

LIVRE VERT

Constitution

Article 44



Règlements techniques et spécifiques Football Contact, Touch, Flag & Cheerleading

Adoptés à l'Assemblée Générale Annuelle du 31 mai 2007

La version française est la version officielle des règlements techniques et spécifiques (livre vert) de la Fédération.
Cette version sera utilisée dans le cas ou une divergence entre la version anglaise et française existerait.



**RÈGLEMENTS TECHNIQUES ET SPÉCIFIQUES
TABLE DES MATIERES**

LES COMMISSIONS DE DÉVELOPPEMENT	1
ARTICLE 1 NOMBRE	2
ARTICLE 2 COMPOSITION	2
ARTICLE 3 MANDAT	2
LES AUTRES COMMISSIONS PROVINCIALES.....	3
ARTICLE 4 NOMBRE	4
ARTICLE 5 COMPOSITION	4
5.1..... La Commission provinciale de "touch football"	4
5.2..... La Commission provinciale de "flag football"	4
5.3..... La Commission provinciale de "cheerleading"	4
5.4..... La Commission provinciale des arbitres	4
5.5..... La Commission provinciale des cadres d'équipes	4
ARTICLE 6 MANDAT DES COMMISSIONS PROVINCIALES	5
6.1..... La Commission provinciale de "touch football"	5
6.2..... La Commission provinciale de "flag football"	5
6.3..... La Commission provinciale de "cheerleading"	6
6.4..... La Commission provinciale des arbitres	6
6.5..... La Commission provinciale des cadres d'équipe	7
FONCTIONNEMENT DES COMMISSIONS DE DÉVELOPPEMENT.....	8
ARTICLE 7 ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE	9
ARTICLE 8 BUREAU DE DIRECTION.....	9
ARTICLE 9 RÉUNION DU BUREAU DE DIRECTION	10
ARTICLE 10 PROCES-VERBAUX.....	10
ARTICLE 11 LISTE DES MEMBRES DU BUREAU DE DIRECTION .	10
ARTICLE 12 TACHES ET FONCTIONS DES MEMBRES DU BUREAU DE DIRECTION	10
12.1.. Le président	10
12.2.. Le vice-président	11
12.3.. Le secrétaire	11
12.4.. Le trésorier	11
12.5.. Le registraire	12



RÈGLEMENTS TECHNIQUES ET SPÉCIFIQUES
TABLE DES MATIERES

COMITÉS D'ÉTHIQUE PROCÉDURE D'APPEL ET DEMANDE DE LIBÉRATION.....	13
ARTICLE 13 FORMATION DES COMITÉS	14
ARTICLE 14 RESPONSABILITÉS	15
ARTICLE 15 DROIT D'APPEL	17
L'ÉQUIPE 19	
ARTICLE 16 ADHÉSION 20	
ARTICLE 17 DEMANDE A LA FÉDÉRATION	20
ARTICLE 18 ACCEPTATION / REFUS.....	21
ARTICLE 19 RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES LORS DES MATCHS 21	
ARTICLE 20 RETRAIT 23	
ARTICLE 21 ANNULATION 23	
ARTICLE 22 COMPÉTITION INTERPROVINCIALE.....	24
ARTICLE 23 RECETTES ET DÉPENSES D'UN MATCH.....	24
23.1.. Recettes	24
23.2.. Dépenses	24
ARTICLE 24 ÉCHÉANCE 24	
LE JOUEUR 25	
ARTICLE 25 DIVISIONS ET CATÉGORIES D'AGE	26
ARTICLE 26 LIMITES DE POIDS	27
ARTICLE 27 ADMISSIBILITÉ.....	28
ARTICLE 28 NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE JOUEURS	30
ARTICLE 29 CERTIFICAT D'ENREGISTREMENT DE JOUEUR.....	31
ARTICLE 30 NOMBRE DE CERTIFICATS D'ENREGISTREMENT DE JOUEURS 32	
ARTICLE 31 DROIT DE PROPRIÉTÉ	33
ARTICLE 32 RESIDENCE (Voir cartes – Article 76)	34
ARTICLE 33 CERTIFICAT DE NAISSANCE	35
ARTICLE 34 LIBÉRATION 36	
ARTICLE 35 JOUEUR SURCLASSÉ.....	37
ARTICLE 36 JOUEUR ÉVOLUANT POUR PLUS D'UNE ÉQUIPE	37
ARTICLE 37 CONTESTATION DU STATUT D'UN JOUEUR.....	38
ARTICLE 38 MARAUDAGE 38	



RÈGLEMENTS TECHNIQUES ET SPÉCIFIQUES
TABLE DES MATIERES

LA LIGUE 40

ARTICLE 39	ADHÉSION	41
ARTICLE 40	DEMANDE	41
ARTICLE 41	CONVENTIONS ENTRE LIGUES OU ÉQUIPES	42

CADRES D'ÉQUIPE 43

ARTICLE 42	CADRES D'ÉQUIPE DEFINITIONS.....	44
42.1..	Cadres d'équipe	44
42.2..	Membre	44
42.3..	Mandataire	45
42.4..	Entraîneur	45
42.5..	Certification	45
ARTICLE 43	CADRES D'ÉVOLUTION	45
ARTICLE 44	ENGAGEMENT	46
ARTICLE 45	PRIVILEGES	46
ARTICLE 46	ADHÉSION	47
ARTICLE 47	RESPONSABILITÉ	47
ARTICLE 48	COMPORTEMENT	47
ARTICLE 49	CERTIFICATION.....	48
ARTICLE 50	TABLEAU D'ACCREDITATION TECHNIQUE (MINIMUM REQUIS)	49
ARTICLE 51	ÉQUIVALENCE	49

REGLEMENTS SPÉCIFIQUES 50

ARTICLE 52	REGLES DE JEU	51
ARTICLE 53	TERRAIN	51
ARTICLE 54	BALLONS	52
ARTICLE 55	NUMÉROTATION DES CHANDAILS (9 JOUEURS).....	52
ARTICLE 56	CALENDRIER DES MATCHS.....	52
ARTICLE 57	CLASSEMENT DES ÉQUIPES.....	52
ARTICLE 58	REGLEMENTS POUR BRIS D'ÉGALITÉ	53
ARTICLE 59	MATCHS HORS CONCOURS	53
ARTICLE 60	MATCH CONTREMANDÉ OU REMIS.....	54
ARTICLE 61	MATCH PERDU PAR DÉFAUT	54
ARTICLE 62	DURÉE D'UN MATCH	55
ARTICLE 63	FEUILLES DE POINTAGE	56



**RÈGLEMENTS TECHNIQUES ET SPÉCIFIQUES
TABLE DES MATIERES**

ARTICLE 64	RÉCLAMATIONS	57
ARTICLE 65	COMPORTEMENT DES JOUEURS / CHEERLEADERS, DE L'ÉQUIPE ET DE SES DIRIGEANTS	58
ARTICLE 66	CERTIFICAT D'ARBITRE	59
ARTICLE 67	MÉRITES SPORTIFS	59
ARTICLE 68	DIVISIONS RECONNUES POUR LA TENUE D'UN CHAMPIONNAT PROVINCIAL	59
ARTICLE 69	REPRÉSENTATION	60
ARTICLE 70	ADMISSIBILITÉ	60
ARTICLE 71	PROCÉDURE DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX	61
ARTICLE 72	REGLEMENTS DE LA CATÉGORIE TITAN.....	66
ARTICLE 73	JURIDICTION	68
ARTICLE 74	APPLICATION DES REGLEMENTS.....	68
ARTICLE 75	MODIFICATIONS AUX REGLEMENTS TECHNIQUES ET SPECIFIQUES.....	68
ARTICLE 76	LIVRE DES REGLEMENTS DE SECURITE.....	68
ARTICLE 77	TERRITOIRES	69



LES COMMISSIONS DE DÉVELOPPEMENT



ARTICLE 1 NOMBRE

La Fédération reconnaît dans la discipline du football contact onze (11) commissions de développement à savoir:

- La Commission de développement du football titan;
- La Commission de développement du football atome;
- La Commission de développement du football moustique;
- La Commission de développement du football pee-wee;
- La Commission de développement du football bantam;
- La Commission de développement du football midget;
- La Commission de développement du football junior;
- La Commission de développement du football senior;
- La Commission de développement du football scolaire;
- La Commission de développement du football Collégial;
- La Commission de développement du football Universitaire.

ARTICLE 2 COMPOSITION

Chacune des commissions est composée des équipes et des ligues membres de la Fédération inscrites dans son secteur d'activité. (Voir article 7 pour définition des équipes membres en regard de leur droit de représentation).

ARTICLE 3 MANDAT

- administrer, régir et développer son secteur d'activité de manière à favoriser une saine participation et un essor qui s'harmonise avec celui des autres commissions de développement;
- réaliser les politiques de la Fédération dans son secteur d'activité;
- régir la discipline dans son secteur d'activité, le tout conformément aux règlements techniques édictés en cette matière par la Fédération;
- imposer toute mesure disciplinaire aux joueurs, aux cadres d'équipes, aux équipes et aux ligues qui sont sous sa juridiction. (Voir article 15 – Droit d'appel).



LES AUTRES COMMISSIONS PROVINCIALES



ARTICLE 4 NOMBRE

La Fédération reconnaît cinq (5) autres commissions provinciales

- La Commission provinciale de "touch football";
- La Commission provinciale de "flag football";
- La Commission provinciale de "cheerleading";
- La Commission provinciale des arbitres;
- La Commission provinciale des cadres d'équipe;

ARTICLE 5 COMPOSITION

5.1 La Commission provinciale de "touch football"

Elle est composée des ligues et des équipes membres de la Fédération dans la discipline du "touch football".

5.2 La Commission provinciale de "flag football"

Elle est composée des ligues et des équipes membres de la Fédération dans la discipline du "flag football".

5.3 La Commission provinciale de "cheerleading"

Elle est composée des associations, des équipes membres et des membres individuels de la Fédération et de C.P.C. dans la discipline de "cheerleading".

5.4 La Commission provinciale des arbitres

Elle est composée des membres individuels de la Fédération affiliés à titre d'arbitre.

5.5 La Commission provinciale des cadres d'équipes

Elle est composée des membres individuels de la Fédération affiliés à titre de cadre d'équipe.

ARTICLE 6 MANDAT DES COMMISSIONS PROVINCIALES

6.1 La Commission provinciale de "touch football"

- réaliser les politiques de la Fédération dans sa discipline;
- administrer, organiser et régir sa discipline;
- présenter, réviser et faire respecter les règlements techniques et de régie du "touch football";
- présenter, réviser, amender et faire respecter les règles de jeu du "touch football";
- imposer toute mesure disciplinaire aux joueurs, cadres d'équipe, équipes et ligues qui sont sous sa juridiction;
- recommander les personnes qui représenteront la Fédération au programme national de "touch football", si disponible.

6.2 La Commission provinciale de "flag football"

- réaliser les politiques de la Fédération dans sa discipline;
- administrer, organiser et régir sa discipline;
- présenter, réviser et faire respecter les règlements techniques et de régie du "flag football";
- présenter, réviser, amender et faire respecter les règles de jeu du "flag football";
- imposer toute mesure disciplinaire aux joueurs, cadres d'équipe, équipes et ligues qui sont sous sa juridiction;
- recommander les personnes qui représenteront la Fédération au programme national de "flag football", si disponible.

ARTICLE 6 **MANDAT DES COMMISSIONS PROVINCIALES** (suite)

6.3 **La Commission provinciale de "cheerleading"**

- réaliser les politiques de la Fédération dans sa discipline;
- administrer, organiser et régir sa discipline;
- présenter, réviser et faire respecter les règlements techniques et de régie du "cheerleading";
- présenter, réviser, amender et faire respecter les règles de jeu du "cheerleading";
- imposer toute mesure disciplinaire aux joueurs, cadres d'équipe, équipes et ligues qui sont sous sa juridiction;
- recommander, les personnes qui représenteront la Fédération au programme national de "cheerleading", si disponible.

6.4 **La Commission provinciale des arbitres**

- administrer, organiser et régir sa discipline;
- promouvoir et favoriser le développement de l'arbitrage en football amateur au Québec;
- superviser l'application et l'interprétation des règles du football amateur au Québec;
- s'associer ou s'affilier à d'autres associations d'arbitres en football amateur;
- aider à fournir des arbitres aux membres de la Fédération;
- favoriser le perfectionnement des arbitres de football par la tenue de stages régionaux et ou provinciaux annuellement;
- conseiller la Fédération en matière d'arbitrage;
- imposer toute mesure disciplinaire aux membres qui sont sous sa juridiction.

ARTICLE 6 **MANDAT DES COMMISSIONS PROVINCIALES** (suite)

6.5 **La Commission provinciale des cadres d'équipe**

- favoriser le perfectionnement des cadres d'équipe par la tenue des stages régionaux et provinciaux en collaboration avec la commission de développement et la Fédération;
- conseiller la Fédération et les commissions de développement en matière d'entraînement;
- promouvoir et développer le football amateur au Québec;
- imposer toute mesure disciplinaire aux membres qui sont sous sa juridiction.



FONCTIONNEMENT DES COMMISSIONS DE DÉVELOPPEMENT

ARTICLE 7 ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE

- 7 a) Chaque commission de développement doit tenir au plus tard le 30 avril de chaque année une assemblée annuelle aux dates et endroits fixés par son bureau de direction. Une convocation à l'assemblée générale doit être postée à tous les membres en règle (c'est-à-dire enregistrés et payés à la fédération l'année précédente) et à la Fédération au moins 15 jours avant l'assemblée. Aux fins de cette assemblée, les équipes membres des commissions de développement, de la commission de "touch football", de la commission de "flag football" et de la commission de "cheerleading" ont droit à un (1) délégué chacune. Pour fin de clarification, bien qu'une association ait plus d'une équipe inscrite dans une commission elle aura droit à un (1) délégué seulement. Chaque délégué aura droit à un (1) vote à toutes les réunions incluant l'assemblée annuelle. A l'assemblée annuelle des commissions un vote devra être pris sur les modifications proposées au livre vert et les délégués devront voter selon les décisions adoptées à cette réunion et non selon leurs choix personnels et ce vote devra être enregistré à l'A.G.A. (de Football Québec).

Au niveau titan, atome, moustique et pee-wee le président de chaque commission devrait provenir des ligues qu'il représente et s'il y a plus de deux (2) ligues représentées alors on ne devrait pas y retrouver plus d'un président provenant d'une même ligue.

Une équipe doit avoir participé à au moins 80% des matchs ou événements inscrits au calendrier de sa discipline pour se prévaloir du droit de déléguer un représentant à l'assemblée générale annuelle.

ARTICLE 8 BUREAU DE DIRECTION

- 8 a) Chaque commission de développement est administrée par un bureau de direction composé d'au moins cinq (5) membres, soit un président, un vice-président, un secrétaire, un trésorier et un registraire. Ces personnes sont élues chaque année à l'assemblée générale annuelle. A défaut de rencontrer ce critère, les équipes pourront déléguer un représentant mais ce dernier n'aura pas de droit de vote durant l'assemblée.

ARTICLE 8 BUREAU DE DIRECTION (suite)

- 8 b) Sont inhabiles à être administrateurs les mineurs, les majeurs en tutelle ou en curatelle, les faillis et les personnes avec un dossier criminel et les personnes à qui le tribunal interdit l'exercice de cette fonction.

ARTICLE 9 RÉUNION DU BUREAU DE DIRECTION

Le bureau de direction se réunit aussi souvent que jugé nécessaire sur demande du président ou de deux (2) autres membres. Le quorum est établi à la majorité simple des membres. L'avis de convocation de toute réunion doit être envoyé par courrier ordinaire ou transmis par téléphone ou télégramme au moins cinq (5) jours avant la date prévue d'une telle réunion.

ARTICLE 10 PROCES-VERBAUX

Après chaque réunion, chaque commission de développement doit transmettre au secrétariat de la Fédération ainsi qu'aux ligues et équipes membres de la commission concernée et aux présidents des associations une copie des procès-verbaux de son assemblée générale et des réunions de son bureau de direction.

ARTICLE 11 LISTE DES MEMBRES DU BUREAU DE DIRECTION

Chaque commission de développement doit transmettre au secrétariat de la Fédération ainsi qu'aux associations membres de la commission concernée avant le *30 avril* de chaque année la liste des membres de son bureau de direction et l'aviser de tout changement y survenant en cours d'année.

ARTICLE 12 TACHES ET FONCTIONS DES MEMBRES DU BUREAU DE DIRECTION

12.1 Le président

- il préside les assemblées générales et les réunions du bureau de direction de sa commission ou de son association;
- il est, avec le secrétaire et le trésorier, l'un des signataires des chèques et autres effets de commerce;
- il exerce toutes les autres tâches et fonctions qui peuvent lui être confiées par le bureau de direction.

ARTICLE 12 TACHES ET FONCTIONS DES MEMBRES DU BUREAU DE DIRECTION (suite)

12.2 Le vice-président

- il remplace le président lorsque ce dernier est incapable d'agir;
- il exerce toutes les autres tâches et fonctions qui peuvent lui être confiées par le bureau.

12.3 Le secrétaire

- il assure le suivi de la correspondance de sa commission ou de son association;
- il a la charge du secrétariat et des registres;
- il prépare, en collaboration avec le président, les avis de convocation et ordre du jour des assemblées et réunions;
- il dresse les procès-verbaux;
- il est, avec le président et le trésorier, l'un des signataires des chèques et effets de commerce;
- il exerce toutes les autres tâches et fonctions qui peuvent lui être confiées par le bureau de direction.

12.4 Le trésorier

- il est le responsable de la gestion financière de sa commission ou de son association;
- il s'assure de la bonne tenue des livres comptables;
- il prépare à la fin de chaque année financière le rapport financier;
- il est le signataire, avec le président et le secrétaire, des chèques et effets de commerce;
- il exerce toutes les autres tâches et fonctions qui peuvent lui être confiées par le bureau de direction.

ARTICLE 12 **TACHES ET FONCTIONS DES MEMBRES DU BUREAU DE DIRECTION** (suite)

12.5 **Le registraire**

- il voit à ce que les joueurs, les équipes, les cadres d'équipe et les arbitres qui participent aux activités de sa commission ou de son association soient affiliés à la Fédération;
- il s'assure que les règlements techniques et les règles de jeu édictées par la Fédération seront appliqués correctement au sein de sa commission ou de son association;
- il exerce toutes les autres tâches et fonctions qui peuvent lui être confiées par le bureau de direction;
- le registraire constate seulement que les documents présentés en preuve confirment les données et sont en ordre et que les photos du joueur sur le certificat correspondent à la personne devant lui. Il incombe toujours à l'équipe de s'assurer de l'éligibilité d'un joueur et non au registraire.



**COMITÉS D'ÉTHIQUE
PROCÉDURE D'APPEL ET DEMANDE DE LIBÉRATION**

ARTICLE 13 FORMATION DES COMITÉS

Au niveau des ligues

Chaque ligue doit élire son comité d'éthique suite à une assemblée annuelle.

Sont inhabiles à siéger les mineurs, les majeurs en tutelle ou en curatelle, les personnes avec un dossier criminel et les personnes à qui le tribunal interdit l'exercice de cette fonction.

Au niveau des commissions et/ou associations provinciales

Lors de l'assemblée générale annuelle de chaque commission ou association, après l'élection des nouveaux directeurs, les membres présents désignent les membres du comité d'éthique de la commission. Ce dernier se compose de l'un (1) des nouveaux directeurs et de deux (2) membres en règle de la commission ou membres ordinaires.

Sont inhabiles à siéger les mineurs, les majeurs en tutelle ou en curatelle, les personnes avec un dossier criminel et les personnes à qui le tribunal interdit l'exercice de cette fonction.

Au niveau de la Fédération

La première fois qu'il se réunit à la suite de l'assemblée générale annuelle, le conseil d'administration de la Fédération désigne les membres du comité d'éthique de la Fédération. Ce dernier se compose d'une personne non impliqué au sein de la Fédération et de deux (2) membres provenant des disciplines non impliquées dans les litiges. Ce comité pourra invité s'il le désire le président de la Fédération et/ou son directeur technique lors de ses audiences.

Sont inhabiles à siéger les mineurs, les majeurs en tutelle ou en curatelle, les personnes avec un dossier criminel et les personnes à qui le tribunal interdit l'exercice de cette fonction.

ARTICLE 13 FORMATION DES COMITÉS (suite)

Comité de Régie

Le Comité de Régie est présidé par un membre du contentieux de la R.L.Q., il est assisté de quatre (4) membres dont deux (2) élus à l'AGM. Ces deux (2) membres doivent avoir exercé un poste d'un CA d'une ligue pour au moins un (1) an ou être impliqué depuis trois (3) ans dans le football amateur. Les deux (2) autres membres doivent faire partie d'une commission existante de football tackle. Toute absence en cours de mandat doit être remplacée par un commissaire en bonne et due forme.

Composition du Comité d'Éthique

Le Comité d'Éthique est présidé par un membre du contentieux de la R.L.Q., il est assisté de membre provenant de chacune des disciplines de football. Une cause ne peut être entendue par des représentants de la même discipline.

A la première réunion après l'assemblée générale, le C/A forme le comité d'éthique qui sera composé de 3 personnes provenant de la même discipline. Le président de ce comité sera nommé à l'AGA, les autres membres seront nommés selon les besoins.

ARTICLE 14 RESPONSABILITÉS

14 a) Comité d'éthique de la ligue

Le comité d'éthique de la ligue doit entendre et régler tout litige car il est responsable de toute mesure disciplinaire pour les membres individuels et/ou collectifs sous sa juridiction. Il règle également tout litige survenant entre deux membres de sa ligue à propos des règlements techniques de la Fédération ou des règles de jeu.

14 b) Comité d'éthique des commissions et associations

Le comité d'éthique de la commission doit entendre et régler tout litige car il est responsable de toute mesure disciplinaire pour les membres individuels et/ou collectifs sous sa juridiction. Il règle également tout litige survenant entre deux membres de la commission, à propos des règlements techniques de la Fédération ou des règles de jeu.

ARTICLE 14 RESPONSABILITÉS (suite)

Toutes les décisions doivent être basées sur le livre vert. Si une d'elle nécessite une interprétation des règlements, cette dernière doit être basée sur le fonctionnement des ligues concernées. Le comité doit appliquer cette interprétation et s'assurer d'avoir toujours la même interprétation par la suite conditionnellement à ce que les ligues ou commissions soumettent leurs règlements internes et spécifiques au comité d'éthique.

14 c) Comité d'éthique de la Fédération

Le comité de la Fédération règle tout litige ou écart de conduite impliquant un membre et/ou des commissions de développement, des associations provinciales ou une commission de développement et une association, à propos des règlements techniques de la Fédération ou des règles de jeu.

14 d) Seul le comité d'éthique de la Fédération a le pouvoir de régler un appel en se basant sur la logique, le mérite ou le bien-fondé du demandeur, et ceci bien qu'il n'y ait eu aucune violation des règlements techniques et spécifiques d'une part ou de l'autre des intervenants.

14 e) Le comité d'éthique pourra entendre en première instance un cas que la ligue ou la commission lui demandera de régler ou dans le cas où la Fédération croit que la ligue ou la commission n'a pas traité un dossier dans des délais raisonnables.

14 f) Tout mineur concerné par une mesure disciplinaire ou un appel doit être entendu et accompagné du titulaire de l'autorité parentale ou d'une personne autorisée par cette dernière ou d'un conseiller juridique sous peine de nullité.

14 g) Lors de toute réunion du comité d'éthique, la personne accusée ou la personne logeant un appel a le droit d'être présente lors de tous les interrogatoires. Elle a le droit d'entendre tous les témoignages ou voir toutes les preuves qui sont déposées contre elle, et ceci afin d'être en mesure de présenter le meilleur dossier possible.

ARTICLE 15 DROIT D'APPEL

- 15.1 Quiconque est en désaccord avec une décision, une sanction ou une pénalité en autant qu'elle ne soit pas déclarée sans appel en vertu d'une disposition du présent règlement, peut loger un appel de telle décision, sanction ou pénalité.
- Si le désaccord concerne une équipe ou organisation, le droit d'appel appartient uniquement au président de l'organisation.
- 15.2 La ligue entend l'appel des décisions prises en vertu de l'article (14 a).
- 15.3 La Commission entend l'appel des décisions prises par la ligue ou son comité d'éthique et des décisions prises en vertu de l'article (14 b) ou de toute autre décision non prévue au présent règlement.
- 15.4 La Fédération entend en appel toute décision prises par la Commission ou de son comité d'éthique et des décisions prises en vertu de l'article (14 c).
- 15.5 La Fédération entend en appel toute décision, sanction ou pénalité prise pendant les séries éliminatoires.
- 15.6 a) La Fédération (C.A.) entend en appel toute décision prise par son comité de régie.
- b) Les appels à la Fédération à tout niveau d'autorité doivent être acheminés par courrier recommandé dans les trente (30) jours suivant l'incident ou la connaissance de la sanction, accompagné d'un dépôt selon la grille mentionnée ci-bas :
- 100\$ pour libération de joueur au Comité de Régie (c'est un appel d'une décision d'association).
- 200\$ pour tout appel au Comité d'Éthique.
- 200\$ pour tout appel au CA.
- Si la décision, la sanction ou la pénalité a une incidence sur une équipe qui participe à des matchs de séries éliminatoires, les délais sont ramenés à soixante douze (72) heures suivant la fin du match où la décision, la sanction ou la pénalité a eu lieu.

ARTICLE 15 DROIT D'APPEL (suite)

- 15.7 L'avis d'appel doit inclure un court résumé des faits en litige et des motifs à son appui.
- 15.8 Toute copie des décisions doivent être acheminées par télécopieur dans les vingt-quatre (24) heures au président de la Fédération.
- 15.9 Le comité responsable de l'audition de l'appel est responsable de la procédure d'appel. Cependant, il doit donner un avis aux parties impliquées de la date d'audition et de la possibilité de se faire entendre à défaut de quoi la décision rendue est nulle.
- 15.10 L'avis doit avoir été reçu au moins cinq (5) jours avant la date d'audition sauf au consentement express des parties.
- 15.11 Le comité responsable de l'audition de l'appel doit rendre sa décision au plus tard dix (10) jours après avoir entendu les parties, sauf lorsqu'une décision a des incidences sur les séries éliminatoires, telle décision doit être rendue dans les vingt-quatre (24) heures de sa réception sauf si une enquête est nécessaire, alors le délai est de soixante-douze (72) heures.
- 15.12 Le dépôt est remboursé au cas où l'appel est accueilli.
- 15.13 Tout mineur concerné par l'appel doit être entendu en compagnie du titulaire de l'autorité parentale ou d'une personne autorisée par cette dernière ou d'un conseiller juridique sous peine de nullité.
- 15.14 Lors de toute réunion du comité d'éthique, la personne accusé ou la personne logeant un appel a le droit d'être présent lors de tous les interrogatoires afin d'entendre tous les témoignages ou les preuves qui sont présentés. Ceci est fait afin de permettre aux gens de présenter le meilleur dossier possible.

L'ÉQUIPE

ARTICLE 16 ADHÉSION

Une équipe prenant part aux activités sanctionnées par la F.F.A.Q. doit être membre de sa commission de développement ou de son association provinciale.

ARTICLE 17 DEMANDE A LA FÉDÉRATION

- 17 a) Toute nouvelle équipe doit présenter sa demande avant le 1^{er} mars directement à la Fédération. Sur réception la Fédération acheminera la demande au comité de régie. Si le comité de régie est favorable à la demande, il avisera le demandeur d'acheminer sa demande à la ligue où elle désire évoluer.
- 17 b) Après avoir satisfait avec succès les exigences de la Fédération, l'équipe devra demander à la commission la permission de déposer sa demande dans les sept (7) jours suivant son acceptation par la Fédération. La Fédération informera immédiatement la ligue / commission de sa décision.
- 17 c) Toute demande d'adhésion d'une équipe doit être faite par écrit, en fournissant les renseignements suivants:
- la discipline par exemple: contact, touch, flag, etc.;
 - le secteur d'activités;
 - les noms, adresses et téléphones des cadres de l'équipe y compris l'entraîneur en chef;
 - le nom officiel de l'équipe;
 - les couleurs de l'équipe;
 - le nom et l'adresse du terrain où ont lieu les matchs à domicile;
 - toute demande d'adhésion doit être accompagnée du montant de la cotisation annuelle;
 - toute équipe, sur demande de sa commission de développement, doit fournir par écrit toute information additionnelle;
 - la ligue où elle désire évoluer;
 - toute nouvelle équipe qui fournit des faux renseignements lors de son application pourrait être suspendue indéfiniment (immédiatement ou lors de la découverte de ces faux renseignements).

ARTICLE 17 DEMANDE A LA FÉDÉRATION (suite)

- 17 d) Toute demande adressée au Comité de Régie doit être accompagnée des informations requises à l'article 17c) du livre vert dans les cas de demande d'équipe, d'un dossier complet dans les cas de demandes de ligue ou d'association. Pour les cas de maraudage, la demande devra comprendre tous les arguments et les preuves étayées tel que déclaration des joueurs, parents ou dénonciateur. Toute demande doit être accompagnée d'un dépôt de \$200.

ARTICLE 18 ACCEPTATION / REFUS

La ligue/commission a trente (30) jours pour faire connaître sa décision par écrit et informer l'équipe et la Fédération des raisons motivant son acceptation ou son refus de la demande d'adhésion de l'équipe.

Tout refus pourra être porté en appel à la Fédération dans un délai de quinze (15) jours

ARTICLE 19 RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES LORS DES MATCHS

Les responsabilités respectives des équipes désignées comme locales et visiteuses sont:

L'équipe locale doit:

- a) Au moins quinze (15) minutes avant le début du match, placer à la table des officiels mineurs l'équipement suivant:
- ballon(s) réglementaire(s);
 - un "tee" pour ballon;
 - un ensemble de poteaux mesureurs;
 - un indicateur d'essais;
 - un drapeau rouge;
 - un chronomètre;
 - une feuille de pointage officielle de la F.F.A.Q.;
 - drapeaux ou indicateurs marquant la zone des buts;
 - protection des poteaux des buts.

ARTICLE 19 RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES LORS DES MATCHS (suite)

L'équipe locale doit (suite):

- b) Voir, quinze (15) minutes avant le début du match, à ce que les officiels mineurs suivants se rapportent à l'arbitre en charge du match:
 - un chronométreur;
 - un marqueur;
 - un préposé pour l'indicateur d'essais;
 - un préposé pour les poteaux mesureurs;
 - un préposé pour les ballons et les "tees".

- c) S'assurer d'un contrôle efficace des spectateurs et qu'aucune personne s'interfère dans la bonne marche du match ou des activités des cheerleaders et ne perturbe l'ordre lors de l'arrivée et du départ des équipes et des arbitres. (Voir le règlement de sécurité de la Fédération).

- d) S'assurer qu'un service d'ambulance soit disponible.

- e) Changer de chandails si, selon les arbitres, il y a confusion entre les couleurs des chandails des deux équipes.

- f) Être présente sur le terrain au moins vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le début du match.

- g) Aviser 48 heures d'avance l'équipe visiteuse, les arbitres et toute autre personne concernée de tout match contremandé. L'équipe locale qui ne respecte pas ce règlement est responsable de toutes les dépenses du match, de tous les honoraires des arbitres, frais de transport de l'équipe adverse, etc.

- h) Dans le cas d'une municipalité ayant un règlement spécifique au sujet de la condition d'un terrain ou un règlement concernant les pluies, un avis de vingt-quatre (24) heures serait acceptable si une copie de ce règlement a été envoyée à la Fédération, à la Commission et à la ligue préalablement. Si la partie peut être déplacée à un autre site, alors les deux (2) équipes devront jouer; sinon, le match devra être cédulé de nouveau dans un délai maximum de vingt-quatre (24) heures de l'horaire prévue; sinon, l'équipe receveur perdra par défaut.

ARTICLE 19 RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES LORS DES MATCHS (suite)

- i) Il est de la responsabilité des équipes de renseigner les joueurs et les parents sur les règlements techniques et spécifiques de la Fédération.

L'équipe visiteuse doit :

- a) Nommer le personnel suivant qui doit être à la table des officiels au moins quinze (15) minutes avant le début du match :
- un préposé aux poteaux mesureurs ;
 - un représentant de l'équipe à la table du chronométreur (facultatif).
- b) Etre présente sur le terrain au moins vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le début du match.
- c) Aider l'équipe locale à assurer un contrôle efficace des spectateurs et qu'aucune personne s'interfère dans la bonne marche du match et ne perturbe l'ordre lors de l'arrivée et du départ des équipes et des arbitres.
- d) Aviser 48 heures à l'avance l'équipe locale, les arbitres et toute autre personne concernée de tout match contremandé. L'équipe visiteuse qui ne respecte pas ce règlement est responsable de toutes les dépenses du match, de tous les honoraires des arbitres, frais de transport, etc.

ARTICLE 20 RETRAIT

- 20 a) Que le Président de la ligue devra aussi informer la commission de toute équipe qui se retire de leur ligue. Ceci devra être fait après les dix (10) jours.
- 20 b) Toute équipe qui se retire peut se voir saisir sa cotisation annuelle.

ARTICLE 21 ANNULATION

L'adhésion d'une organisation peut être annulée par le bureau de direction de sa ligue/commission de développement pour les raisons suivantes :

- a) Une dérogation à tout statut, règlement ou règle de la Fédération.

ARTICLE 21 **ANNULATION** (suite)

- b) Toute conduite jugée préjudiciable aux intérêts du football.
- c) Tout manquement *au règlement de sécurité* de la Fédération. (Voir règlement de sécurité de la Fédération).
- d) Toute annulation peut être portée en appel selon l'article 15.

ARTICLE 22 **COMPÉTITION INTERPROVINCIALE**

Toute équipe qui désire évoluer à l'extérieur de la province doit avoir reçu la permission écrite de la Fédération. (Voir article 59 a)

ARTICLE 23 **RECETTES ET DÉPENSES D'UN MATCH**

23.1 **Recettes**

- a) A moins d'entente au préalable entre les équipes, toute recette perçue lors d'un match appartient à l'équipe qui reçoit.
- b) La seule exception concerne les matchs des championnats provinciaux ou événements spéciaux qui sont sous la juridiction de la F.F.A.Q.

23.2 **Dépenses**

- a) Sauf pour les dépenses de l'équipe qui visite, toutes les dépenses requises pour la bonne marche d'un match, telles que celles engagées pour les installations, l'équipement, les arbitres du match, etc. son assumées par l'équipe qui reçoit.
- b) La seule exception concerne les matchs des championnats provinciaux ou événement spéciaux qui sont sous la juridiction de la F.F.A.Q.

ARTICLE 24 **ÉCHÉANCE**

L'adhésion de toute équipe prend fin automatiquement à la date fixée par sa commission de développement au plus tard le 30 avril de l'année suivante.



LE JOUEUR

ARTICLE 25 DIVISIONS ET CATÉGORIES D'ÂGE

- a) Un joueur peut faire partie d'une équipe à la condition que son âge n'excède pas l'âge limite de la division dans laquelle son équipe évolue. (Voir règlement de sécurité de la Fédération).

<u>DIVISIONS</u>	<u>AGE MINIMAL AU 31 DÉC DE LA SAISON EN COURS</u>	<u>AGE MAXIMAL AU 31 DÉC DE LA SAISON EN COURS</u>
T = Titan	6	7
A = Atome	6 (au 30 Juin)	9
M = Moustique	10	11
PW = Pee-Wee	12	13
B = Bantam	14	15
MID = Midget	16	17
J = Junior majeur	18	22
S = Senior	plus de 18 ans	

Si une association a du titan alors ses joueurs de 6 ans et 7 ans pourront jouer au titan ou à l'atome.

- b) En aucun temps, peu importe les raisons, un joueur n'évoluera dans une division d'âge autre que la *division supérieur immédiate* à sa division et seulement pour les raisons suivantes: le joueur excède la limite de poids de sa catégorie ou il n'y a pas de football de sa catégorie dans son territoire.

Dans le cas d'un surclassement, un parent ou tuteur légal après avoir pris connaissance des risques devra signer le certificat d'enregistrement de ce joueur.

- c) Pour les fins du présent règlement, la définition du mot division signifie uniquement la catégorie d'âge pour laquelle un joueur doit évoluer.



ARTICLE 25 **DIVISIONS ET CATÉGORIES D'ÂGE** (suite)

CHEERLEADERS	Minimum	Maximum	Surclassement
A = Atom	6 (30 Juin)	9	Aucun
M = Moustique	10	11	Max 4 surcl. De 9 ans au 31 Déc
P = Pee Wee	12	13	Max 4 surcl. De 11 ans au 31 Déc
B = Bantam	14	15	Max 4 surcl. De 13 ans au 31 Déc
M = Midget	16	17	Max 4 surcl. De 15 ans au 31 Déc
J = Junior	18	20	Max 4 surcl. De 17 ans au 31 Déc + (3 x 21 et 1 x 22)
J+ = Junior +	+19		Max 4 surcl. De 18 ans au 31 Déc
O = Ouverts	Mélange d'âge		

ARTICLE 26 **LIMITES DE POIDS**

- a) Les limites de poids pour les joueurs des divisions titan, atome, moustique, et pee-wee à la date de signature de leur contrat doivent être les suivantes :

Titans	aucune	Atome	100 lbs	Moustique	125 lbs	Pee-Wee	155 lbs
	aucun		45 kgs		56 kgs		70 kgs

- b) Chaque joueur doit être pesé par le registraire de la ligue, ou par sa ou son représentant, au moment où il signe son certificat de joueur. Si le poids, du joueur excède la limite exigée, le dit joueur et son contrat pourront jouer dans la division supérieure immédiate à celle de son âge à la condition d'obtenir le consentement écrit d'un parent ou tuteur légal. (Voir article 35 : Joueurs surclassés). Si le poids du joueur excède la limite exigée dans la division supérieure immédiate à celle de son âge, il pourra jouer dans cette division mais sera limité à la position de joueur de ligne offensive et sera identifié sur la feuille de match comme tel.

ARTICLE 26 **LIMITES DE POIDS** (suite)

- c) Après la signature de leur certificat, les limites de poids pour les joueurs de divisions atome, moustique et pee-wee ne doivent pas excéder de plus de cinq (5) livres (2.25 kilogrammes) de leur poids réglementaire. S'il y a dérogation alors le joueur et son contrat doivent passer à la division supérieure immédiate pour la balance de la saison à la condition de ne pas excéder les exigences et le nombre de joueur permis dans cette nouvelle division. (Voir article 26 ci-dessus).
- d) En aucun temps, peu importe les raisons, un joueur ne peut être surclassé dans une division autre que la division *supérieure immédiate* à la sienne.
- e) Dans le cas d'un surclassement, pour un joueur atome, moustique et pee-wee, un parent ou un tuteur légal après avoir pris connaissance des risques devra signer le certificat d'enregistrement de ce joueur.

ARTICLE 27 **ADMISSIBILITÉ**

- a) Toute équipe doit faire signer un certificat d'enregistrement de joueur de la F.F.A.Q. Le certificat de membre doit être approuvé par le registraire de la ligue ~~vingt-quatre (24) heures~~ avant le premier (1^{er}) match que chaque joueur dispute. Par contrainte de temps ou de distance certaines ligues ont institué un système de numéro de contrôle temporaire. Il est à noter que l'équipe doit s'assurer que le joueur est légal avant de demander le numéro de contrôle sinon l'équipe perdra tous les matchs auquel ce joueur aura participé.
- b) Toute équipe doit avoir en main son dossier d'équipe et être en mesure de le présenter à tous les matchs. Le dossier d'équipe comprend tous les joueurs dont un certificat de membre a été approuvé. La copie blanche du certificat de joueur doit être acheminée à la Fédération au plus tard 21 jours après le 1^{er} octobre de l'année en cours. Aucun changement au dossier d'équipe n'est permis après le 1^{er} octobre.

ARTICLE 27

ADMISSIBILITÉ (suite)

- c) Une fois le certificat de joueur est accepté et approuvé par le registraire de la ligue, ce dernier doit remettre les différentes copies du certificat comme suit :
- la copie de l'équipe, à l'équipe
 - la copie de la ligue, au registraire de la ligue
 - la copie de la commission, à la commission de développement
 - la copie de la Fédération, à la Fédération, au plus tard au 1^{er} octobre de la saison en cours
- Chaque association doit signer un contrat avec la C.P.C. et lorsque ce contrat sera approuvé par le registraire de la commission la copie de la commission sera envoyée à la Fédération.
- d) Lorsque le nom d'un joueur apparaît sur la feuille de pointage et que ce joueur est apte à jouer, ce joueur est considéré comme ayant pris part à ce match.
- e) Sur la feuille de pointage d'un match, il ne peut y apparaître plus de noms de joueurs que le nombre de joueurs habillés pour disputer le match.
- f) Le nom de tout joueur oublié ou inscrit tardivement peut être ajouté à la feuille de pointage après le début d'un match en autant que le joueur est enregistré avec l'équipe et qu'il est en règle.
- g) Tout joueur ayant joué deux (2) matchs durant une saison ne peut être libéré pour la saison en cours. Il est uniquement admissible à jouer avec l'équipe pour laquelle il a disputé son deuxième (2^e) match.
- h) Pour être admissible à participer à un match éliminatoire, un joueur doit avoir participé à au moins deux (2) matchs du calendrier des matchs réguliers de la ligue.
- i) La date limite pour la signature de nouveaux joueurs est le 1^{er} octobre de chaque année, (sauf pour le junior majeur ou la date est le 15 septembre).



ARTICLE 27 **ADMISSIBILITÉ** (suite)

- j) Dans l'éventualité où une équipe cesse ses activités durant la saison, la Fédération a le pouvoir de libérer les joueurs sous contrats si elles (la Fédération et l'exécutif de la ligue et l'organisation concernée) trouvent avantageux de le faire.
- k) Les dirigeants d'une équipe sont responsables de toute représentation concernant l'admissibilité de leurs joueurs.

ARTICLE 28 **NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE JOUEURS**

Pour être considéré présente à un match, toute équipe doit présenter un nombre minimum de joueurs sur le terrain :

<u>DIVISIONS</u>	<u>7 JOUEURS</u>		<u>9 JOUEURS</u>		<u>12 JOUEURS</u>	
	<u>Min.</u>	<u>Max.</u>	<u>Min.</u>	<u>Max.</u>	<u>Min.</u>	<u>Max.</u>
Ti = Titan			12	24		
A = Atome			12	35		
M = Moustique					16	40
PW = Pee Wee					18	50
B = Bantam					20	50
MID = Midget					20	50
J = Junior majeur					25	50
S = Senior					10	30
T = Touch	5	21				
F = Flag	7	25				
C = Cheerleading						

FQSE (voir cahier de règlements administratifs et spécifiques Scolaire, Collégial et Universitaire)

ARTICLE 29 CERTIFICAT D'ENREGISTREMENT DE JOUEUR

Toute les divisions de Contact a) La date limite pour faire signer un nouveau joueur est le *1^{er} octobre* saison en cours, (sauf le 15 septembre pour le junior majeur)

"Touch" La date limite pour faire signer un nouveau joueur est le *21 août* de la saison en cours.

Flag La date limite pour faire signer un nouveau joueur est le *15 août* de la saison en cours.

"Cheerleading" La date limite pour faire signer un nouveau participant est le *21 août* de la saison en cours.

- b) Le certificat d'enregistrement de joueur doit être complété comme suit :
- i. Le certificat d'enregistrement de joueur sera rempli et signé de la façon habituelle à chaque année.
 - ii. La date d'enregistrement, l'équipe, la division, le poids et l'approbation du registraire devront y figurer.
 - iii. Les quatre (4) photos doivent être apposées, une sur chaque copie.
- c) Le certificat d'enregistrement de joueur est accepté pour inscription aux conditions suivantes:
- le certificat est complété et signé;
 - la libération est complétée et signée, si nécessaire. Une copie du document est annexée à la copie du certificat de la Fédération;
 - l'âge du joueur est confirmé par preuve de la date de naissance;
 - quatre (4) photos (passeport) du joueur enregistré, une photo doit être attachée à chaque copie du certificat du joueur.
- d) A toutes les parties sanctionnées par la F.F.A.Q., les responsables d'équipe doivent présenter, sur demande de l'équipe adverse ou du représentant de la ligue, et au plus tard 30 minutes avant le début du match et alors seulement:
- à l'équipe adverse;
 - et au représentant de la ligue

les certificats d'admissibilité de tous leurs joueurs.

ARTICLE 29 CERTIFICAT D'ENREGISTREMENT DE JOUEUR (suite)

- e) Le certificat d'enregistrement de membre expire le 30 avril de l'année suivante.
- f) Pour tous joueurs de catégorie Bantam ou inférieure, le certificat d'enregistrement doit être signé par un parent ou tuteur légal.
- g) Toute personne qui signe un certificat d'enregistrement est éligible au programme d'assurance accident et responsabilité de la Fédération si disponible. Ce programme est obligatoire pour tous les réseaux civils et pour toutes les personnes voulant participer aux activités sanctionnées par la Fédération et ce pour tous les secteurs d'activités soit: "tackle", "touch", flag et "cheerleading".

ARTICLE 30 NOMBRE DE CERTIFICATS D'ENREGISTREMENT DE JOUEURS

Le nombre maximal de certificats de joueurs qu'une équipe peut enregistrer durant une saison est :

<u>DIVISIONS</u>	<u>7 JOUEURS</u>	<u>9 JOUEURS</u>	<u>12 JOUEURS</u>
Titan		24	
Atome		35	
Moustique			40
Pee-wee			50
Bantam		40	50
Midget			50
Junior majeur			60
Senior			50
Touch	21		
Flag	25		
Cheerleading			25

- 30.1 Si une équipe utilise tous ses contrats et qu'un joueur se présente avant la date limite, ce dernier est libre de jouer ailleurs dans sa région et s'il ne trouve pas d'équipe de sa catégorie dans sa région alors il pourra aller à l'extérieur de sa région.

FQSE : Voir cahier des règlements administratifs et spécifiques Scolaire, Collégial et Universitaire.

ARTICLE 31 DROIT DE PROPRIÉTÉ

- 31 a) Toute équipe voulant protéger ses joueurs de l'année précédente, doit enregistrer son équipe au moyen du formulaire (Demande d'adhésion pour une équipe) avant la date fixée par sa commission de développement, ou au plus tard le *1^{er} mai* de l'année en cours. A défaut de quoi, les joueurs devront être déclarés agents libres par la ligue ou par la commission.
- 31 b) Toute organisation qui désire former une équipe de division supérieure immédiate à ses joueurs ayant atteint l'âge de cette nouvelle division doit en aviser par lettre recommandée le président de la commission de développement avant le *1^{er} mars* de chaque année en cours, en lui faisant parvenir la liste des joueurs concernés.
- 31 c) Tout joueur qui signe un certificat de joueur pour une organisation devient la propriété de celle-ci. Lorsqu'il devient trop vieux pour cette division, il devient automatiquement admissible à la division supérieure immédiate, si l'organisation évolue dans la division précitée, et il doit signer pour cette équipe.
- 31 d) Tout joueur mineur qui appartient à une équipe opérant à l'extérieur de la zone de résidence de ce joueur et qui ne signe pas de certificat de joueur pour la saison en cours deviendra agent libre pour la saison suivante et pourra signer avec une autre équipe dans sa région. S'il n'y a aucune équipe de sa catégorie dans sa région, alors il pourra aller à l'extérieur de sa région.
- Sur demande du joueur retransché, l'équipe doit lui fournir par écrit le fait qu'il a été retransché par l'association. Le joueur doit ensuite présenter le document, lorsqu'il se présente à une autre association. La nouvelle équipe devra joindre le document au contrat du joueur.
- 31 e) Le règlement 31 d) s'applique seulement lorsque aucune équipe n'opère dans sa zone de résidence. Si une équipe de sa catégorie opère dans sa zone de résidence, alors même s'il ne s'enregistre pas pour une saison il demeurera la propriété de l'équipe évoluant dans sa région.

ARTICLE 31 DROIT DE PROPRIÉTÉ (suite)

- 31 f) Après le deuxième match régulier de la saison, l'équipe pour laquelle un joueur tente de se mériter un poste, aura une période de deux (2) semaines maximum pour faire signer un certificat d'enregistrement à ce joueur ou ce dernier sera libre de signer avec une autre équipe dans sa région. S'il ne trouve pas d'équipe dans sa région, alors il pourra aller à l'extérieur de sa région.
- 31 g) Tout joueur qui est retranché d'une équipe sans avoir signé un certificat d'enregistrement, mais qui était sur la liste d'assurés de cette équipe pour une période d'au moins deux (2) semaines, sera libre de signer avec une autre équipe de sa région pour l'année en cours. Si ce joueur ne signe pas de certificat pour l'année en cours, il pourra signer avec une autre équipe dans sa région l'année suivante. Sur demande du joueur retranché, l'équipe doit lui fournir par écrit le fait qu'il a été retranché par l'association. Le joueur doit ensuite présenter le document, lorsqu'il se présente à une nouvelle association. La nouvelle équipe devra joindre le document au contrat du joueur.
- 31 h) Tout joueur voulant évoluer à l'extérieur de sa région bien que des équipes offrent sa division d'âge dans sa région devra obtenir d'abord une libération de toutes les équipes concernées dans sa région avant de se présenter à une équipe à l'extérieur de sa région.
- 31 i) Toute organisation voulant former une équipe de cheerleaders devra contacter la présidente de la C.P.C.

ARTICLE 32 RESIDENCE (Voir cartes – Article 76)

- 32 a) Aux fins du présent article, la province de Québec, qui est le territoire sur lequel a juridiction la Fédération est divisé en treize (13) régions et ces régions peuvent être divisées en zones, le tout conformément aux cartes annexées aux présents règlements techniques.

Tous les joueurs âgés de 17 ans et moins au 31 décembre suivant doivent s'aligner pour une équipe qui opère sur le territoire de la région où est situé son domicile. En outre, si le territoire de la région où est situé son domicile comporte des zones, il doit s'aligner pour une équipe qui opère sur le territoire de la zone où est situé son domicile.

Aux fins du présent article, le domicile légal d'un joueur est considéré être celui de son père ou de sa mère ou de son tuteur.

ARTICLE 32 RESIDENCE (Voir cartes – Article 76) (suite)

- 32 b) Tout joueur de 17 ans et moins au 31 décembre doit jouer dans les limites du territoire où se situe son domicile
- 32 c) Lorsqu'un joueur déménage, avant le 1^{er} août hors de la région où il évoluait
- il peut: évoluer dans cette région tant et aussi longtemps qu'il n'arrête pas pour une saison (dans ce cas, ce joueur est considéré comme résident);
 - s'enregistrer dans la nouvelle région où est établi son domicile légal;
 - lorsqu'il n'y a pas de football ou de "cheerleading" pour la division d'âge correspondante, un joueur aura la permission de jouer dans le territoire le plus proche.

ARTICLE 33 CERTIFICAT DE NAISSANCE

- 33 a) Tout joueur, avant d'être enregistré, doit soumettre une preuve de sa date de naissance avant de participer à son premier match et doit remplir un certificat de joueur de la F.F.A.Q. (Voir article 27 – Admissibilité).
- 33 b) La carte émise par la Régie de l'assurance maladie du Québec est reconnue comme certificat de naissance. Le passeport ou le permis de conduire avec photo seront également acceptés.
- 33 c) Le registraire doit vérifier le document de preuve de naissance. Aucune photocopie ne sera acceptée comme preuve.
- 33 d) Tout joueur, entraîneur ou responsable d'équipe reconnu coupable de falsification d'un certificat de naissance ou d'un certificat de joueur, ou d'avoir eu connaissance qu'un tel certificat a été contrefait, est automatiquement suspendu par le comité d'éthique de la Fédération à partir de la date de l'infraction pour une période d'un (1) an. Une suspension plus sévère pourrait être imposée.

ARTICLE 34 LIBÉRATION

Une libération peut être demandée seulement par un joueur (enregistré ou non) ou par ses parents et personne d'autre. Toutes les démarches devront être entreprises par le joueur ou ses parents et personne d'autre ne pourra s'impliquer ou faciliter les procédures.

- 34 a) Toute demande de libération doit être faite par le joueur ou le parent du joueur directement à l'association concernée.
- 34 b) Un joueur ne pourra demander une libération sous le seul prétexte que l'organisation pour laquelle il doit évoluer n'aligne pas d'équipe de sa division ayant un calibre de jeu supérieur ex: (AAA vs AA vs A).
- 34 c) Toute personne désirant obtenir une libération devra faire parvenir par courrier le formulaire (demande de libération) à la Fédération accompagnée d'un chèque de cinquante dollars (50\$).
- 34 d) La Fédération fera parvenir à l'organisation concernée la demande soit par courrier, courriel ou télécopieur.
- 34 e) Suite à la réception de la demande, l'organisation aura cinq (5) jours ouvrables pour retourner sa réponse à la Fédération.
- 34 f) Si la libération est accordée, la Fédération en avisera le demandeur. La Fédération retournera également au demandeur son dépôt.
- 34 g) Si la demande est non répondue dans les délais prescrits, la Fédération accordera la libération au demandeur et lui retournera son dépôt.
- 34 h) Si elle est refusée, le demandeur pourra ensuite demander d'acheminer sa demande au comité de régie qui convoquera les parties intéressées dans les trente (30) jours et rendra une décision par écrit dans les cinq (5) jours ouvrables suivant l'audition de la demande.

ARTICLE 34 LIBÉRATION (suite)

Le comité de régie de la Fédération a le pouvoir de régler une demande de libération (ancienne responsabilité du comité d'éthique) en se basant sur la logique, le mérite ou le bien-fondé du demandeur, et ceci bien qu'il n'y ait eu aucune violation des règlements techniques et spécifiques d'une part ou de l'autre des intervenants.

Un joueur qui était enregistré doit: remettre à l'équipe tout équipement qu'il a reçu d'elle et s'acquitter de toute obligation financière contractée envers cette dernière.

Pour la discipline du "touch" football, la date limite pour demander une libération est le 15 septembre de l'année en cours.

ARTICLE 35 JOUEUR SURCLASSÉ

- 35 a) Tout joueur bantam, midget ou junior doit jouer dans la division correspondante à son âge. Cependant, il lui est permis d'évoluer dans la division d'âge supérieure immédiate à la condition qu'il ait évolué une saison dans sa propre division d'âge, à moins qu'il ne se soit trouvé aucune équipe dans cette dernière.

La seule exception est lorsqu'un joueur est surclassé à cause de l'article 26 (limite de poids A-M-PW) et alors il devra soumettre le consentement écrit d'un de ses parents ou de son tuteur légal. Nonobstant, un joueur d'âge titan peut évoluer soit pour la catégorie titan ou atome.

ARTICLE 36 JOUEUR ÉVOLUANT POUR PLUS D'UNE ÉQUIPE

- 36 a) Tout joueur enregistré qui signe plus d'un certificat de joueur ou carte de membre pour plus d'une équipe membre ou non membre de la F.F.A.Q., est non admissible et est suspendu automatiquement.

ARTICLE 36 JOUEUR ÉVOLUANT POUR PLUS D'UNE ÉQUIPE (suite)

- 36 b) Tout joueur enregistré qui joue pour plus d'une équipe ou non membre de la F.F.A.Q. est non admissible et est suspendu automatiquement.

- 36 c) L'article 36 a) et 36 b) ne s'applique pas aux joueurs évoluant pour les équipes étoiles ou d'excellence ainsi que pour les équipes des ligues printanières **qui doit avoir terminé sa saison et ses séries de fin de saison au plus tard le 24 juin.**

ARTICLE 37 CONTESTATION DU STATUT D'UN JOUEUR

- 37 a) Toute contestation relative au statut d'un joueur doit être faite par écrit auprès du président de la ligue, au moment de la découverte de l'infraction. Les responsables des équipes doivent en être immédiatement avisés et une décision du comité d'éthique de la ligue doit être rendue dans les cinq (5) jours suivants l'avis.

- 37 b) Toute équipe alignant un joueur non admissible perd tous les matchs joués avec ce joueur. Le joueur est immédiatement suspendu.

- 37 c) Toute décision pourra être portée en appel au comité d'éthique de la Fédération.

ARTICLE 38 MARAUDAGE

- 38.1 Toute personne pourra porter plainte par écrit et un comité d'éthique (ligue ou commission) qui étudiera le cas et la décision sera sans appel.

ARTICLE 38 **MARAUDAGE** (suite)

38.2 Tout entraîneur, dirigeant ou membre d'une équipe d'un programme civil, scolaire ou collégiale qui approche ou négocie avec un joueur propriété d'une autre équipe, avec ses parents, frères ou sœurs, dans le but de l'encourager à obtenir sa libération, de l'inviter à un camp d'entraînement ou de permettre à ce joueur de participer à un camp d'entraînement ou à une pratique, ou à l'inscrire sans avoir obtenu sa libération au préalable, sera passible de maraudage auprès de ce joueur et sera invité à comparaître devant un comité d'éthique de la ligue ou de la commission ou de la Fédération.

Toute plainte de maraudage provenant d'un programme civil devra être entendue par la ligue ou la commission dans un délai maximum de deux (2) semaines de la date de dépôt de la plainte. Pour les plaintes provenant d'un programme civil et impliquant un programme scolaire ou collégial elles devront être entendues par le comité d'éthique mixte (F.F.A.Q. et F.Q.S.E.) dans un délai de deux (2) semaines de la date du dépôt de la plainte.

Si après l'enquête préliminaire de la ligue ou de la commission, il y a un doute ou un soupçon de maraudage alors le dossier sera transféré au comité d'éthique de la Fédération pour approbation.

38.3 Aucun joueur ne pourra amorcer des activités (pratiques en gymnase ou extérieur ou partie hors concours) avec une équipe sans avoir obtenu sa libération au préalable.



LA LIGUE

ARTICLE 39 ADHÉSION

- Toute ligue prenant part aux activités sanctionnées par la F.F.A.Q. doit être membre de sa commission de développement.
- Afin que ses activités soient sanctionnées, une ligue devra avoir acquitté 25% de ses frais basés sur l'estimation normale de ses frais d'inscription, 50% de la balance avant le 1^{er} Octobre et le dernier 25%, 30 jours après la réception de l'état de compte finale de la Fédération.
- Toute équipe ou association prenant part aux activités sanctionnées de "cheerleading" devront être membre de la C.P.C.

ARTICLE 40 DEMANDE

- 40 a) Toute ligue doit présenter à la Fédération sa demande avant le 1^{er} *mai* de l'année en cours afin de maintenir son affiliation.
- 40 b) Toute demande présentée après le 1^{er} *mai* pourra être acceptée ou refusée par la commission de développement.
- 40 c) Toute demande doit être faite par écrit en fournissant les renseignements suivants :
 - le nom de la ligue ;
 - la discipline ;
 - le secteur d'activité et la catégorie ;
 - les noms, adresses et téléphones des administrateurs ;
 - les noms des équipes membres.
- 40 d) Une ligue doit être formée par au moins trois (3) équipes en règle.

On peut faire appel de la décision en suivant la procédure selon l'article 15.

ARTICLE 41 CONVENTIONS ENTRE LIGUES OU ÉQUIPES

- 41 a) Aucune ligue ni aucune équipe ne peut conclure de convention verbale ou écrite lui permettant de contourner ou de déroger à quelques règlements que ce soit de la F.F.A.Q.

- 41 b) La Fédération ne reconnaît aucune convention orale ou écrite entre les ligues et/ou associations et/ou clubs.

- 41 c) La/les ligues s'engagent à respecter tous règlements adoptés de temps en temps par la Fédération.

CADRES D'ÉQUIPE

ARTICLE 42 CADRES D'ÉQUIPE DEFINITIONS

42.1 Cadres d'équipe

- a) Ensemble des personnes attachées à l'organisation, l'administration et l'entraînement d'une équipe membre de la Fédération.
- b) Aucune association, ligue ou club n'a le droit de vendre ou de servir de la boisson alcoolisée lors d'une compétition de football mineur des divisions titan à midget inclusivement.

Toute association, ligue ou club ne respectant pas cette directive sera passible de mesure disciplinaire pouvant aller jusqu'à la suspension des privilèges d'adhésion.

- c) Personnel de soutien à l'équipe

Toute personne ou groupe de personne ne peut être affiliée à plus d'un organisme de football civil d'une quelconque façon, qu'elle soit financière, organisationnelle ou consultative, et ce, à tout moment et même si les organismes oeuvrent dans des territoires différents voire des régions différentes.

La seule exception permise est lorsque la personne ou le groupe de personne est également lié à un organisme caritatif à but non lucratif dont l'activité principale n'est pas dédiée exclusivement au football (ex.: Armée du Salut, Club Lions qui auraient une activité football dans leur programmation, etc.). Bien qu'étant identifié à l'organisme caritatif, il est entendu que cette personne ou ce groupe de personne ne pourra occuper un poste actif dans le programme de football de cet organisme.

Aucun organisme ne peut être en mesure d'opérer une équipe dans plus d'une région ou plus d'un territoire. Si une telle situation venait à se présenter, une de ces équipes devra devenir indépendante.

42.2 Membre

Toute personne ou tout regroupement de personnes respectant les conditions d'admission prévues aux règlements de la Fédération.

ARTICLE 42 CADRES D'ÉQUIPE DEFINITIONS (suite)

42.3 Mandataire

- a) Toute personne qui signe le formulaire de demande d'admission d'une équipe ou le formulaire de dossier de ligue à titre de président, de secrétaire ou de gérant.
- b) Toute personne qui est élue à la présidence d'une commission de développement ou d'une association provinciale lors de leur assemblée générale annuelle respective.
- c) Toute personne qui a mandat ou procuration pour agir au nom d'une autre personne ou d'un regroupement de personnes.

42.4 Entraîneur

Toute personne enregistrée à la Fédération et qui œuvre en vue de la formation et du perfectionnement d'une équipe.

42.5 Certification

Programme national de certification des entraîneurs.

Programme de certification pour entraîneur de la Commission provinciale de "Cheerleading".

Programme de certification pour entraîneur de la Commission de "Flag" football.

ARTICLE 43 CADRES D'ÉVOLUTION

- 43.1 Seuls les membres peuvent prendre part aux activités de la Fédération.
- 43.1 a) Seuls les membres de la Commission Provinciale de "Cheerleading" peuvent participer aux activités de "cheerleading" de la Fédération.
- 43.2 Aucun membre ne peut participer à des activités impliquant des non-membres identifiés par la Fédération.

ARTICLE 44 ENGAGEMENT

- 44.1 Tout membre s'engage à se conformer à la constitution, aux statuts et aux règlements de la Fédération dans leur teneur actuelle ou amendée.
- 44.2 Tout membre qui déroge aux règlements et règles de la Fédération ou qui manifeste une conduite préjudiciable au sport du football contact, touch flag et de "cheerleading" est passible de mesure(s) disciplinaire(s).
- 44.3 Tout entraîneur doit se soumettre au code d'éthique de l'association canadienne des entraîneurs de football, tel que rédigé dans le livre des règlements de sécurité de la Fédération

ARTICLE 45 PRIVILEGES

- 45.1 Toute personne qui signe un certificat d'entraîneur est automatiquement reconnue comme membre du comité technique des entraîneurs.
- 45.2 Toute personne qui signe un certificat d'entraîneur est éligible au programme d'assurance accident et responsabilité de la Fédération, si disponible. Ce programme est obligatoire pour tous les réseaux civils et toutes les personnes voulant participer aux activités sanctionnées par la Fédération et ce dans tous les secteurs d'activités que ce soit : "tackle", "touch", flag ou "cheerleading". Les exceptions à cette règle sont les entraîneurs identifiés dans les réseaux scolaires, collégiaux et universitaires.
- 45.3 Tout entraîneur peut agir comme arbitre dans un match autre que ceux de la ligue ou il entraîne.
- 45.4 Les privilèges d'un membre demeurent en force jusqu'au 30 avril qui suit la saison.

ARTICLE 46 ADHÉSION

- 46.1 Tout entraîneur doit signer un certificat d'entraîneur de la Fédération pour être admissible à diriger une équipe.
- 46.2 Tout entraîneur peut diriger plus d'une (1) équipe, pourvu qu'il s'agit d'équipes de la même organisation, ou équipes étoile ou excellence de la Fédération et qu'il ait signé les certificats d'entraîneur appropriés. Ou, le cas échéant, un entraîneur pourra diriger une équipe évoluant au printemps et une autre en automne.
- 46.3 Tout entraîneur peut signer un certificat d'entraîneur en tout temps durant la saison régulière.

ARTICLE 47 RESPONSABILITÉ

- 47.1 Tout entraîneur reconnu coupable de falsification
- d'un certificat de naissance;
 - d'un certificat de joueur ou carte de membre;
 - d'avoir eu connaissance qu'un certificat ou carte de membre ait été contrefait:
- est automatiquement suspendu par le comité d'éthique de la date de l'infraction pour une période d'au moins un (1) an. Une suspension plus sévère peut être imposée.
- 47.2 Entraîneur suspendu
- Toute équipe qui est dirigée directement ou indirectement par un entraîneur suspendu, perd le ou les matchs dirigés par ce dernier.

ARTICLE 48 COMPORTEMENT

- 48.1 Tout entraîneur expulsé du terrain par les arbitres pour tout comportement ou attitude préjudiciable au football contact, "touch, flag et cheerleading", que ce soit avant, durant ou après un match de la F.F.A.Q., est automatiquement suspendu et perd le droit de participer au prochain match de son équipe.
- 48.2 Considérant les circonstances, le comité d'éthique de la ligue ou de la commission peut suspendre tout entraîneur pour plus d'un (1) match suivant le match où il y a eu infraction.

ARTICLE 48 COMPORTEMENT (suite)

- 48.3 Si un entraîneur est disqualifié ou expulsé du terrain pour abus ou attaque verbale ou physique d'un arbitre avant, pendant ou après un match, il est suspendu indéfiniment tant et aussi longtemps que le comité d'éthique de la commission n'a pas révisé son cas et imposé les sanctions finales. La suspension minimale pour avoir frappé un officiel est de six (6) matchs.
- 48.4 Un entraîneur ou joueur-entraîneur ou un responsable d'équipe suspendu est interdit de participer dans toutes les activités sanctionnées y compris assister aux réunions de ligue de commission ou de la Fédération pour la durée de la suspension.
- Un entraîneur ou joueur-entraîneur suspendu qui est suspendu de nouveau en vertu de l'article 48 (Comportement) doit purgé les suspensions dans un ordre consécutif.
- 48.5 Un joueur qui est entraîneur dans une division autre que celle dans laquelle il évolue comme joueur et qui est suspendu, est automatiquement suspendu de toute activité de la Fédération tant et aussi longtemps qu'il n'a pas subi sa suspension.
- 48.6 Tout joueur, entraîneur, officiel ou toute autre personne associée avec une équipe de football, et suspendue pendant une saison est obligé de subir sa suspension au complet, même s'il est nécessaire de purger la balance de la suspension dans la ou les années suivantes.
- 48.7 Tout comportement d'officiel préjudiciable au football devra être entendu par leur association/commission respective avec un droit d'appel à la Fédération (FFAQ).

ARTICLE 49 CERTIFICATION

- 49.1 Toute personne signant un certificat d'entraîneur devra poursuivre une formation continue vers l'obtention du niveau exigé par sa catégorie (voir tableau article 50) et ce dans le cadre du programme national de certification des entraîneurs du PNCE. (Voir les normes et responsabilités dans le livre des règlements de sécurité de la Fédération).

ARTICLE 49 CERTIFICATION (suite)

- 49.2 Tout entraîneur ayant obtenu une accréditation suivant les normes de la Fédération doit compléter un formulaire d'accréditation en bonne et due forme pour devenir membre de la Fédération.
- 49.3 Tout entraîneur qui désire obtenir sa certification du PNCE doit remplir les conditions suivantes pour chacun des trois niveaux de compétence :
- participer aux stages du volet technique reconnu par Football-Québec ;
 - participer au volet théorie reconnu par Sport-Québec et l'ACE ;
 - obtenir une reconnaissance du volet pratique de Football-Québec.

ARTICLE 50 **TABLEAU D'ACCRÉDITATION TECHNIQUE (MINIMUM REQUIS)**

** Re : CA-88-03-26 (tel que stipulé dans les règlements de sécurité de la Fédération)

	ATOME	MOUSTIQUE	PEEWEE	BANTAM	MIDGET	JUNIOR MAJ	CÉGEP AA	CÉGEP AAA	UNIVERSITE	SCOLAIRE
ENTRAINEUR S EN CHEF	1	1	11	11	111	111	111	111	111	111
Ass 1ere ANNÉE	1	1	1	1	1	1	1	1	11	1
Ass 2eme ANNÉE	1	1	1	1	11	11	11	11	111	11

Titan même critères que l'atome

En plus des accréditations techniques stipulées au présent article, tous les entraîneurs-chef devront, en plus du niveau technique demandé selon la division dans laquelle il évolue, avoir complété la formation théorique (1).

ARTICLE 51 **ÉQUIVALENCE**

Tel que spécifié dans les procédures du Programme National de Certification des Entraîneurs (PNCE)



REGLEMENTS SPÉCIFIQUES

ARTICLE 52 REGLES DE JEU

- a) Les règles de jeu sont celles approuvées par l'Association canadienne de football amateur.
- b) Nombre maximum de capitaines :
 - les joueurs désignés auprès des officiels avant la partie comme les porte-parole des unités offensives ou défensives d'une équipe sont considérés comme les capitaines de l'équipe ;
 - chaque équipe peut avoir un maximum de six (6) capitaines.
 - seul un capitaine d'équipe a le droit de demander une explication du règlement, y compris les choix d'options de pénalités, de bottés d'envoi et de tentatives de transformations ;
 - seul un capitaine d'équipe a le droit au mesurage ou à une vérification de la sécurité de l'équipement.

ARTICLE 53 TERRAIN

- a) Pour la division atome à 9 joueurs, les dimensions minimales acceptées sont de 41 verges (37,5 mètres) de largeur sur 80 verges (73 mètres) de longueur, avec une zone de but de 5 verges (4,75 mètres).
- b) Toutes les autres divisions devraient jouer sur un terrain de grandeur réglementaire
- c) Voir détails dans le chapitre VI du livre des règlements de sécurité de la Fédération.
- d) Un endroit près du terrain devra être identifié et délimité afin de permettre aux "cheerleaders" d'exécuter leurs manœuvres.

ARTICLE 54 **BALLONS**

<u>DIVISIONS</u>	<u>BALLONS</u>	
Titan	Wilson	TDJ
Atome	Wilson	TDJ
Moustique	Wilson	TDY
Pee Wee	Wilson	TDY
Autres	Wilson F2000 ou Wilson NFL	

Les ballons réglementaires en composites sont acceptés.

ARTICLE 55 **NUMÉROTATION DES CHANDAILS (9 JOUEURS)**

Pour le jeu de football à neuf (9) joueurs, il n'y a pas de restriction pour la numérotation des chandails des joueurs, un numéro ne peut être utilisé plus qu'une fois pour les joueurs d'une même équipe.

ARTICLE 56 **CALENDRIER DES MATCHS**

Chaque ligue qui participe au championnat provincial de sa division reconnu par la Fédération doit déposer son calendrier de matchs à la F.F.A.Q. avant la fin du mois de juillet.

ARTICLE 57 **CLASSEMENT DES ÉQUIPES**

57 a) Le classement des équipes se fait de la façon suivante :

Match gagné: 2 points à l'équipe gagnante
 Match nul: 1 point à chaque équipe
 Match perdu: aucun point à l'équipe perdante

57 b) Toute autre méthode de compilation doit faire l'objet d'une résolution par le bureau de direction de la commission de développement.

ARTICLE 58 REGLEMENTS POUR BRIS D'ÉGALITÉ

- 58 a) Sera gagnante l'équipe qui aura le plus grand nombre de parties gagnées durant le calendrier régulier.
- 58 b) Si l'égalité demeure après (58 a), l'équipe qui aura le meilleur record de parties (gagnées, nulles ou perdues) pour le calendrier régulier, entre les équipes impliquées seulement, sera déclarée la gagnante. S'il y a encore plus de deux (2) équipes à l'égalité, vous référer au paragraphe 58 e).
- 58 c) Si l'égalité demeure après (58 b), l'équipe qui a le meilleur record des points (pour et contre), pour le calendrier régulier, parties jouées entre les équipes impliquées seulement, sera déclarée la gagnante.
- 58 d) Si l'égalité demeure après (58 c), le même procédé que celui précité sera répété pour les équipes impliquées, en se servant de l'équipe suivant celle qui est la plus haute au classement.
- 58 e) S'il y a trois (3) équipes ou plus à l'égalité, l'équipe qui a le meilleur pointage (points comptés pour moins points comptés contre) durant les parties opposants ces mêmes équipes durant la saison régulière établie le positionnement.
- 58 f) Si une équipe a été écartée, pour déterminer la seconde position, la procédure mentionné à 58 e) doit être répétée.
- 58 g) Si après avoir appliqué les procédures mentionnées ci-haut l'égalité persiste, la décision de la Ligue prévaut et demeure sans appel.

ARTICLE 59 MATCHS HORS CONCOURS

- 59 a) Au Québec: toute équipe membre doit demander la permission à sa ligue ou sa commission de développement selon la juridiction, pour participer à un match hors concours ou à un tournoi avec un ou plusieurs autres membres. Lorsque le match ou le tournoi implique des non-membres ou est disputé à l'extérieur du Québec alors la sanction devra venir de la Fédération.
- 59 b) Les règlements de la Fédération s'appliquent pour tous les matchs hors concours ou les tournois disputés au Québec à moins d'avoir demander une dispense spéciale pour cet événement.

ARTICLE 60 MATCH CONTREMANDÉ OU REMIS

- 60 a) Le président de la commission de développement ou le représentant de la ligue peut contremander ou remettre tout match sous sa juridiction au plus tard quarante-huit (48) heures d'un match cédulé.
- 60 b) Seul l'arbitre en charge d'un match peut annuler ou mettre fin à un match déjà commencé.

ARTICLE 61 MATCH PERDU PAR DÉFAUT

- 61 a) Une équipe qui est incapable ou qui refuse de jouer tout match de la F.F.A.Q. dans les trente (30) minutes suivant l'heure prévue pour le début du match perd ce match par défaut et le match est gagné par l'équipe non fautive.

L'équipe non fautive se verra accorder une victoire et sera créditée de deux (2) points dans le classement et la marque de six (6) à zéro (0) sera inscrite à sa compilation de points pour et de points contre à sa fiche.

- 61 b) Une équipe qui est incapable ou qui refuse de continuer tout match de la F.F.A.Q. après un délai de deux (2) minutes imposé par l'arbitre perd le match par défaut et le match est gagné par l'équipe non fautive.

L'équipe non fautive se verra accorder une victoire et sera créditée de deux (2) points dans le classement; le meilleur entre les points pour et contre marqués dans le match non complété ou la marque de six (6) à zéro (0) en sa faveur sera inscrite à sa compilation de points pour et de points contre à sa fiche.

- 61 c) Toute équipe qui perd par défaut un match de la F.F.A.Q. doit comparaître automatiquement devant la commission de développement ou le représentant de la ligue, selon le cas.

ARTICLE 62 DURÉE D'UN MATCH

<u>DIVISION</u>	<u>1^{er} QUART</u>	<u>2^e QUART</u>	<u>3^e QUART</u>	<u>4^e QUART</u>	<u>DURÉE TOTALE</u>	<u>PROLONGATION</u>
TITAN	15 minutes de temps continu par quart					
ATOME	10 MINUTES DE JEU EFFECTIF	10 MINUTES DE JEU EFFECTIF	10 MINUTES DE JEU EFFECTIF	10 MINUTES DE JEU EFFECTIF	40 MINUTES DE JEU EFFECTIF	DEUX DEMIES DE CINQ MINUTES DE JEU EFFECTIF CHACUNE
MOUSTIQUE	12 MINUTES DE JEU EFFECTIF	12 MINUTES DE JEU EFFECTIF	12 MINUTES DE JEU EFFECTIF	12 MINUTES DE JEU EFFECTIF	48 MINUTES DE JEU EFFECTIF	DEUX DEMIES DE SIX MINUTES DE JEU EFFECTIF CHACUNE
PEE WEE	15 MINUTES DE JEU EFFECTIF	15 MINUTES DE JEU EFFECTIF	15 MINUTES DE JEU EFFECTIF	15 MINUTES DE JEU EFFECTIF	60 MINUTES DE JEU EFFECTIF	DEUX DEMIES DE SEPT MINUTES DE JEU EFFECTIF CHACUNE

Chronométrage:

Le chronométrage débute lorsqu'un joueur de l'une ou de l'autre équipe touche le ballon à l'intérieur des limites après un botté d'envoi. Le chronomètre s'arrête au signal d'un officiel dans les cas suivants:

1. Une équipe marque, le chronomètre reste arrêté pendant la tentative de transformation.
2. Le ballon sort des limites du terrain.
3. Une passe avant est jugée incomplète.
4. L'arbitre inflige une pénalité.
5. Un remplacement de joueurs s'effectue.
6. Un joueur se blesse.
7. A la fin d'un quart.
8. Un premier essai est réussi.
9. L'arbitre accorde un temps mort à une équipe.
10. L'arbitre juge nécessaire d'arrêter le jeu.
11. Après chaque arrêt de jeu dans les trois (3) dernières minutes d'une mi-temps ou d'une prolongation.

L'arbitre siffle pour indiquer que le ballon peut être mis en jeu et signale le déclenchement du chronomètre par un mouvement du bras de haut en bas.

Note : Ceci est un résumé des règles de jeu pour le football amateur canadien. Pour de plus amples renseignements, consultez votre livre de situations et de règles de jeu de l'Association canadienne de football amateur.

ARTICLE 63 FEUILLES DE POINTAGE

- 63 a) Seule la feuille de pointage approuvée par la Fédération doit être utilisée lors des matchs.

- 63 b) Le nom et prénom, ainsi que le numéro de chacun des joueurs doivent être inscrits sur la feuille de pointage avant le début du match. La feuille de pointage doit être signée par l'entraîneur en chef de chacune des équipes et ce, avant le début du match.

- 63 c) Le nom et la fonction de chaque officiel du match doivent être inscrits sur la feuille de pointage avant le début du match. La feuille de pointage doit être signée par l'arbitre, le marqueur et le chronométreur immédiatement après le match.

- 63 d) Les points comptés doivent être inscrits sur la feuille de pointage ainsi que le nom et le numéro des joueurs qui ont marqué ces points.

- 63 e) Le nom et le numéro de chaque joueur expulsé du match par l'arbitre, la nature de l'infraction et la pénalité imposée doivent être enregistrés sur la feuille de pointage.

- 63 f) Lorsqu'un joueur doit changer de numéro durant le match, la gérante doit en aviser le marqueur officiel ainsi que la gérante ou l'entraîneur chef de l'équipe adverse.

- 63 g) L'équipe locale doit faire parvenir la copie originale de la feuille de pointage à son registraire, dans les vingt-quatre (24) heures qui suivent la fin du match.

- 63 h) Pour prouver l'admissibilité de tous les joueurs, lors de chacun des matchs des séries éliminatoires, le gérant d'équipe doit présenter les feuilles de pointage du calendrier régulier de son équipe.

ARTICLE 64 RÉCLAMATIONS

- 64 a) Une réclamation peut être logée lorsqu'une organisation croit avoir été victime d'un préjudice au cours d'un match. Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements de la Fédération ou de la compétition ou aux règles de jeu, ou par une mauvaise application des règlements ou des règles de jeu, ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.
- 64 b) Tout avis de réclamation doit être signalé immédiatement par un capitaine à l'arbitre au moment de l'incident et enregistré sur la feuille de pointage avant que le jeu ne reprenne. Les arbitres se doivent d'arrêter le jeu et d'aller voir l'équipe désirant loger une réclamation.
- 64 c) Ces mêmes personnes doivent envoyer par courrier recommandé copie de la réclamation au président de la commission de développement ou au représentant de la ligue dans les vingt-quatre (24) heures suivant l'événement.
- 64 d) La commission de développement ou la ligue doit rendre sa décision dans les cinq (5) jours suivant la réception de la demande.
- 64 e) La commission de développement ou le représentant de la ligue peut refuser ou accepter la réclamation. Dans ce dernier cas, l'association régionale ou la ligue peut accorder le match à l'équipe qui proteste ou ordonner que le match soit rejoué en entier.
- 64 f) Toute équipe peut faire appel conformément à la procédure décrite à l'article 15.

**ARTICLE 65 COMPORTEMENT DES JOUEURS / CHEERLEADERS,
DE L'ÉQUIPE ET DE SES DIRIGEANTS**

65 a) Tout joueur disqualifié ou toute équipe ou tout dirigeant d'une équipe expulsé du terrain par les arbitres pour quelque raison que ce soit avant, durant ou après un match de la F.F.A.Q. est automatiquement suspendu et ne peut participer au prochain match joué par son équipe. Une personne disqualifiée d'un match peut en appeler de la décision, durant les 72 heures qui suivent le match, au comité d'éthique de la ligue concernée. Une somme de 50.00\$ doit accompagner la demande d'appel. La ligue doit rendre une décision dans les 48 heures de la réception de la demande. Le dépôt de 50.00\$ sera remboursé si l'appel est accordé et il sera retenu si l'appel est rejeté.

Remarque : Une copie de l'avis d'appel doit être envoyée à la commission de développement concernée.

65 b) Si les circonstances le justifient, la mesure disciplinaire appliquée par la ligue peut être modifiée par le comité d'éthique de la commission. Tout appel d'une mesure disciplinaire ainsi modifiée doit être interjeté directement auprès du comité d'éthique de la Fédération.

65 c) Si un joueur, une équipe ou un dirigeant d'une équipe est disqualifié ou expulsé du terrain par un arbitre pour attaque ou abus d'un arbitre du match, il est suspendu indéfiniment tant et aussi longtemps que le comité d'éthique de la ligue ou de la commission n'a pas révisé son cas et imposé les sanctions finales. La suspension minimale est de *trois (3) matchs*.

65 d) Le comité d'éthique compétent doit informer la personne ou l'équipe suspendue, la ligue, le registraire de la ligue, la Commission provinciale de "cheerleading" et la F.F.A.Q. par courrier recommandé dans les cinq (5) jours suivants le moment de l'incident.

65 e) Tout membre de la F.F.A.Q. qui déroge aux règlements et règles de la Fédération ou qui manifeste une conduite préjudiciable au sport du football et/ou "cheerleading", est passible de mesure(s) disciplinaire(s). La sévérité de cette mesure disciplinaire, imposée soit par la F.F.A.Q. ou par un de ses membres collectifs, sera proportionnelle à la gravité de l'infraction.

ARTICLE 66 CERTIFICAT D'ARBITRE

Seul un arbitre reconnu par la Fédération peut diriger un match sanctionné par la Fédération. (Voir normes et responsabilités dans le livre de règlements de sécurité de la Fédération).

Un arbitre doit remplir et signer un certificat d'arbitre et être membre en règle de la Fédération pour être éligible au programme d'assurance accident et responsabilité de la Fédération, si disponible. Ce programme est obligatoire pour tous les réseaux civils et pour toutes les personnes voulant participer aux activités sanctionnées par la Fédération et ce dans tous les secteurs d'activités soit: "tackle", "touch", flag ou "cheerleading".

Tout arbitre à sa deuxième saison, devra détenir au minimum le grade de niveau 1.

ARTICLE 67 MÉRITES SPORTIFS

- 67 a) Les coupes et autres mérites sportifs perpétuels offerts lors des championnats provinciaux d'une division sont la propriété de la F.F.A.Q.
- 67 b) Toute personne ou équipe qui reçoit un trophée en est entièrement responsable tant et aussi longtemps qu'elle ne l'a pas retourné à la Fédération. Les trophées doivent être retournés au siège social de la Fédération avant le 1^{er} mars de l'année suivante.

ARTICLE 68 DIVISIONS RECONNUES POUR LA TENUE D'UN CHAMPIONNAT PROVINCIAL

- 68 a) Senior
Junior majeur
Midget
Bantam (12 joueurs)
Pee wee (12 joueurs)
Moustique (12 joueurs)
Atome (9 joueurs)
- 68 b) Le conseil d'administration peut décider d'ajouter ou d'annuler tout championnat.
- 68 c) La procédure pour établir le calendrier des matchs préliminaires sera le tirage au sort parmi les équipes qualifiées.

ARTICLE 69 REPRÉSENTATION

La commission de développement doit faire connaître le nom des divisions dans laquelle elle demande d'être représentée au championnat provincial à la réunion du mois d'août du Conseil d'administration.

ARTICLE 70 ADMISSIBILITÉ

Pour participer à un championnat provincial, seules les ligues / commissions / associations reconnues seront admises. À l'exception de la catégorie Bantam, si plusieurs ligues participent au même championnat provincial, chaque ligue ne peut envoyer qu'un seul représentant.

De plus, la ligue devra avoir acquitté toutes ses obligations financières avant le 15 octobre de l'année en cours pour avoir accès aux championnats.

Une ligue doit être formée par au moins trois (3) équipes en règle. De plus elle doit regrouper au moins deux (2) territoires (régions) différentes.

Attendu que les championnats visent à faire reconnaître les meilleures équipes de chaque catégorie au programme et que la participation de 5 équipes impliquerait la présence de deux (2) équipes ayant déjà subi une défaite lors des séries de leur réseau.

Attendu que les séries inter-ligues à 5 équipes obligerait l'ajout d'un week-end de compétition, il est proposé:

- Que les 3 ligues en lice pour les championnats ne délèguent que leur équipe championne aux séries inter-ligues de l'année en cours;
- Qu'un tirage au sort soit effectué au plus tard en octobre de l'année en cours pour déterminer l'équipe qui accèdera automatiquement à la finale provinciale (BYE), alors que les deux autres s'affronteront à l'occasion de la demi-finale inter-ligue;

ARTICLE 70 ADMISSIBILITÉ (suite)

- Que le tirage au sort fasse en sorte que chacune des 3 ligues en lice obtiennent obligatoirement un BYE lors de l'une ou l'autre des 3 finales au programme Ballon d'Argent de l'année en cours et lors des 3 finales de Coupes Alouettes (Atome, Moustique AAA et Pee Wee AAA). Étant entendu que les finales Moustiques AA et Pee Wee AA impliqueront directement les champions des 2 seules ligues offrant ces catégories.

ARTICLE 71 PROCÉDURE DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

TOUTES LES DIVISIONS

- Les équipes participantes devront se présenter soixante (60) minutes avant le début de leurs matchs.
- Les équipes devront se rapporter à la chambre qui leur est allouée par la Fédération.
- Le gérant de l'équipe doit présenter au registraire son dossier d'équipe ainsi que ses certificats d'enregistrement.
- Chaque joueur doit se présenter devant le registraire pour la vérification de sa photo sur son certificat d'enregistrement.
- Le gérant d'équipe devra vérifier l'alignement de ses joueurs sur la feuille officielle de pointage et la retourner au marqueur au moins trente (30) minutes avant le début du match.
- Les équipes doivent suivre attentivement les directives de la Fédération lors des cérémonies protocolaires et devront avoir une attitude digne et positive durant leur déroulement.
- Toute dérogation à l'une ou l'autre des procédures précédentes pourra amener le comité d'éthique des championnats provinciaux de la Fédération à imposer une sanction à l'équipe en faute.
- Toute décision du comité d'éthique est sans appel.
- Les âges et les poids selon les articles 25 et 26.



ARTICLE 71 PROCÉDURE DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX (suite)

- Le jeu se déroulera sur un terrain selon les dimensions énumérées dans l'article 53.
- Le ballon sera selon l'article 54.
- Le maximum de joueurs sera selon l'article 28.
- La durée du match sera selon l'article 62.
- Dans l'éventualité qu'il y aurait conflit de couleur entre les deux (2) équipes, l'équipe identifiée comme receveuse devra changer de couleur, à moins que l'autre équipe accepte de changer de couleur.
- Lorsque permis, les appareils de communication avec les joueurs devront être en conformité avec les règlements de sécurité approuvés par la Fédération.

DIVISIONS ATOMES, MOUSTIQUES, PEE-WEE

- Chaque joueur doit se faire peser devant le registraire de la Commission (dans les catégories Atomes, Moustiques et Pee-Wee seulement).
- Tout joueur qui excède la limite de poids de sa catégorie (ARTICLE 26) au moment de la pesée officielle ne pourra pas participer au match de championnat.
- Aucune restriction sur la numérotation des chandails.

DIVISION ATOME

Pour les 8 et 9 ans mais si une association n'a pas de titan, alors les 6 ans (au 30 juin) et 7 ans peuvent évoluer dans la catégorie atome.

La partie se jouera à quatre (4) essais avec une passe obligatoire dans les trois (3) premiers essais. Si la passe n'est pas tentée, il y aura perte d'essai et perte de cinq (5) verges.

Une passe se définit par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête et le ballon doit être dirigé vers l'avant. Une verge de séparation à la ligne de mêlée.



ARTICLE 71 PROCÉDURE DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX (suite)

Red zone 15 verges in & out.

Dans le football jouer à 9 joueurs, à la mise au jeu, un minimum de cinq (5) joueurs offensifs devront être alignés près de la ligne de mêlée. Les deux (2) joueurs aux extrémités de la ligne seront considérés comme receveurs éligibles.

DIVISIONS MOUSTIQUE ET PEE WEE

La partie se jouera à quatre (4) essais avec une passe obligatoire dans les trois (3) premiers essais. Si la passe n'est pas tentée, il y aura perte d'essai et perte de cinq (5) verges.

Une passe se définit par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête et le ballon doit être dirigé vers l'avant. Aucune verge de séparation à la ligne de mêlée.

Red zone 15 verges in & out.

DIVISION BANTAM

La partie se jouera à quatre (4) essais avec une passe obligatoire dans les trois (3) premiers essais. Si la passe n'est pas tentée, il y aura perte d'essai et perte de cinq (5) verges.

Une passe se définit par une motion au-dessus de l'épaule, à la hauteur de la tête et le ballon doit être dirigé vers l'avant. Aucune verge de séparation à la ligne de mêlée.

Red zone 15 verges in & out.

DIVISION ATOME SEULEMENT

Afin de promouvoir le converti après touché, deux (2) points seront accordés pour un botté réussi et un (1) point pour un converti réussi par la passe ou la course. Pour obtenir les deux (2) points, trois (3) joueurs devront être identifiés clairement: celui qui fait la remise, celui qui reçoit la remise et qui se place à au moins quatre (4) verges de la ligne de mêlée, et le botteur.

Au niveau titan et atome les trois (3) joueurs qui tentent le converti (botté) iront sur le terrain et les autres joueurs se retireront du terrain.



ARTICLE 71 **PROCÉDURE DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX** (suite)

DIVISION MOUSTIQUE SEULEMENT

Afin de promouvoir le converti après touché, deux (2) points seront accordés pour un botté réussi et un (1) point pour un converti réussi par la passe ou la course.

DIVISIONS PEE WEE, BANTAM ET MIDGET

Un (1) point sera accordé pour un converti (botté) réussi et deux (2) points pour un converti réussi par la passe ou la course.

DIVISIONS MOUSTIQUE, PEE WEE ET BANTAM

Une passe ou un botté doit être tenté dans un des trois (3) premiers essais. Une passe rabattue volontairement au sol par l'équipe offensive ne comptera pas comme une tentative de passe.

- a) Si la passe n'est pas tentée, il en résultera une punition pour procédure illégale (perte d'essai et de cinq (5) verges).
- b) L'équipe en défensive aura l'option d'accepter la punition ou bien le nouveau point mort du ballon s'il y eu perte de terrain sur le jeu.

SÉRIES DU BALLON D'ARGENT

1. Les 4 premières équipes au classement, s'il s'agit d'une ligue avec une seule section ou les deux premières au classement de chaque section s'il s'agit d'une ligue avec 2 pôles de compétition.
2. Que les 3 ligues en lice déterminent leur équipe championne suite à la présentation de 2 matchs de demi-finales (1 vs 4 et 2 vs 3 dans le cas d'une ligue avec une seule section ou 2A vs 1B et 2B vs 1A s'il s'agit d'une ligue avec 2 pôles de compétition) et d'une finale de ligue.
3. Aucune série Quart de finale ne peut être disputée dans le cadre des séries de ligue.
4. Les ligues devront déposer leur calendrier, format de compétition et calendrier des séries de fin de saison aux commissaires A-M-PW et à la Fédération au plus tard à l'occasion de l'AGA.

ARTICLE 71 PROCÉDURE DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX (suite)

SÉRIES DES COPES ANCIENS ALOUETTES

1. Les équipes de 5 à 8 au classement, s'il s'agit d'une ligue avec une seule section ou les équipes classées 3 et 4 de chaque section s'il s'agit d'une ligue avec 2 pôles de compétition.
2. Que les 3 ligues en lice déterminent leur équipe championne suite à la présentation de 2 matchs de demi-finales (8 vs 5 et 7 vs 6 dans le cas d'une ligue avec une seule section ou 4A vs 3B et 4B vs 3A s'il s'agit d'une ligue avec 2 pôles de compétition) et d'une finale de ligue.
3. Aucune série de Quart de finale ne peut être disputée dans le cadre des séries de ligue.
4. Les ligues devront déposer leur calendrier, format de compétition et calendriers des séries de fin de saison aux commissaires A-M-PW et à la Fédération au plus tard à l'occasion de l'AGA.

ARTICLE 72 REGLEMENTS DE LA CATÉGORIE TITAN

- Terrain 41 verges x 80 verges – zones de buts de 5 verges
- Joueurs âgés de 6 et 7 ans.
- 9 joueurs par équipe.
- Aucune limite de poids.
- Ballon TDJ.
- 4 essais.
- Zone neutre d'une verge à la ligne de mêlée, selon les règles de football canadien.
- Pas de statistiques.
- Pas de feuille de pointage.
- Par d'arbitres officiels.
- L'arbitrage est effectué par un entraîneur de chaque équipe.
- Toutes les punitions sont de 5 verges.
- Aucun plaquage.
- Seules les blocs au-dessus de la ceinture sont permis.
- Aucun bloc dans les jambes n'est permis.
- Après une deuxième infraction, le joueur fautif sera envoyé au banc pour trois (3) jeux.
- Deux demies de trente (30) minutes.
- Les équipes changent de côté à la mi-temps seulement.
- La mi-temps est de dix (10) minutes.
- Chaque joueur doit porter un équipement conforme ainsi qu'un protecteur buccal.
- Chaque joueur doit porter deux (2) drapeaux en vinyle.
- Chaque équipe doit avoir deux (2) séries de drapeaux : rouge et jaune.
- Le jeu est arrêté lorsqu'un joueur de l'équipe «B» réussit à enlever un drapeau du porteur de ballon de l'équipe «A».
- Tous les joueurs du champ arrière ne peuvent jouer qu'une demie à leur position.
- Le champ arrière au complet, soit tous les joueurs qui ne sont pas sur la ligne offensive, doit être changé à la mi-temps.
- Les entraîneurs doivent s'éloigner des joueurs cinq (5) secondes avant le début du jeu.
- A ce moment, les entraîneurs ne peuvent plus influencer les joueurs.
- Maximum de deux (2) entraîneurs par équipe sur le terrain:
 - Champ arrière offensif
 - Ligne offensive
 - Champ arrière défensif
 - Ligne défensive

ARTICLE 72 **REGLEMENTS DE LA CATEGORIE TITAN** (suite)

- Règle de la passe avant comme pour les catégories Atome à Bantam.
- Si une équipe n'a pas fait de passe à un de ses trois (3) premiers essais, celle-ci devra effectuer un botté de dégagement.
- Tous les joueurs des deux (2) équipes restent sur le terrain lors d'un botté de dégagement.
- Il est interdit de mettre de la pression sur le botteur.
- Le jeu commence avec le botteur ayant déjà le ballon dans les mains. Celui-ci botte le ballon lorsqu'il est prêt. Dès que le ballon touche au sol, le jeu est stoppé et l'équipe défensive reprend le ballon.
- Les bottés d'envoi doivent franchir dix (10) verges. Si le ballon ne franchit pas la distance requise, le jeu est stoppé.
- L'équipe qui botte ne peut pas reprendre le ballon. L'équipe qui reçoit le botté prend automatiquement possession du ballon.
- Le botté d'envoi est effectué de la ligne de 35 de l'équipe qui botte, soit à cinq (5) verges du centre du terrain.
- Seuls les touchés comptent. Il n'y a pas de convertis.

Règle du "pas de blitz" : L'équipe défensive ne peut pas effectuer de blitz (pression sur le quart) afin de laisser le jeu offensif se développer.

ARTICLE 73 JURIDICTION

Dès que les éliminatoires ont débuté dans une ligue, la décision de la commission de développement est finale et sans appel. Dès que les éliminatoires impliquant deux (2) ligues ou plus ou les finales provinciales ont débuté, la décision du comité d'éthique de la Fédération est finale et sans appel.

ARTICLE 74 APPLICATION DES REGLEMENTS

74 a) Lorsque l'application d'un ou de plusieurs règlements de la F.F.A.Q. vient sans contesté à l'encontre de la bonne marche d'une ligue ou d'une division de la F.F.A.Q., le représentant peut en appeler aux administrateurs de la Fédération afin d'obtenir la permission de passer outre aux règlements concernés.

74 b) La demande doit être faite par le représentant concerné et approuvée par les administrateurs de la F.F.A.Q. avant le 31 juillet de l'année en cours.

74 c) Cette permission, si elle est accordée, est en vigueur pour la saison en cours.

Si cette permission n'est pas accordée à toutes les équipes participant aux championnats provinciaux, les règlements originaux de la Fédération sont alors en vigueur.

74 d) Toute permission spéciale se termine automatiquement au 30 novembre de l'année en cours.

ARTICLE 75 MODIFICATIONS AUX REGLEMENTS TECHNIQUES ET SPECIFIQUES

75 a) Les règlements techniques et spécifiques doivent être acceptés, abrogés ou modifiés entre le 1^{er} décembre de l'année en cours et le 31 mars de l'année suivante immédiate.

ARTICLE 76 LIVRE DES REGLEMENTS DE SECURITE

Le livre des règlements de sécurité de la Fédération sera la référence officielle en ce qui a trait aux normes et responsabilités en matière de sécurité.

ARTICLE 77 TERRITOIRES

Voir le livre des territoires.

LES TERRITOIRES

Les territoires et leurs limites géographiques en vigueur le 31 décembre 2001 demeureront en vigueur tant et aussi longtemps que le comité de régie n'apportera pas de modification et cela bien que les fusions aient modifié certaines appellations ou limites géographiques.

- A) Les territoires de la Fédération couvrent l'ensemble des régions administratives reconnues du Québec, cependant les limites géographiques des régions administratives reconnues peuvent être modifiées par la Fédération (ex.: Lac St-Louis nord et sud).
- B) En se basant sur le nombre de clubs actifs, le niveau de développement de la discipline, de sa population, de l'éloignement et d'une série d'autres facteurs, chaque région peut être subdivisée en territoire.
- C) La Fédération doit veiller au bon développement de ses disciplines ("cheerleading", "touch" & flag football et "tackle" football) dans chaque région et territoires du Québec.
- D) Lorsqu'une association/club lui en fait la demande, la Fédération pourra lui attribuer en tout ou en partie, de façon exclusive ou non, une portion du territoire de sa région afin de la développer.
- E) Les territoires appartiennent à la Fédération, et à ce titre elle peut accorder des territoires exclusifs, modifier leurs limites et leur statut (exclusif).
- F) Le comité de régie des territoires est composé de trois (3) membres élus lors de l'A.G.A. de la Fédération et d'un quatrième choisi par le comité exécutif à l'extérieur des cadres de la Fédération. Les membres du comité de régie ont un mandat de deux (2) années et ont les responsabilités suivantes :
 - Appliquer les normes d'attribution des territoires édictées par le C.A. de la Fédération
 - Établir des critères quant à la notion du développement d'un territoire.
 - Étudier les demandes de modifications de territoires et leurs impacts.
 - Établir les conséquences pour tout manquements aux normes d'attribution.

LES TERRITOIRES (suite)

- G) Lorsqu'un territoire est dit ouvert, cela signifie qu'il sera ouvert à toutes les équipes évoluant dans les territoires de cette région seulement (ex. : les équipes évoluant dans le Lac St-Louis sud). De plus, lorsqu'un territoire est alloué à une association/club, le territoire sera considéré comme exclusif à cette association/club en autant que cette dernière enregistre au minimum une équipe dans deux (2) catégories d'âge consécutive de l'Atome au Midget. A défaut de rencontrer ce critère, les autres associations/clubs de la région (ou des régions limitrophes si aucune autre association/club n'est présente dans la région) pourront recruter dans ce territoire.
- H) Définition des territoires de Bulldogs et Vikings de Laval-nord au midget
- Bulldogs : tout le territoire de Laval situé au sud de l'autoroute 440.
Vikings : tout le territoire de Laval situé au nord de l'autoroute 440.
- I) Si une équipe junior évolue dans une ligue menant à un championnat national, alors cette dernière pourra recruter des joueurs dans toute la province de Québec. Cette équipe junior n'aura aucune restriction de recrutement sur l'ensemble du territoire pour les joueurs de 18 à 22 ans inclusivement.
- J) Gèle des territoires
- Un rappel, nous en sommes à la deuxième année d'un gèle des territoires de trois ans (2003-2004-2005). Après ce gel toute nouvelle demande devra être adressée au comité de régie.



Voir le livre des territoires

**LES CARTES DES TERRITOIRES
S'APPLIQUENT AUX
DISCIPLINES DE FOOTBALL
CONTACT ET CHEERLEADING
SEULEMENT**