



LES ASSOCIATIONS PRÉSENTES SONT :

ACES POINTE ST-CHARLES

AIGLE DE VARENNES

ARCHERS HOCHELAGA

BLUES DE CHOMEDEY

BULLDOGS DE LAVAL

COUGARS DE LAKESHORE

COUGARS DE ST-LÉONARD

DRAGONS DE LAVAL

GRIZZLIS DEBOUCHERVILLE

HORNET DE SUN YOUTH

LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

NORTH SHORE

PACKERS DE GREENFIELD PARK

PATRIOTES DE L'OUEST

PATRIOTES DE VIMONT-AUTEUIL

PIRATES DE JOLIETTE

PIRATES DU RICHELIEU

RAIDERS DE CHATEAUGUAY

REBELLES DE ST-HUBERT

RHYNOS DE LANAUDIÈRE

SPARTANTS DE ST LAURENT

STALLIONS DE ST-LAZARE

TI CATS DE VERDUN

VIKING / SCORPIONS LAVAL NORD

VIKING ÎLE BLIZZARD

WARRIORS DE LASALLE

LES ASSOCIATIONS ABSENTES SONT :

ÎLE PERROT

ST- BRUNO

BULLDOGS DE SHERBROOKE

DIABLOS DE LAPRAIRIE

PROPOSITION 4 - Accepté

Article 26 - PAGE 27

Augmenter les limites de poids de 5 livres

PROPOSITION 6 - Accepté

Article 26 - PAGE 27

Un joueur qui dépasse la limite de poids autorisée pour sa catégorie continue à évoluer dans celle-ci Mais comme joueur de ligne offensif seulement.

PROPOSITION 7 - Accepté

Article 72 – PAGE 66

PROPOSITION (Ajout pour le niveau atome)

BOTTÉ DE DÉGAGEMENT

Lorsque l'équipe à l'offensive veut effectuer un botté de dégagement, elle peut :

- A. Effectuer un botté de dégagement de façon normale, peu importe sa position sur le terrain.
- B. Effectuer un botté libre.
 - L'arbitre arrête le temps lorsque l'équipe offensive annonce qu'elle va effectuer un botté libre, jusqu'au changement de possession.
 - La ligne de mêlée doit être située dans la zone défensive de l'équipe qui botte.
 - L'équipe qui botte envoie deux joueurs seulement, celui qui fait la remise et le botteur qui se place à au moins 5 verges de la ligne de mêlée. Le botteur reçoit le ballon ou le récupère si la remise est mauvaise et effectue un botté de dégagement.
 - En aucun temps les deux joueurs qui dégagent ne peuvent dépasser la ligne de mêlée.
 - L'équipe en défensive envoie un joueur seulement, le rôle du joueur est d'assurer la meilleure position possible à son équipe en récupérant le ballon. En aucun temps le joueur défensif ne peut traverser la ligne de mêlée pour mettre de la pression sur le botteur.
 - Les autres joueurs se retirent du terrain.
 - Le jeu est mort lorsque :
 - le joueur défensif attrape le ballon. (Aucun retour)
 - le ballon s'est immobilisé après le botté.
 - le ballon rebondit en direction de l'équipe qui vient de dégager (mauvais bond du ballon ou après un contact avec le joueur défensif)
 - le ballon sort du terrain

PROPOSITION 11 - Accepté

Article 35

ARTICLE 35 JOUEUR SURCLASSÉ

Tout joueur 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 (Ajouter la partie en gras).

La seule exception est lorsqu'un joueur est surclassé à cause de l'article 26 (limite de poids A-M-PW). 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. 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.

Nonobstant, un joueur d'âge titan peut évoluer soit pour la catégorie titan ou atome.

PROPOSITION 12 - Accepté

Article 26

f) Lors de la pesée des joueurs de la Division Atome, Moustique et Pee Wee, une balance médicale de type digitale soit acceptée

DEVIENT :

F) Seule une balance de type médicale à poids ou digitale est accepter pour la pesée des joueurs

PROPOSITION 14 - Accepté

Article 77 - PAGE 69

ARTICLE 34 LIBÉRATION (ajout en gras)

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 pourront 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 en utilisant le formulaire (demande de libération) de la fédération.

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) Si la libération est refusée par l'association **ou que celle-ci n'a pas répondu après 5 jours** et que le demandeur veut poursuivre sa démarche, il devra poster sa demande à la fédération avec la réponse de l'association et un chèque de 50\$.

34 d) La fédération convoquera les parties intéressées dans les 30 jours et rendra une décision par écrit (lettre ou courriel) dans les cinq (5) jours ouvrables suivant l'audition de la demande.

34 e) Si la libération est accordée, la Fédération en avisera le demandeur. La Fédération retournera également au demandeur son dépôt.

34 f) 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.