénalisée de trente (30) verges.

12-Plaqués

Lorsque deux joueurs adverses se rencontrent en situation de face à face, le contact initial avec l'épaule ou le casque du plaqueur doit se faire en haut du niveau des genoux. En situation de poursuite le joueur défensif est autorisé à agripper les jambes (donc sous les genoux aussi) avec ses bras ou ses mains.

13-Plaqué sur un Receveur

Le receveur de passe qui doit sauter dans les airs pour attraper le ballon ne peut pas être frappé sous les genoux. Ceci afin d'éviter que ce dernier retombe sur la tête.

14-Punition de rudesse

Le joueur puni est expulsé pour cinq (5) jeux et son équipe recule de quinze (15) verges. Le joueur qui récidive est expulsé de la partie et son équipe pénalisée de trente (30) verges. Dans le cas où l'arbitre jugerait qu'il y a intention de blesser, le joueur fautif sera disqualifié du match et suspendu pour le match suivant.

15-Conduite antisportive

15-a) La sanction d'une telle conduite sera laissée à la discrétion de l'arbitre, la peine minimale sera la même que pour une punition de rudesse mais l'arbitre pourrait décider d'expulser un joueur du match dès la première offense.

15-b) Les excès verbaux entre joueurs (trash talk) seront puni de 10 verges, un excès verbal envers un arbitre sera passible (laissé au jugement de l'arbitre) d'une disqualification du joueur fautif.

16-Bottés

Les bottés de dégagement, placement et converti d'après touché sont permis. En début de chaque demie et après un touché, l'équipe qui reprend possession du ballon débute sa série de jeux à sa ligne de trente-cinq (35) verges.

16-a) Dégagements :

Le règlement entourant les bottés de dégagement est intégral à celui du football canadien.

16-b) Transformations :

Tous les points d'après touché se font de la ligne de cinq (5) verges, soit par un botté qui donnera pour un (1) point, soit par une passe ou une course qui donnera deux (2) points. Une feinte de botté est permise.

16-c) Placements :

Lors d'une tentative de placement pour trois (3) points, le règlement du football canadien s'applique à quelques différences près. Dès qu'il y a contact entre le ballon et le pied du botteur, si le botté n'est pas réussi le ballon devient mort. Donc un botté bloqué ne peut pas être retourné. L'autre équipe prend possession à l'endroit du dernier point de remise (ligne de mêlée). Donc si l'équipe « A » avait avancé jusqu'à la ligne de 20 verges pour ensuite tenter un placement de 27 verges qui n'est pas réussi, l'équipe « B » prend possession à la ligne de 20 verges. Comme il n'y a pas de retour de botté possible il n'y a pas de simple (un point) pour un botté de placement qui tomberait dans la zone des buts ou alors qui traverserait l'extrémité du terrain.

Une feinte de botté est permise, l'équipe à l'attaque peut feinter le botté pour ensuite gagner le premier essai à l'aide d'une passe ou d'une course. Sur une mauvaise remise du centre, le ballon reste en jeu.

17-Pointage égal en partie éliminatoire

En partie éliminatoire, si le score est à égalité à la fin du temps réglementaire, un tirage au sort sera fait pour déterminer quelle équipe aura en premier la possession du ballon. Chaque équipe aura un nombre égal de possession du ballon à moins que la défensive d'une des deux équipes ne marque. Le jeu se déroulera alors de la façon suivante ; à partir de la ligne de trente-cinq (35) verges dans la zone adverse l'équipe offensive devra tenter de marquer. Suite à cette tentative réussie ou non, le ballon va à l'autre équipe. L'équipe ayant marqué le plus de points gagne. En cas de pointage égal, la procédure se répète.

18-Jeux spéciaux

Chaque équipe doit dévoiler ses jeux spéciaux aux officiels avant le début de chaque partie afin d'éviter toute confusion en cas de formation hors de l'ordinaire.

19-Droits sur les joueurs

19-a) Il n'y a aucune restriction territoriale au sein de la LMFS.

19-b) Tous les joueurs doivent être âgés de 18 ans ou plus au plus tard le 1er septembre de la saison en cours.

19-c) Un joueur évoluant pour une équipe appartient à cette dernière. Les agents libres sont les nouveaux joueurs et les joueurs qui ont été inactif dans la L.M.F.S. pendant une année complète. Un joueur qui désire changer d'équipe devra donc demander sa libération s'il désire jouer pour une autre équipe. Le dirigeant de l'équipe libératrice remettra le formulaire de libération officiel de la ligue disponible sur le siteweb, correctement rempli et signé au joueur concerné. En cas de mésentente entre le joueur et son dirigeant, le joueur aura deux options afin d'obtenir à nouveau son autonomie il pourra prendre une année sabbatique, après un an complet le joueur redevient libre, si toutefois le joueur se sent lésé, il y a toujours la possibilité de porter sa cause en appel. Un comité spécial de la ligue se penchera sur la question. Ce comité formé de personnes impartiales et non impliquées dans le litige pourra entendre la requête du joueur, et rendre une décision.

19-d) Les dirigeants des équipes n'accepteront aucun nouveau joueur sans au préalable s'être assuré que ce joueur est un agent libre ou en possession d'une libération écrite.

19-e) Dans le cas extraordinaire de la dissolution d'une équipe, il y aura un moratoire de deux (2) années sur le nombre d'anciens joueurs de cette équipe qui pourront évoluer ensemble pour une nouvelle équipe. Ce nombre sera de six (6) anciens joueurs.

19-f) La date limite pour qu'un nouveau joueur joigne une équipe est le vendredi qui précède la cinquième partie du calendrier régulier. Au-delà de cette date aucun joueur ne pourra s'ajouter à une équipe et aucune libération ne sera accordée afin d'éviter qu'une équipe puisse se renforcer à l'approche des séries.

19-g) Pour qu'un joueur soit éligible pour jouer lors d'une partie éliminatoire, ce dernier doit avoir été présent à un minimum de quatre (4) parties du calendrier régulier de son équipe. En cas de blessure durant la saison, le joueur devra être présent derrière le banc de son équipe et son nom devra apparaître sur la feuille de match.

20- La présente version de ce règlement remplace toutes les versions qui ont été rédigées antérieurement à la saison 2007 et prend désormais force de loi au sein de la Ligue Métropolitaine de Football Senior. Ce document devra se trouver disponible en tout temps à la table du marqueur lors d'un match impliquant deux équipes de la LMFS. En cas de dispute entre la version française et la version anglaise de ce document, l'interprétation de la version française sera prise en compte pour trancher la dispute.

Dernière mise à jour le 2007-08-18

infolmfs@footballsenior.com

www.footballsenior.com

