



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



RÈGLEMENTS

COMPÉTITIONS INTÉRIEURES

REVISE: le 16 octobre 2005



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



1. GÉNÉRAL

1.1 Le championnat intérieur senior est une compétition organisée par la LSM qui comprend diverses divisions pour hommes et femmes.

1.2 Les compétitions sont coordonnées par le Conseil.

2. CRITÈRES DE PARTICIPATION

Pour appartenir à une des divisions, chaque équipe doit :

2.1 être affiliée à la FQSF (Fédération québécoise de soccer-football) ;

2.2 s'être adjoint un entraîneur de niveau 1, 2 ou 3 reconnu par la FQSF ;

2.3 s'être inscrite et avoir acquitté les cotisations de saison intérieure en 2 versements égaux les 15 novembre et janvier ;

2.4 avoir déposé à la LSM une garantie d'exécution de deux cents dollars (200 \$) dans le cas d'une première équipe d'un club de la région du lac Saint-Louis (LSL) ou de deux cent cinquante dollars (250 \$) s'il s'agit d'une première équipe d'un club de l'extérieur d'une autre région ainsi que de cinquante dollars (50 \$) pour chaque équipe additionnelle ;

2.5 si elle ne participe pas aux compétitions de la saison extérieure de la LSM, avoir versé à cette dernière un droit d'entrée non remboursable de vingt-cinq dollars (25 \$) pour chaque équipe de la région inscrite aux compétitions ou de cinquante dollars (50 \$) pour chaque équipe extérieure à la région inscrite aux compétitions intérieures ;

2.6 si elle ne participe pas aux compétitions de la saison extérieure, déposer une garantie d'exécution de cent dollars (100 \$) ;

2.7 enregistrer ses couleurs à domicile.

3. COUPES ET TROPHÉES

3.1 Les coupes et trophées remis aux gagnants demeurent la propriété de la LSM qui en a le contrôle.

3.2 La LSM fait graver à ses frais le nom des récipiendaires sur les coupes et trophées.



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



3.3 Les coupes et trophées sont confiés à la garde des équipes gagnantes. Les récipiendaires doivent — à leurs risques et frais — assurer leur retour à la LSM au plus tard le 1^{er} septembre de chaque année, faute de quoi le club en cause doit verser une somme d'au moins cinq cents (500 \$) pour chaque coupe ou trophée non retourné.

4. INSCRIPTION

4.1 Le club doit s'inscrire au plus tard le 1^{er} octobre.

5. MODE DE CLASSEMENT

5.1 Le Conseil veille à la répartition des équipes dans les diverses divisions. Dans chaque division, les clubs s'affrontent lors de matchs à domicile et à l'extérieur tel que décidé par le Conseil.

5.2 Le classement est déterminé par le cumul des points : 3 pour un match victorieux, 1 pour un match nul, 0 pour un match perdu. Un match perdu par forfait l'est par 3 à 0. Une équipe à qui un match victorieux est retiré à titre de sanction pour une irrégularité perd les points gagnés de même que les buts comptés durant le match en question. L'équipe alors déclarée gagnante reçoit les points du match et conserve les buts comptés durant le match.

5.3 En cas d'égalité, peu importe la position, le classement est déterminé comme suit :

- la première considération est le classement en fonction des points remportés lors de matchs défendus entre les équipes *ex æquo* ;
- en cas d'égalité dans le classement des équipes *ex æquo*, la différence entre les buts que celles-ci ont marqué l'une contre l'autre lors des matchs qu'elles ont disputés ensemble est prise en compte ;
- si l'égalité persiste, l'avantage est accordé à l'équipe qui a compté le plus de buts pendant les matchs qu'elle a disputés dans le cadre de la compétition.
- si l'égalité persiste, l'avantage est accordé à l'équipe qui compte le moins de buts comptés contre elle pendant les matchs disputés dans le cadre de la compétition ;
- si l'égalité persiste et si le temps le permet, un match est disputé pour briser l'égalité ;
- en dernier recours, l'équipe gagnante est déterminée à pile ou face.



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



5.4 Lorsqu'une équipe est exclue d'un championnat ou déclare forfait durant une compétition, les buts comptés et subis ainsi que les points accumulés par d'autres équipes lors de matchs disputés avec cette équipe sont annulés.



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



6. CALENDRIER

- 6.1 Le Conseil établit le calendrier et en remet une copie à chaque équipe au moins deux (2) semaines avant la compétition.
- 6.2 Aucun changement proposé par les clubs ne sera apporté au calendrier approuvé.

7. PROMOTIONS ET RECLS

- 7.1 Les équipes sont assignées à une division par le Conseil. Aucune promotion ni aucun recul n'est effectué.
- 7.2 Le Conseil statue sur tout événement non prévu à l'article 7.1.

8. CENTRE SPORTIF

- 8.1 Les dimensions sont établies par le périmètre des murs de l'édifice. La surface de réparation doit être rectangulaire et marquée devant le but. Les dimensions réelles sont déterminées par le centre concerné.
- 8.2 L'équipe hôte organise le match et assume toutes les obligations.

9. ÉQUIPEMENT

- 9.1 Les joueurs doivent porter un numéro très visible au dos de leur chandail et de leur maillot. En outre, chaque joueur doit porter un numéro différent.
- 9.2 L'équipe hôte doit porter ses couleurs officielles. L'équipe invitée doit changer de maillot si l'arbitre le demande.
- 9.3 Les gardiens de but doivent porter des couleurs qui les distinguent des autres joueurs et de l'arbitre.
- 9.4 L'équipe hôte doit fournir deux (2) ballons, faute de quoi une amende de dix dollars (10 \$) lui est imposée, laquelle doit être acquittée suivant les dispositions de l'article 72.5 des Règlements généraux.
- 9.5 Il revient aux équipes de remplir les feuilles de match, faute de quoi une amende de dix dollars (10 \$) est imposée. Il en est de même pour les arbitres qui doivent consigner des



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



données et vérifier que les équipes ont fourni les renseignements demandés. Les amendes doivent être acquittées suivant les dispositions de l'article 72.5 des Règlements généraux.

9.6 Le coût des dommages infligés aux installations est assumé par les joueurs de l'équipe qui a causé les dommages.

10. JOUEURS

10.1 Les joueurs sont soumis aux Règlements généraux de la LSM. Toutes les dates officielles concernant les inscriptions et les transactions sont impératives.

10.2 Un maximum de sept (7) et un minimum de cinq (5) joueurs peuvent jouer. Une équipe qui compte moins de sept (7) joueurs reçoit une amende de dix dollars (10 \$).

10.3 Lorsqu'un match doit être repris (non remis), seuls les joueurs inscrits auprès de la région au moment du premier match peuvent participer au second.

10.4 Les joueurs et les officiels peuvent participer à un match seulement lorsqu'ils peuvent produire à l'arbitre un passeport certifié pour la saison en question, faute de quoi l'équipe doit déclarer forfait. Aucun autre document ni aucune excuse n'est accepté. Une amende de deux cents dollars (200 \$) est alors imposée à l'équipe. Le joueur ou l'officiel reçoit la sanction du Comité de discipline de la région du lac Saint-Louis. L'amende doit être acquittée suivant les dispositions de l'article 72.5 des Règlements généraux. Seuls les passeports de la FQSF sont valables. Aucun autre n'est accepté.

10.5 L'équipe d'un joueur que le Conseil trouve responsable d'un incident ou de troubles avant, pendant ou après un match — particulièrement s'il s'agit d'un comportement inacceptable à l'endroit de l'arbitre, des officiels ou du public — est lourdement pénalisée. Une amende d'au moins cinquante dollars (50 \$) lui est imposée, laquelle doit être acquittée avant le prochain match à domicile.

10.6 Un joueur expulsé d'un match par l'arbitre est automatiquement suspendu du prochain match de sa division ou des éliminatoires. Le joueur ne peut participer à aucune compétition jusqu'à ce qu'il ait purgé la suspension. Il ne peut non plus être sur le banc des joueurs. Toute suspension, peu importe l'endroit où elle est émise, doit être purgée dans la division du joueur ou lors des éliminatoires.

10.7 Une amende de cinquante dollars (50 \$) est imposée à toute équipe coupable d'une mêlée générale. L'amende doit être payée avant le prochain match à l'horaire.

10.8 La sanction automatique prévue à l'article 10.6 ne peut être confondue avec celle plus grave que le Comité de discipline peut imposer après enquête et jugement.



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



10.9 Un joueur est automatiquement suspendu le match consécutif à chaque série de quatre (4) avertissements. Il ne peut purger la suspension lors d'un match pour lequel il est déjà suspendu, mais doit plutôt le faire dans sa division ou pendant les éliminatoires, peu importe où les avertissements lui ont été servis.

10.10 Si une carte rouge est servie à un joueur, ce dernier est expulsé du match. En outre, l'équipe joue sans lui pendant au plus dix (10) minutes avant de pouvoir le remplacer pour le reste du match.

10.11 Les équipes peuvent inscrire sur la feuille de match un maximum de seize (16) joueurs et de trois (3) officiels inscrits, substitués compris. D'autre part, le nom des joueurs et des officiels qui purgent une suspension doit figurer sur la feuille de match et être accompagné d'une mention à cet effet. Aucun nom ne peut être ajouté à la feuille de match après le début du match. Tout joueur qui arrive après la mi-temps n'est pas autorisé à jouer.

10.12 Une équipe ne peut utiliser que les joueurs inscrits à son nom. Une équipe qui fait jouer un joueur suspendu perd le match par forfait et se voit imposer une amende de vingt-cinq dollars (25 \$), laquelle doit être acquittée suivant les dispositions de l'article 72.5 des Règlements généraux.

10.13 Une équipe doit inscrire un minimum de dix (10) et un maximum de vingt-cinq (25) joueurs. Une équipe ne peut engager plus de deux (2) joueurs additionnels à la condition d'en libérer le même nombre pour maintenir un effectif maximal de vingt-cinq (25). Toutes les équipes doivent, avant le premier match, faire parvenir leur liste à l'administrateur de la LSM, faute de quoi le Conseil lui fait perdre le match par forfait.

10.14 Une équipe peut, entre les 1^{er} et 15 janvier, libérer et remplacer deux (2) joueurs inscrits à son nom pour leur permettre de rejoindre les rangs d'une autre équipe de la LSM.

10.15 Dans le cas d'un club qui compte plus d'une équipe, les mutations de joueur sont limitées à un (1) joueur (supérieur ou inférieur) par match. Les gardiens de but échappent à cette règle; mais doivent être identifiés avant le début de la saison et ne peuvent jouer à une autre position.

11. ARBITRES

11.1 Les arbitres sont assignés par le coordonnateur des arbitres de la LSM de la région.

11.2 Lorsque l'arbitre assigné ne se présente pas, aucune équipe n'a le droit de refuser de jouer si un autre arbitre inscrit est dans le gymnase.



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



11.3 Les arbitres doivent inscrire en lettres d'imprimerie leur nom et leur numéro de passeport sur la feuille de match.

11.4 Dans les quarante huit (48) heures consécutives au match, l'arbitre doit retourner à l'administrateur de la LSM la feuille de match.. L'original du rapport de discipline, accompagné d'une copie des feuilles de match doit être envoyé à la région du lac Saint-Louis dans les soixante-douze (72) heures. Dans le cas d'une agression physique contre un arbitre, l'original du rapport de discipline est acheminé à la FQSF.

12. RESPONSABILITÉS DU CLUB

12.1 Le club est responsable de la conduite de ses membres, directeurs et spectateurs lors des matchs qu'il dispute.

12.2 Une équipe fautive reçoit une amende de un dollar (1 \$) pour chaque minute où le match est retardé. L'heure prévue marque le coup d'envoi du match. L'amende doit être acquittée suivant les dispositions de l'article 72.5 des Règlements généraux.

12.3 Les deux (2) équipes qui se rencontrent sont responsables de la protection de l'arbitre et des officiels lors du match.

12.4 Les clubs sont responsables du transport de tout blessé à un cabinet de médecin ou à un hôpital.

12.5 Les cas de discipline qui impliquent des joueurs et des entraîneurs concernant des faits qui se sont produits avant, pendant ou après un match sont confiés au Comité de discipline de la région du lac Saint-Louis. Tous les autres cas sont adressés au Conseil.

12.6 Seules des bouteilles de plastique sont permises au banc des joueurs, où les équipes doivent disposer d'une trousse de secours approuvée.

12.7 Le Conseil se réserve le droit d'imposer des amendes, de suspendre ou d'imposer un forfait à une équipe fautive dans les cas de discrédit jeté sur le jeu, de critique indue d'un officiel ou d'un directeur ou de tout autre inconduite grave. Les mesures doivent s'inspirer du rapport de l'arbitre et-ou d'un directeur qui a assisté au match.

12.8 La feuille de match dûment remplie de même que les passeports doivent être soumis à l'arbitre pour vérification au moins quinze (15) minutes avant le coup d'envoi officiel. Une amende de \$10.00 sera imposée si une équipe ne se présente pas prête à jouer.



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



12.9 Seuls les joueurs, dirigeants et entraîneurs qui possèdent un passeport approuvé peuvent se trouver au banc des joueurs d'une équipe. Les autres personnes doivent demeurer dans les estrades.

13. RETRAIT D'UNE COMPÉTITION

13.1 Un club qui retire une équipe avant ou pendant une compétition doit immédiatement en aviser le Conseil, confirmer ses intentions dans une lettre et verser toutes les cotisations dues, moins les frais d'arbitrage pour les matchs non disputés.

13.2 Le club perd sa garantie d'exécution et reçoit une amende de cinq cents dollars (500 \$) à moins de circonstances exceptionnelles, auquel cas le Conseil décide des mesures à prendre. L'amende doit être acquittée suivant les dispositions de l'article 72.5 des Règlements généraux.

13.3 Tous les points, buts marqués ou subis lors de matchs disputés par le club sont annulés. Les sanctions, avertissements et expulsions demeurent.

14. FORFAIT

14.1 Lorsqu'une équipe ne se présente pas prête à jouer dans les cinq (5) minutes de l'heure prévue, l'autre équipe sur le terrain peut demander que la feuille de match lui accorde la victoire par forfait. Si aucune équipe ne se présente, le forfait s'applique aux deux (2) équipes. Une équipe qui décide de ne pas terminer un match et de quitter le terrain déclare par le fait même forfait.

14.2 Si une équipe compte moins de cinq (5) joueurs au début d'un match ou n'a pas d'entraîneur ou de moniteur dûment enregistré, le forfait est déclaré. Une amende minimale de dix dollars (10 \$) par joueur manquant pour former une équipe de sept (7) lui est imposée. Une équipe ne peut poursuivre un match si son nombre de joueurs est réduit à moins de cinq (5). L'amende doit être acquittée suivant les dispositions de l'article 72.5 des Règlements généraux.

14.3 Si une équipe ne peut se présenter sur le terrain à l'heure prévue en raison d'un cas de force majeure dûment établi et fait tout en son pouvoir pour arriver au terrain dès que possible, l'arbitre décide si le match sera disputé ou non. Si une réclamation est logée, un comité formé à cet effet décide si le match sera disputé ou non. L'équipe à l'origine de la suspension d'un match assume les frais des officiels.



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



14.4 Le Conseil prend toute mesure qu'il juge appropriée en cas de forfait. Le premier forfait donne lieu à une amende de vingt-cinq dollars (25 \$). L'amende est augmentée d'autant pour chaque forfait additionnel (25 \$, 50 \$, 75 \$, etc.). L'amende doit être acquittée suivant les dispositions de l'article 72.5 des Règlements généraux.

14.5 Une équipe qui organise ou dispute un autre match le jour où elle aurait dû disputer un match de compétition ou qui prête ses joueurs pour un match non autorisé perd sa garantie d'exécution, reçoit une amende de cinq cents dollars (500 \$) et perd le match par forfait. L'amende doit être acquittée suivant les dispositions de l'article 72.5 des Règlements généraux. Une nouvelle infraction donne lieu à une mesure similaire accompagnée d'une expulsion de la LSM.

14.6 Si un match est interrompu après trente-cinq (35) minutes de jeu, il est réputé terminé, sauf pour les éventualités prévues aux articles 14.3 et 14.4, auquel cas le Conseil tranche.

14.7 L'équipe à l'origine du forfait rembourse à l'autre équipe les dépenses justifiées et approuvées par le Conseil.

15. RÉCLAMATIONS, PLAINTES ET APPELS

15.1 Toute réclamation ou plainte doit être portée à l'attention de l'arbitre à la fin du match, inscrite sur la feuille de match et signée par l'entraîneur en cause.

15.2 Afin que le Conseil puisse la prendre en considération, la réclamation ou la plainte doit être envoyée par courrier recommandé à l'administrateur de la LSM dans les deux (2) jours ouvrables consécutifs à l'incident, faute de quoi elle est rejetée. La réclamation ou la plainte doit être accompagnée d'un dépôt de cinquante dollars (50 \$). L'oblitération de la poste fait foi de la date d'envoi.

15.3 Une copie de la réclamation doit être envoyée par courrier recommandé au club auquel elle s'adresse dans les délais mentionnés à l'article 15.2.

15.4 La réclamation est dès que possible traitée par le comité formé à cet effet.

15.5 Le comité formé à cet effet prend en compte toute l'information dont dispose le club demandeur.



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



15.6 Une réclamation ne doit porter que sur un sujet de plainte. Les plaintes multiples concernant un même match doivent donner lieu à autant de réclamations.

15.7 Une réclamation non précédée d'une plainte suivant les dispositions de l'article 15.1 est considérée non valable .

15.8 Si le comité formé à cet effet donne raison au plaignant, le dépôt est remboursé.

15.9 Si une réclamation est jugée non valable ou rejetée par le comité formé à cet effet, le dépôt est confisqué.

15.10 Le Conseil informé d'une infraction d'un club de la LSM aux règlements, sanctionne le club en question.

15.11 Le Conseil peut imposer des amendes suite à des infractions qui relèvent de lui. Ces amendes doivent être acquittées dans les quinze (15) jours consécutifs à la date de l'évaluation, faute de quoi le coupable et ses activités sont suspendus jusqu'à ce que les amendes aient été acquittées.

15.12 Le comité formé à cet effet a le pouvoir de déléguer l'évaluation d'une réclamation.

15.13 Les appels, le cas échéant, sont logés auprès du Comité d'appel du lac Saint-Louis suivant les modalités prévues dans les règlements de la région.

16. PRIX

16.1 Un prix est remis pour :

a)	Chaque championnat de division	Hommes	Femmes
	Première place	200 \$	200 \$
	Deuxième place	100 \$	100 \$
b)	Première place des éliminatoires	Hommes	Femmes
	Première place	200 \$	200 \$
c)	Coupe Franc jeu	Hommes	Femmes



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



Première place

150 \$

150 \$

17. COMPÉTITION FRANC JEU

17.1 La première place de la compétition Franc jeu est attribuée à l'équipe qui a accumulé le moins de points de démerite au cours des compétitions de la LSM et des éliminatoires.

17.2 Calcul des points de réparation :

Infraction	Points de démerite
Carte jaune	1
Carte rouge	2
Suspension de match	2
Incident à un match	5
Match abandonné	10
Non-protection des arbitres	10



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



17.3 Méthode de bris d'égalité :

- a) le moins grand nombre de cartes rouges ;
- b) le moins grand nombre de cartes jaunes ;
- c) le moins grand nombre de suspensions de match ;
- d) le moins grand nombre d'incidents ;
- e) le moins grand nombre de matchs abandonnés ;
- f) le moins grand nombre d'incidents de non-protection des arbitres ;
- g) le plus grand nombre de matchs victorieux ;
- h) le plus grand nombre de victoires sur l'équipe *ex aequo* ;
- i) le plus grand nombre de buts dans l'ensemble ;
- j) le plus grand nombre de buts contre l'équipe *ex aequo*.

18. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

18.1 Durée des parties : Le temps des parties sera de 2 demies de 25 minutes avec une mi-temps de 1 minute. Les équipes doivent être prêtes à jouer à l'heure prévue et doivent arriver avec leur feuille de match pour la vérification des passeports au moins 15 minutes avant l'heure prévue du match. Un assistant fera la vérification des passeports. L'arbitre est le chronométreur officiel de la partie. Les matchs se joueront à 7 contre 7 (incluant le gardien de but) et les équipes doivent avoir au moins 5 joueurs (incluant le gardien de but) pour commencer le partie. Aucun temps formel de réchauffement n'est prévu.

18.2 Ballon à l'extérieur des limites: Au lieu des entrées de touches habituelle, les joueurs feront des "coup de pied de rentrée" de l'extérieur des limites. Tous les joueurs adverses devront être au moins à 18 pieds (6 verges) du ballon. Un ballon hors du jeu en traversant la ligne de but (à l'extérieur du but) aura comme conséquence un coup de pied de but ou un coup de pied de coin (corner).

18.3 Hors-jeu: Il n'y a pas de hors-jeu dans ces matchs.

18.4 But: Tout joueur peut compter un but quelque soit sa position sur le terrain, sauf dans les cas suivants: on ne peut pas marquer directement d'un coup franc indirect ou d'un coup de pied de rentrée. Les gardiens de but ne peuvent pas marquer en lançant la balle de la main dans le filet adverse. De plus, les gardiens de but peuvent marquer directement en tirant le ballon à partir de leur propre moitié de terrain.

18.5 Coup francs directs et indirects: Les joueurs de l'équipe adverse doivent être au moins à 18 pieds (6 verges) du ballon. Des jambes en extension à l'intérieur de la zone de 18 pieds seront considérées comme une obstruction et pourront être sanctionnées d'un carton jaune. Tout ballon en jeu venant en contact avec la structure du bâtiment se traduira par un coup franc indirect attribué à l'équipe adverse, en dessous de l'endroit où le ballon



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



aura fait contact avec la structure. Si le ballon frappe le bâtiment à l'intérieur de la surface de réparation, un coup de pied de but ou un coup de pied de coin sera accordé selon l'équipe qui aura touché le ballon en dernier.

18.6 Coup de pied de réparation: Un coup de pied de réparation sera décerné lorsqu'un joueur d'une équipe (à l'exception du gardien de but) maniera intentionnellement le ballon à l'intérieur de la boîte, fera un croc en jambe dans la boîte ou commettra, dans la boîte du gardien de but, toute autre infraction aux règles ayant pour conséquence un coup franc direct (conformément aux règles de la FIFA) Tous les joueurs, des deux équipes, devront rester derrière le ballon tant que celui-ci n'aura pas été botté.

18.7 Coup de pied de coin: Les coups de pied de coin sont directs.

18.8 Coup d'envoi: Ils sont accordés à l'équipe opposée après tout but et servent aussi à débiter chaque demie du match.

18.9 Passé-arrière: Les règles habituelles régissant la passe au gardien de but sont en vigueur.

18.10 Substitutions: Les substitutions sont illimitées et peuvent avoir lieu en tout temps y compris pendant l'action et ce, dans toutes les divisions. Cependant, les substitutions doivent s'effectuer au banc de l'équipe : le joueur sortant doit être à moins d'un (1) mètre du banc de son équipe avant que le joueur entrant ne pénètre sur le terrain. Toute substitution illégale aura pour conséquence un coup franc indirect à l'endroit où le ballon a été joué en dernier et une seconde infraction du même type pourrait entraîner un carton jaune.

18.11 Tacles glissés: Les règlements de la FIFA seront appliqués.

18.12 Carton jaune: Aucune différence aux règlements extérieurs. Cependant, l'arbitre aura le pouvoir de donner un cinq minutes de refroidissement lorsqu'il l'estimera nécessaire. Les équipes continueront à jouer avec un alignement complet pendant la période de refroidissement du joueur.s.

18.13 Carton rouge: Aucune différence aux règlements extérieurs. Tout joueur recevant un carton rouge devra automatiquement quitter le terrain pour le restant du match. Il en est de même pour un entraîneur expulsé. L'équipe du joueur ayant reçu le carton rouge devra jouer à court d'un joueur pendant 10 minutes. Toute expulsion entraînera une comparution au Comité de discipline.

18.14 Généralité: Pendant la saison, il peut apparaître nécessaire, par la Ligue, de changer les règlements de la compétition. Tous les entraîneurs et arbitres seront alors avertis de tout changement qui pourrait survenir. Chaque entraîneur doit s'assurer que ses joueurs soient au courant des règlements.



LIGUE DE SOCCER METROPOLITAINE



19. ÉLIMINATOIRES

19.1 Seules les quatre (4) meilleures équipes de chaque division participent aux éliminatoires. En cas d'égalité, l'article 5 indique comment procéder au classement.

19.2 Pour être admissible aux éliminatoires, un joueur doit avoir disputé au moins trois (3) matchs de la saison normale.

19.3 Modalités de tirage :

Première place
contre
Quatrième place _____
Demi-finaliste

Deuxième place vs. _____
contre Grande gagnante

Troisième place _____
Demi-finaliste

19.4 Le match comprend deux (2) demies de vingt-cinq (25) minutes et ne peut être nul. Le cas échéant, deux (2) périodes de cinq (5) minutes peuvent être jouées. Si l'égalité persiste, une période supplémentaire de cinq (5) minutes qui se termine dès qu'un but est compté est jouée. Si l'égalité persiste, l'équipe gagnante est déterminée par des coups de pied de réparation. Les directives de la FIFA quant au nombre de coups de pied de réparation frappés au point de réparation s'appliquent.

=====