



# LIGUE MÉTROPOLITAINE DE SOCCER RÈGLEMENTS LIGUE COMPÉTITIVE INTÉRIEURE

(31 octobre 2009)



## GÉNÉRALE

- 1.1 Le championnat intérieur sénior est une compétition organisée par la L.M.S. et contient différentes divisions pour hommes et femmes.
- 1.2 Les compétitions sont coordonnées par le Comité.

## CRITÈRES DE PARTICIPATION

Pour participer chaque équipe doit:

- 2.1 Être affiliée avec un Club qui est en bon terme avec la région à laquelle il appartient et la FSQ.
- 2.2 Avoir un entraîneur enregistré qui est présent à tous les matchs et possède un passeport valide. Cet individu peut être un joueur/entraîneur.
- 2.3 Être enregistré et avoir payé ses frais d'inscription pour la saison intérieure avant le 5 décembre.
- 2.4 Avoir créé son équipe dans la base de données de son Club sur PTS REG.

## PRIX ET COUPES

- 3.1 Les prix des séries éliminatoires seront distribués aux gagnants de chaque division et deviendront la propriété des équipes gagnantes.
- 3.2 La L.M.S., à ses frais, mettra à jour la plaque commémorative annuelle avec tous les noms des récipiendaires.

## INSCRIPTION

- 4.1 Les formulaires d'inscription des équipes doivent être soumis à la L.M.S. au plus tard le 1er octobre. Le formulaire doit être signé par le président du Club, vice-président, directeur du soccer senior ou l'administrateur du Club. Pour être accepté, le formulaire d'inscription doit contenir le numéro de « PTS TEAM » obtenu dans la base de donnée du Club PTS REG d'hiver.

## DÉTERMINATION DU CLASSEMENT

- 5.1 Les divisions seront constituées selon les standards établis par le Comité de la Ligue Métro. Pour chaque division, les équipes joueront un minimum de match à domicile et à l'extérieur ou tel que déterminé par le Comité.
- 5.2 Le classement se fait par l'addition des points :
  - 3 points pour une victoire
  - 1 point pour une partie nulle
  - 0 point pour une défaite
  - -1 (moins 1) point pour un match perdu par défaut
  - -4 (moins 4) points pour un match perdu par forfait
  - Un match perdu par défaut apporte un pointage de 3-0 (ou le résultat au moment de l'arrêt du match – le résultat à l'avantage de l'équipe gagnante sera retenu) et une perte de 1 point au classement (-1).
  - Un match perdu par forfait apporte un pointage de 5-0 (ou le résultat au moment de l'arrêt du match – le résultat à l'avantage de l'équipe gagnante sera retenu) et une perte de 4 point au classement (-4). Tous les forfaits doivent être confirmés par le Comité de la Ligue Métro.
  - a) En cas d'égalité en fin de saison régulière, le classement final sera établi de la façon suivante;
    - Bris d'égalité entre deux équipes;
      - i) Le classement le plus élevé entre les deux équipes ex aequo lors des matchs vis-à-vis;
      - ii) La différence (+/-) la plus élevée entre les buts marqués et buts concédés dans les matchs joués entre les deux équipes ex aequo;



# LIGUE MÉTROPOLITAINE DE SOCCER RÈGLEMENTS LIGUE COMPÉTITIVE INTÉRIEURE

(31 octobre 2009)



- iii) L'équipe ayant le plus de but marqués (but pour);
  - iv) L'équipe ayant le moins de buts concédés (but contre)
- Bris d'égalité entre trois équipes;
- i) La différence (+/-) la plus élevée entre les buts marqués et buts concédés;
  - ii) L'équipe ayant le plus de but marqués (but pour);
  - iii) L'équipe ayant le moins de buts concédés (but contre);
  - iv) Une fois qu'une des équipes est éliminée, procéder au bris d'égalité entre deux équipes.

5.3 Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou a déclaré forfait durant la compétition, les matchs de la compétition seront enregistrés comme des matchs de forfait avec un score de 3-0 pour les équipes adverses et une perte de 1 point au classement pour l'équipe se retirant.

## **HORAIRE**

- 6.1 La L.M.S. fera l'horaire et l'affichera sur internet ([www.tsisports.ca](http://www.tsisports.ca)) au plus tard deux semaines avant le début de la saison.
- 6.2 Aucun changement à l'horaire final ne pourra être apporté par les Clubs.
- 6.3 Dans le cas d'un match annulé pour blessure sur le terrain, la L.M.S. tentera de reporter le match.
- 6.4 Dans l'éventualité d'une journée de tempête ou plusieurs matchs sont annulés pour assurer la sécurité des joueurs; les matchs pourraient être reportés, s'il n'y a pas assez de temps de terrain disponible, tous les matchs seront déclarés nuls 0-0.

## **PROMOTION ET RECLASSEMENT**

- 7.1 Les équipes sont affectées aux divisions par le Comité. La promotion ou le reclassement peut être utilisé d'hiver à hiver.
- 7.2 Le Comité se prononcera sur tous les événements non prévus à l'article 7.1

## **SOCCERPLEXE**

- 8.1 Les dimensions des terrains sont déterminées par le complexe particulier utilisé pour la compétition.

## **ÉQUIPEMENT**

- 9.1 Les joueurs doivent avoir au verso de leur maillot un numéro bien visible. Tous les maillots doivent être identiques, et chaque joueur doit avoir un numéro différent.
- 9.2 L'équipe locale doit porter ses couleurs enregistrées. L'équipe visiteur doit changer ses couleurs ou porter des dossards, si cela lui est demandé par l'arbitre.
- 9.3 Les gardiens de but doivent porter des couleurs qui les distinguent des autres joueurs et de l'arbitre.
- 9.4 L'équipe locale doit fournir deux ballons de match, à défaut de quoi, l'arbitre peut demander à l'équipe visiteur pour deux ballons de match.
- 9.5 Les frais de réparation de tout dommage aux installations sont assumés par l'équipe / club du joueur auquel il / elle appartient.



# LIGUE MÉTROPOLITAINE DE SOCCER RÈGLEMENTS LIGUE COMPÉTITIVE INTÉRIEURE

(31 octobre 2009)



## JOUEURS

- 10.1 Le Règlement Général de la L.M.S. s'applique. Toutes les dates officielles prévues concernant l'inscription de joueurs et les transactions sont obligatoires.
- 10.2 Un maximum de sept (7) et un minimum de cinq (5) joueurs peuvent jouer en même temps à un moment donné.
- 10.3 Les joueurs et les officiels d'équipe peuvent participer à un match seulement après avoir fourni à l'arbitre leur passeport valide et feuilles de match, à défaut de quoi, ils se verront privés du match. Aucun autre passeport, document ou excuse ne sera accepté. Les amendes sont payables selon le tableau des amendes de la Ligue Métropolitaine de Soccer. Uniquement les passeports valides de la FSQ sont autorisés.
- 10.4 Des sanctions sévères seront imposées aux équipes si le Comité juge qu'un joueur a donné lieu à un incident ou causé des problèmes avant, pendant ou après un match et surtout d'un comportement indigne envers l'arbitre, les officiels ou du public. Une amende minimum de cinquante dollars (50,00\$) sera imposée à l'équipe et sera payable avant son prochain match.
- 10.5 Un joueur expulsé d'un match par l'arbitre est automatiquement suspendu pour le prochain match à joué dans sa division ou en séries éliminatoires. Le joueur ne peut participer à aucune autre compétition dans la ligue Métro tant que celui-ci n'a pas purgé sa suspension automatique d'un match. Les joueurs exclus ne peuvent pas rester sur le banc des joueurs. Toutes les suspensions, peu importe où elles sont reçues, doivent être servies dans l'équipe qu'il / elle est inscrit auprès de la saison en cours. Tous les matchs restants à être servi par le joueur seront reportés à la saison suivante.
- 10.6 La sanction automatique à l'article 10.5 ne peut pas être confondue avec une sanction plus grave qui pourrait être imposée par le Comité de discipline du Lac Saint-Louis ou de la FSQ après qu'une audience et un jugement ait été rendu.
- 10.7 Une amende de trois cents dollars (300,00\$) sera imposée aux équipes pour une infraction de banc. L'amende doit être payée avant le prochain match prévu.
- 10.8 Un joueur sera automatiquement suspendu pour le prochain match après avoir reçu leurs trois (3) premiers avertissements. Pour chaque tranche supplémentaire de deux (2) cartons jaunes le joueur recevra une suspension supplémentaire comme indiqué ci-dessous :  
3 jaunes = 1 match, 5 jaunes (3+2) = 2 matchs de suspension, 7 jaunes (3 + 2 + 2) = 3 matchs de suspension.
- 10.9 Une équipe qui accumulera 4 avertissements ou plus et / ou des exclusions durant le même match se verra imposer une amende de vingt cinq dollars (25,00\$).
- 10.10 Une équipe qui accumulera 25 avertissements durant la saison sera soumise à une amende de cinquante dollars (50,00\$) et sera soumise à une amende de cinquante dollars (50,00\$) par tranche supplémentaire de 5 avertissements.
- 10.11 Un joueur recevant un carton rouge est expulsé du match. En outre, l'équipe jouera en désavantage numérique pour seulement dix (10) minutes, et ensuite reprendra à pleine puissance pour le reste du match.
- 10.12 Les équipes peuvent inscrire un maximum de seize joueurs (16) et trois entraîneurs (3) sur la feuille de match. En outre, les noms des joueurs et des entraîneurs servant une suspension doivent être consignés sur la feuille de match et doivent être identifiés. Aucun nom ne peut être ajouté à la feuille de match après le début du match. Les joueurs qui arriveront après que la 2e moitié ait commencé ne seront pas admissible à jouer.
- 10.13 Une équipe ne peut utiliser que les joueurs inscrits avec le Club pour la saison en cours. Une équipe utilisant un joueur suspendu durant un match sera soumis à une amende de vingt-cinq dollars (25,00\$) payables selon le tableau de la Ligue Métropolitaine de Soccer.
- 10.14 Chaque équipe doit inscrire un minimum de dix (10) et un maximum de vingt-cinq (25) joueurs. Toutes les équipes sont tenues d'enregistrer leur équipe sur PTS REG avant leur premier match, à défaut de quoi le Comité déclarera le match perdu par défaut. Les joueurs demandant une libération temporaire pour l'hiver doivent l'obtenir avant le premier match de l'équipe, une équipe jouant un joueur non libéré perdra par défaut tous les matchs auxquels ce joueur aura participé et sera soumis à une amende déterminé dans le tableau des amendes.



# LIGUE MÉTROPOLITAINE DE SOCCER RÈGLEMENTS LIGUE COMPÉTITIVE INTÉRIEURE

(31 octobre 2009)



- 10.15 Pour les Clubs ayant plus d'une équipe, les mouvements de joueurs réservistes (y compris les gardiens) seront limités à un maximum de trois (3) joueurs par match. Si un Club a plus d'une équipe dans une division donnée le mouvement d'un joueur de réserve ne pourra se faire que dans la division supérieure. Un joueur réserve ne peut être appelé que pour un maximum de 5 matchs au total, si il / elle joue 6 matchs, il / elle fera partie de la liste permanente de l'équipe. Le Club doit déplacer le joueur sur PTS REG dans l'équipe de niveau supérieur avant leur prochain match. Les « call-up » d'un joueur réserve dans différentes divisions supérieures ne sont pas cumulables, un réserviste peut jouer 5 matchs par division supérieure. Les « call-up » de joueurs réservistes en Division 1 AA sont illimités et ils peuvent participer à une quantité illimitée de matchs.
- 10.16 Les joueurs désireux de changer d'équipe / Club, peuvent le faire avant le 31 décembre. Ils doivent informer l'administrateur de la L.M.S. quelle équipe / Club, ils quitteront et quelle équipe / Club ils joindront, s'ils changent de Club, ils devront obtenir une libération temporaire pour l'hiver et modifier leur passeport pour refléter le nouveau Club. S'ils passent d'une équipe dans une division différente le passeport doit être modifié et mis à jour à la classe appropriée pour la nouvelle division. Le joueur doit passer 2 matchs entre le changement.
- 10.17 Les Clubs peuvent enregistrer jusqu'à un total de trois joueurs (3) U17 et / ou U18 (groupes d'âge 2010) par équipe. Si une équipe veut enregistrer des joueurs U17 et/ou U18 supplémentaires ceux-ci doivent fournir à la L.M.S. une lettre d'approbation et de reconnaissance du Club attestant que ces joueurs participent au soccer senior, et celle-ci doit être signée par le président et les représentants supérieurs du Club. La catégorie d'âge de l'été prochain sera celle utilisée pour classer les joueurs pour la saison d'hiver courante.
- 10.18 Aucun joueur U16 ne peut jouer au sein de la Ligue Metro. La catégorie d'âge de l'été prochain sera celle utilisée pour classer les joueurs pour la saison d'hiver courante.

## **ARBITRES**

- 11.1 Les arbitres sont nommés par l'assignataire régional des arbitres du Lac St-Louis.
- 11.2 Lorsque l'arbitre désigné ne parvient pas à se présenter le 4ème arbitre officiel sera l'arbitre du match. Si le 4ème arbitre n'est pas disponible, le match sera reporté.
- 11.3 Les arbitres doivent inscrire leur nom et leur numéro de passeport sur les feuilles de match. Cette information doit être imprimée.
- 11.4 Les feuilles de match doivent être placées sous la porte du bureau régional du lac Saint-Louis au deuxième étage du Soccerplexe, suite 201. Les rapports de discipline, avec une copie des feuilles de match, doivent être envoyés à la région du LSL dans les soixante-douze (72) heures. En cas d'agression physique envers l'arbitre, le rapport original de la discipline est envoyé à la FSQ.

## **RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES ET DES CLUBS**

- 12.1 Les Clubs sont responsables de la conduite de leurs membres, administrateurs et spectateurs, lors de tous les matchs auxquels ils participent.
- 12.2 Les deux équipes sont responsables de la protection de l'arbitre et les officiels dans tous les matchs.
- 12.3 Les Clubs sont responsables de veiller à ce que toute personne qui est blessée soit transporté chez un médecin ou un hôpital.
- 12.4 Les cas disciplinaires impliquant des joueurs et des entraîneurs, qui ont lieu avant, pendant ou après un match, sont traités par le Comité de discipline de la région du LSL. Toutes les autres éventualités sont traitées par le Comité de la L.M.S.
- 12.5 Seules les bouteilles en plastique sont autorisées sur les bancs d'équipe.



# LIGUE MÉTROPOLITAINE DE SOCCER RÈGLEMENTS LIGUE COMPÉTITIVE INTÉRIEURE

(31 octobre 2009)



- 12.6 Le Comité se réserve le droit d'imposer des amendes, de suspendre ou de décider qu'une équipe fautive perdra un match par défaut en cas de mener le match dans le discrédit, de critique publique apportée à tout officiel ou administrateur, ou de tout autre acte d'inconduite grave. Le rapport de l'arbitre et / ou le rapport d'un directeur participant au match constitue un motif d'action.
- 12.7 Les feuilles de match doivent être complétées avec toutes les informations suivantes: (cette information doit être imprimé) :
- # du match, division, terrain, heure de début, date, nom des joueurs (par ordre alphabétique de nom de famille), # de chandail, # du passeport, les noms des entraîneurs, # de passeport des entraîneurs et le # de passeport des joueurs et entraîneurs servant des suspensions.
- À défaut de quoi, une amende de (25.00 \$) vingt-cinq dollars peut être imposée.
- 12.8 La feuille de match dûment complétée et les passeports doivent être soumis au 4<sup>ème</sup> arbitre pour la vérification au moins quinze (15) minutes avant le lancement officiel du match. Dix dollars (10,00\$) d'amende sera imposée aux équipes qui ne sont pas prêtes à temps. Seuls les joueurs, dirigeants et entraîneurs munis de passeports approuvés peuvent rester sur les bancs de l'équipe. Tous les autres doivent faire usage des gradins.
- 12.9 Les équipes sont chargées d'entrer toutes les informations de la feuille de match (score final, les joueurs qui ont participé au match, les joueurs ayant marqué des buts, les joueurs qui ont reçu des cartons, les joueurs / entraîneurs servant une suspension) dans PTS LEAGUE ([www.tsisports.ca](http://www.tsisports.ca)) à l'intérieur de 36 heures après la fin du match, à défaut de le faire, une amende de dix dollars (10,00\$) sera imposée.

## **RETRAIT DE LA COMPÉTITION**

- 13.1 Un Club qui retire une équipe de la compétition après que leur inscription a été confirmée doit aviser l'administrateur et le Comité de la L.M.S. immédiatement et pourrait être passible d'une amende totalisant le cout de la saison.
- 13.2 Le Club aura sa garantie de bonne exécution confisquée et sera pénalisé de quatre cents dollars (400,00\$) à moins de circonstances exceptionnelles dans lesquelles cas, le Comité devra décider des mesures à prendre. L'amende est payable selon les frais de la Ligue Métropolitaine de Soccer.
- 13.3 Les matchs de la saison seront comptabilisés comme un défaut 3-0 pour les équipes adverses et -1 point au classement pour l'équipe retirée. Les sanctions, avertissements et les expulsions resteront en vigueur.

## **FORFAITS ET DÉFAUTS**

- 14.1 Lorsqu'une des équipes ne se présente pas, prête à jouer, cinq (5) minutes avant l'heure prévue, l'arbitre le signalera sur la feuille de match. Si aucune équipe ne se présente, une note par défaut est appliquée aux deux équipes. Une équipe qui décide de ne pas terminer un match et retire son équipe du terrain devra renoncer au jeu et être soumis à une amende de deux cent cinquante dollars (250,00\$).
- 14.2 Seul le Comité peut décider d'un match par défaut ou forfait après avoir examiné les circonstances.
- 14.3 Si une équipe a moins de cinq (5) joueurs pour commencer le match ou n'a pas d'entraîneur, le match sera déclaré en défaut. Une équipe ne peut pas poursuivre le match si elle a été réduite à moins de cinq (5) joueurs. L'amende est payable selon les frais de la Ligue Métropolitaine de soccer.
- 14.4 Si une équipe ne peut pas se présenter sur le terrain à l'heure prévue en raison d'une « force majeure » justifiable et motivée et si l'équipe fait tout en son pouvoir pour arriver sur le terrain dès que possible, le 4<sup>ème</sup> officiel doit décider si le match sera disputé. S'il y a protestation, le Comité désigné décidera si le match doit être rejoué ou pas. L'équipe à l'origine du match suspendu sera responsable pour les honoraires des arbitres.
- 14.5 Si le jeu est arrêté et qu'au moins trente-cinq minutes (35) d'un match sont jouées, alors il est considéré comme achevé. Ceci n'inclut pas les éventualités des articles 14.3 et 14.4 au moment de la décision du Conseil.



# LIGUE MÉTROPOLITAINE DE SOCCER RÈGLEMENTS LIGUE COMPÉTITIVE INTÉRIEURE

(31 octobre 2009)



## RÉCLAMATION, PLAINTES ET APPELS

- 15.1 Toute contestation ou réclamation doit être portée à l'attention de l'arbitre à la fin du match, enregistré sur la feuille de match et être signée par l'entraîneur en question.
- 15.2 En attendant que le Comité examine la réclamation ou plainte à l'article 15.1, le protêt doit être envoyé par courrier recommandé à l'administrateur de la L.M.S. à l'intérieur de deux (2) jours ouvrables de l'incident ou celle-ci sera rejetée. Elle doit être accompagnée d'un dépôt de cinquante (50,00\$) dollars. Seul le cachet de la poste déterminera la date d'expédition.
- 15.3 Un exemplaire de la réclamation doit être envoyé par courrier recommandé au Club contre lequel est déposé le protêt dans le même laps de temps spécifié à l'article 15.2.
- 15.4 La réclamation sera traitée par le Comité à la meilleure convenance, suivant la réception de la plainte.
- 15.5 Lors de l'évaluation d'un protêt, le Comité nommé examinera tous les renseignements que le Club fournira, ce qui avait été utilisé sous des conditions habituelles, la contestation aurait pu être évitée.
- 15.6 Le protêt ne doit comprendre qu'une seule plainte. De nombreuses plaintes provenant d'un même match doit constituer la base d'autant de manifestations séparées.
- 15.7 Tous les protêts qui ne sont pas précédés d'une plainte conformément à l'article 15.1 seront considérés comme nuls.
- 15.8 Si le Comité a décidé en faveur du demandeur, le dépôt sera remboursé.
- 15.9 Si un protêt est jugé invalide ou s'il a été prononcé contre le demandeur par le Comité, le dépôt est confisqué.
- 15.10 Le Comité peut, après avoir pris connaissance d'une infraction commise par un Club aux règles et règlements de la L.M.S., sanctionner le Club en question.
- 15.11 Le Comité peut infliger des amendes à la suite d'infractions relevant de sa compétence. Ces amendes doivent être réglées dans un délai de quinze (15) jours de la date d'évaluation, à défaut de quoi, le coupable sera suspendu et toutes ses activités seront suspendues jusqu'à ce que le paiement soit effectué.
- 15.12 Le Comité nommé a le pouvoir de déléguer le jugement d'un protêt.
- 15.13 Tous les appels, le cas échéant, sont déposés auprès de la commission des recours du LSL selon les procédures précisées dans le règlement de la Région.

## PRIX

- 16.1 Les prix sont divisés comme suit :

Chaque champion de chacune des divisions en saison régulière:

	Homme	Femme
Gagnant	800.00\$	800.00\$
Deuxième place	400.00\$	400.00\$

Gagnant des éliminatoires par division:

	Homme	Femme
Gagnant	300.00\$	300.00\$

Fair Play:

	Homme	Femme
Gagnant	Jusqu'à to 200.00\$	Jusqu'à 200.00\$



# LIGUE MÉTROPOLITAINE DE SOCCER RÈGLEMENTS LIGUE COMPÉTITIVE INTÉRIEURE

(31 octobre 2009)



## COMPÉTITION FAIR PLAY

17.1 Le gagnant du concours « Fair Play » sera l'équipe, par division, ayant les plus faibles points d'inaptitude divisés par le nombre de matchs qu'elle aura joué en saison régulière et en séries éliminatoires.

Les points d'inaptitude sont calculés comme suit:

<i>Infraction</i>	<i>Points d'inaptitude</i>
Carton jaune	1
Carton rouge	3

17.2 En cas d'égalité, l'argent du prix sera partagé également entre toutes les équipes à égalité.

17.3 Les prix seront déterminés selon le montant des amendes perçues au cours de la saison.

## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

18.1 Durée des matchs: Deux demies composées chacune de 25 minutes. Il y aura (1) minute pour la mi-temps. Les équipes doivent être prêtes à jouer à l'heure prévue à l'horaire et doivent arriver sur le terrain avec la feuille de match en main pour la vérification des passeports au moins 15 minutes avant le match. Un 4<sup>ème</sup> officiel vérifiera tous les passeports. L'arbitre est le chronométrateur officiel. Les jeux sont 7 vs 7 (y compris le gardien de but). Les équipes doivent avoir un minimum de cinq (5) joueurs (y compris le gardien de but) pour commencer la partie. Une période non-formelle pour le réchauffement est attribuée.

18.2 Ballons hors-jeu: Au lieu de remise en touche, les joueurs joueront les « kick-in » pour la remise au jeu. Tous les joueurs adverses doivent être à un minimum de dix-huit (18) pieds (6 mètres) de la balle. Un ballon hors-jeu à la ligne de but se traduira par un coup de pied de but ou coup de pied de coin.

18.3 Hors-jeu: Il n'y aura pas de hors-jeu dans le match.

18.4 Tous les joueurs peuvent compter de n'importe où sur le terrain, avec l'exception suivante: Vous ne pouvez pas marquer directement d'un coup franc indirect ou kick-in. Le gardien de but NE PEUT PAS marquer en lançant la balle dans le filet adverse. Le gardien de but peut marquer avec un tir de sa moitié de terrain.

18.5 Coup franc: direct et indirect : les joueurs adverses doivent avoir dix-huit (18) pieds (6 mètres) du ballon dans les situations de faute. Les jambes tendues dans les dix-huit (18) pieds de la zone sont considérées comme une infraction et peuvent entraîner un carton jaune. Les ballons entrant en contact avec la structure du bâtiment durant le jeu donnera lieu à un coup franc direct pour l'équipe adverse, en dessous de la zone où le ballon a pris contact avec la structure du bâtiment. Si le ballon touche la structure du bâtiment dans la zone de pénalité, un coup de pied de but ou un coup de pied de coin sera attribué en fonction de l'équipe qui a touché le ballon en dernier.

18.6 Tir de pénalité: Un tir de pénalité sera accordé pour un joueur (autre que le gardien de but) ayant manipulé le ballon dans la boîte, fait trébucher dans la boîte, et pour toute infraction des règles qui auraient pour conséquence l'attribution d'un coup franc direct à l'intérieur de la boîte du gardien de but (sur la base des règles de la FIFA). Tous les joueurs des deux équipes doivent se tenir derrière le ballon avant que le ballon soit botté.

18.7 Coups de pied de coin: les coups de pied de coin sont directs.

18.8 Coups de pied de milieu de terrain: seront attribués à l'équipe adverse après chaque but marqué et lors du début de chaque demie.

18.9 Passe arrière: les règles concernant les passes arrière pour le gardien sont en vigueur.

18.10 Remplacements: les substitutions sont illimitées et peuvent avoir lieu à tout moment, y compris « à la volée » dans toutes les divisions. Cependant, les joueurs doivent se substituer à la zone des bancs: le joueur quittant le terrain doit être à au moins un (1) mètre de son banc pour permettre au nouveau joueur d'entrer sur le terrain. Une substitution illégale se traduira par un coup franc indirect où la balle a été jouée en dernier et un non-respect



# LIGUE MÉTROPOLITAINE DE SOCCER RÈGLEMENTS LIGUE COMPÉTITIVE INTÉRIEURE

(31 octobre 2009)



répété peut entraîner un carton jaune.

- 18.11 Carton jaune: Pas de changement, les mêmes règles que l'extérieur s'appliquent. Les arbitres toutefois, sont habilités à attribuer une période de cinq (5) minute de "refroidissement" lorsque cela est justifié. Les équipes resteront à pleine puissance pendant ce délai de réflexion.
- 18.12 Carton rouge: Pas de changement, les mêmes règles que l'extérieur s'appliquent. Tout joueur recevant un carton rouge quittera le terrain pour la durée du match. De même pour un entraîneur qui est éjecté. L'équipe qui reçoit un carton rouge doit jouer en désavantage numérique pendant une période de (10) dix minutes et puis reprendre le jeu à pleine puissance. Tous les joueurs et / ou entraîneurs recevant un carton rouge doivent automatiquement se présenter devant le comité de discipline, double-cartons entraînant un carton rouge, pourrait être abordé devant le comité de discipline.
- 18.13 Générale: Au cours de la saison, la Ligue pourrait juger nécessaire de modifier les règles et les règlements relatifs à la compétition. Tous les entraîneurs et les arbitres seront avisés de tout changement qui pourrait arriver. Tous les entraîneurs doivent mettre leurs joueurs au courant des règles.

## **ÉLIMINATOIRES**

- 19.1 Seules les quatre premières équipes dans chaque division participeront aux éliminatoires. En cas d'égalité, l'article 5 sera utilisé pour déterminer le classement. Plus d'équipes pourraient participer aux séries éliminatoires, la décision sera prise par le Comité.
- 19.2 En vue d'être admissible à participer aux séries éliminatoires, un joueur doit avoir joué un minimum de trois (3) matchs en saison régulière.
- 19.3 Chaque joueur peut jouer pour n'importe quelle équipe de division supérieure tant qu'ils ont joué au moins 3 matchs pour l'équipe de division supérieure au cours de la saison régulière. Si un joueur joue pour une équipe de division supérieure et n'a pas joué les 3 matchs de saison régulière nécessaire pour cette équipe, l'équipe perdra le match par défaut par un score de 3-0, sera disqualifiée des séries éliminatoires et sera soumise à une amende de deux cent cinquante (250,00\$) dollars. Règle 10.15 (Call-up cumulatif) ne sont pas applicables pour les séries éliminatoires.
- 19.4 L'accumulation de cartons jaunes continuera à être prise en compte dans les séries éliminatoires selon la règle 10.8. Toutes les suspensions continueront à être servies dans les séries éliminatoires.
- 19.5 Le tirage au sort sera comme suit:  
Première place vs quatrième place  
Deuxième place vs troisième place
- 19.6 Les matchs seront de demi de deux vingt-cinq (25) minutes et ne peuvent pas finir par une égalité. Deux périodes de cinq (5) minutes « Golden goal » seront jouées. Si l'égalité persiste un gagnant sera déterminé par coup de pied de réparation, conformément aux lignes directrices de la FIFA quant au nombre de coups de pied de réparation, sera en vigueur.