

LIVRE VERT

Football Contact

Règlements techniques et spécifiques

Adoptés au conseil d'administration du 9 juin 2009

La version française est la version officielle des règlements techniques et spécifiques (livre vert)
de la Fédération.

Cette version sera utilisée dans le cas où une divergence entre la version anglaise et française
existerait.

L'ÉQUIPE

ARTICLE 16 MEMBRARIAT

Pour prendre part aux activités sanctionnées par la Fédération, une équipe doit être membre de la fédération et devra avoir rempli les conditions d'affiliation à la Fédération

ARTICLE 17 PROCESSUS D'INSCRIPTION D'UNE NOUVELLE ÉQUIPE

- 17.1 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.
- 17.2 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 ou la commission de sa décision.
- 17.3 Toute demande d'inscription d'une nouvelle équipe doit être faite par écrit, en fournissant les renseignements suivants:
- la discipline par exemple: contact, touch, flag, etc.;
 - la catégorie d'âge;
 - 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'inscription 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).

- 17.4 Toute demande adressée au Comité de Régie doit être accompagnée des informations requises à l'article 17).3 du livre vert dans les cas de demande d'équipe, d'un dossier complet dans les cas de demandes de ligue ou d'association
- 17.5 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'inscription de l'équipe. Tout refus pourra être porté en appel à la Fédération dans un délai de quinze (15) jours

ARTICLE 18 INSCRIPTION D'ÉQUIPE

- 18.1 Une équipe existante doit s'inscrire au plus tard le 1^{er} mai de chaque année.
- 18.2 Elle doit remplir le formulaire d'inscription en ligne et acquitter les frais de cotisations annuelles dans les délais prescrits
- 18.3 L'inscription 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.

ARTICLE 19 RETRAIT

- 19.1 Le Président de la ligue devra aussi informer la commission de toute équipe qui se retire de leur ligue. Ceci devra être fait au plus tard dix (10) jours après le retrait.
- 19.2 Toute équipe qui se retire peut se voir saisir sa cotisation annuelle.

ARTICLE 20 ANNULATION D'ADHÉSION

L'adhésion d'une équipe 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.

- 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 21 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 22 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 Fédération;
 - drapeaux ou indicateurs marquant la zone des buts;
 - protection des poteaux des buts.

- 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 ne 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 annulé. 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.

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

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) Être 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 annulé. 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 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 Fédération

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 Fédération

LE JOUEUR

ARTICLE 24 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>CATÉGORIES</u>	<u>AGE MINIMAL</u> <u>AU 31 DÉC DE LA</u> <u>SAISON EN COURS</u>	<u>AGE MAXIMAL</u> <u>AU 31 DÉC DE LA</u> <u>SAISON EN</u> <u>COURS</u>
-------------------	--	--

T = Titan	5	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 possède des équipes de catégorie titan, les joueurs de 6 et 7 ans pourront évoluer dans les catégories titan ou atome. Cependant si une association/club n'a pas de catégorie titan, le joueur d'âge titan de 6 ans est admissible pour l'atome en autant qu'il soit né après le 30 juin. Le joueur de 7 ans est aussi admissible en autant qu'il soit né

ARTICLE 25 LIMITES DE POIDS

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

Titans	aucune	Atome	110 lbs	Moustique	135 lbs	Pee-Wee	165 lbs
	aucun		50 kgs		61 kgs		75 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 d'enregistrement de joueur. Si le joueur dépasse la limite de poids, il continue à évoluer dans celle-ci mais comme joueur de ligne offensif seulement. (Voir article 35 : Joueurs surclassés). Si le joueur dépasse la limite de poids de la catégorie d'âge supérieure 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.

- c) Après la signature de leur certificat d'enregistrement, les limites de poids pour les joueurs de catégories atome, moustique et pee-wee ne pourront pas excéder de plus de cinq (5) livres (2.25 kilogrammes) le poids réglementaire. S'il y a dérogation, le joueur et son contrat doivent passer à la division supérieure immédiate pour la reste de la saison à la condition de ne pas excéder les exigences et le nombre de joueurs permis dans cette nouvelle division. (Voir article 26 ci-dessus).
- d) Un joueur ne peut être surclassé dans une division autre que la division immédiatement *supérieure* 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.
- f) Dans les catégories atome, moustique et pee-wee, la pesée devra se faire en utilisant une balance médicale de type «à poids» ou «digitale».

ARTICLE 26 ADMISSIBILITÉ

- a) Toute équipe doit faire signer un certificat d'enregistrement de joueur de la Fédération. Le certificat d'enregistrement de membre doit être approuvé par le registraire de la ligue 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 admissible 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 d'enregistrement de membre a été approuvé. La copie blanche du certificat d'enregistrement 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.

- c) Une fois que le certificat d'enregistrement de joueur est accepté et approuvé par le registraire de la ligue, ce dernier doit remettre les différentes copies du certificat d'enregistrement 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
- 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 admissible.
- 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 où la date est le 15 septembre).
- 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 justifié de le faire.

- k) Les dirigeants d'une équipe sont responsables de l'admissibilité de leurs joueurs.

ARTICLE 27 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>CATÉGORIES</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

ARTICLE 28 CERTIFICAT D'ENREGISTREMENT DE JOUEUR

- 28.1 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)
- 28.2 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.
- 28.3 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 d'enregistrement 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 d'enregistrement du joueur.

- 28.4 A toutes les parties sanctionnées par la Fédération, 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 certificat d'enregistrement de tous leurs joueurs.

- 28.5 Le certificat d'enregistrement de membre expire le 30 avril de l'année suivante.
- 28.6 Pour tous joueurs de catégorie Bantam ou inférieure, le certificat d'enregistrement doit être signé par un parent ou tuteur légal.
- 28.7 Toute personne qui signe un certificat d'enregistrement est admissible 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..

ARTICLE 29 NOMBRE DE CERTIFICATS D'ENREGISTREMENT DE JOUEURS

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

<u>CATÉGORIES</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

- 29.2 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.

ARTICLE 30 DROIT DE PROPRIÉTÉ

- 30.1 Toute équipe voulant protéger ses joueurs de l'année précédente, doit affilier son équipe en remplissant le formulaire d'inscription d'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.
- 30.2 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.
- 30.4 Tout joueur qui signe un certificat d'enregistrement 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.
- 30.5 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 d'enregistrement 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.
- 30.6 Sur demande du joueur retranché, l'équipe doit lui fournir par écrit le fait qu'il ait été retranché 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.
- 30.7 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.
- 30.8 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 maximums 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.

- 30.9 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 d'enregistrement 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 ait été retranché 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.

- 30.10 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.

ARTICLE 31 RESIDENCE

- 31.1 Aux fins du présent article, la province de Québec, qui est le territoire sur lequel a juridiction la Fédération est divisée en treize (13) régions et ces régions peuvent divisées en zones, le tout conformément aux cartes annexées aux présents règlements techniques.
- 31.2 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.
- 31.3 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.
- 31.4 Tout joueur de 17 ans et moins au 31 décembre doit joueur dans les limites du territoire où se situe son domicile

- 31.5 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 pour la catégorie d'âge correspondante, un joueur aura la permission de jouer dans le territoire le plus proche.

ARTICLE 32 CERTIFICAT DE NAISSANCE

- 32.1 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 d'enregistrement de joueur de la Fédération (Voir article 27 – Admissibilité).
- 32.2 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.
- 32.3 Le registraire doit vérifier le document de preuve de naissance. Aucune photocopie ne sera acceptée comme preuve.
- 32.4 Tout joueur, entraîneur ou responsable d'équipe reconnu coupable de falsification d'un certificat de naissance ou d'un certificat d'enregistrement 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 33 LIBÉRATION

- 33.1 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.

- 33.2 Toute demande de libération doit être faite directement à l'association concernée en utilisant le formulaire (demande de libération) de la fédération.
- 33.3 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).
- 33.4 Si la libération est refusée par l'association ou que celle-ci n'a pas répondu après cinq (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\$.
- 33.5 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.
- 33.6 Si la libération est accordée, la Fédération retournera au demandeur son dépôt.
- 33.7 La Fédération a le pouvoir de régler une demande de libération 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.

ARTICLE 34 JOUEUR SURCLASSÉ

- 34.1 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).
- 34.2 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.

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

ARTICLE 35 JOUEUR ÉVOLUANT POUR PLUS D'UNE ÉQUIPE

35.1 Tout joueur qui signe plus d'un certificat d'enregistrement de joueur ou carte de membre pour plus d'une équipe membre ou non-membre de la Fédération, est non admissible et est suspendu automatiquement.

35.2 Tout joueur enregistré qui joue pour plus d'une équipe ou non-membre de la Fédération est non admissible et est suspendu automatiquement.

35.3 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 36 CONTESTATION DU STATUT D'UN JOUEUR

36.1 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.

36.2 Toute équipe alignant un joueur non admissible perd tous les matchs joués avec ce joueur. Le joueur est immédiatement suspendu.

36.3 Toute décision pourra être portée en appel au comité d'éthique de la Fédération.

ARTICLE 37 MARAUDAGE

37.1 Toute personne pourra porter plainte par écrit et le déposer au comité d'éthique de la ligue ou de la commission) qui étudiera le cas.

- 37.2 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.
- 37.3 Tout entraîneur, dirigeant ou membre d'une équipe d'un programme civil, scolaire ou collégial 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 convoqué à comparaître devant un comité d'éthique de la ligue ou de la commission ou de la Fédération.
- 37.4 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.
- 37.5 Suite à une décision du comité de la ligue ou de la commission, un appel pourra être déposé au comité d'éthique de la Fédération
- 37.6 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.
- Note : Les cas de maraudage impliquant les équipes scolaires doivent être traités selon les dispositions prévues à la Politique organisationnelle.



LA LIGUE

ARTICLE 38 ADHÉSION DE LIGUE

- Toute ligue prenant part aux activités sanctionnées par la Fédération doit être membre de sa commission de développement.

ARTICLE 39 DEMANDE D'ADHÉSION DE LIGUE

- 39.1 Toute ligue doit présenter à la Fédération sa demande avant le *1^{er} mai* de l'année en cours afin de maintenir son affiliation.
- 39.2 Toute demande présentée après le *1^{er} mai* pourra être acceptée ou refusée par la commission de développement.
- 39.3 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.
- 39.4 Une ligue doit être formée par au moins trois (3) équipes en règle.
- On peut faire appel de la décision en suivant la procédure prévue à la Politique organisationnelle.

ARTICLE 40 CONVENTIONS ENTRE LIGUES OU ÉQUIPES

- 40.1 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 Fédération

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

- 40.3 Les ligues s'engagent à respecter tous les règlements adoptés par la Fédération.

CADRES D'ÉQUIPE

ARTICLE 41 CADRES D'ÉQUIPE DEFINITIONS

41.1 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 catégories 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 personnes 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 œuvrent dans des territoires différents ou des régions différentes.

La seule exception permise est lorsque la personne ou le groupe de personnes 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 personnes ne pourra occuper un poste actif dans le programme de football de cet organisme.

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

41.2 Membre

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

41.3 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.

41.4 Entraîneur

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

41.5 Certification

Programme national de certification des entraîneurs.

ARTICLE 42 ADMISSIBILITÉ

- 42.1 Seuls les membres peuvent prendre part aux activités de la Fédération.
- 42.2 Aucun membre ne peut participer à des activités impliquant des non-membres identifiés par la Fédération.

ARTICLE 43 RESPONSABILITÉS

- 43.1 Tout membre s'engage à se conformer à la constitution, aux statuts et aux règlements de la Fédération dans leur teneur actuelle ou amendée.
- 43.2 Tout membre qui déroge aux règlements de la Fédération ou qui manifeste une conduite préjudiciable au sport du football contact, est passible de mesure(s) disciplinaire(s).
- 43.2 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 44 PRIVILÈGES

- 44.1 Toute personne qui signe un certificat d'enregistrement d'entraîneur est automatiquement reconnue comme membre du comité technique des entraîneurs.
- 44.2 Toute personne qui signe un certificat d'enregistrement d'entraîneur est admissible 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
- 44.3 Tout entraîneur peut agir comme arbitre dans un match autre que ceux de la ligue ou il entraîne.
- 44.4 Les privilèges d'un membre demeurent valides jusqu'au 30 avril qui suit la saison.

ARTICLE 45 ENREGISTREMENT

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

ARTICLE 46 RESPONSABILITÉ

- 46.1 Falsification
- Tout entraîneur reconnu coupable de falsification d'un certificat de naissance, d'un certificat d'enregistrement de joueur ou carte de membre ou 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 minimale d'un (1) an. Une suspension plus sévère peut être imposée.

46.2 Entraîneur suspendu

Un entraîneur suspendu ne peut entrer en contact avec son équipe avant, pendant ou immédiatement après la rencontre. Les contacts verbaux, des signaux de tout ordre, des communications électroniques de tous ordres sont interdits.

Toute contravention entraînera la perte de la partie par forfait.

ARTICLE 47 COMPORTEMENT

47.1 Tout entraîneur expulsé du terrain par les arbitres pour tout comportement ou attitude préjudiciable au football contact, que ce soit avant, durant ou après un match de la Fédération, est automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe.

47.2 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.

47.3 Si un entraîneur est disqualifié ou expulsé du terrain pour abus ou attaque verbale ou physique envers 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.

47.4 Un entraîneur ou joueur-entraîneur ou un responsable d'équipe suspendu ne pourra pas participer à toutes 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 purger les suspensions dans un ordre consécutif.

47.5 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.

- 47.6 Toute sanction qui n'est pas totalement purgée lors d'une saison sera automatiquement reportée à la saison suivante.
- 47.7 Tout officiel dont le comportement est préjudiciable au football devra être entendu par son association ou commission avec un droit d'appel à la Fédération

ARTICLE 48

CERTIFICATION

- 48.1 Toute personne signant un certificat d'enregistrement d'entraîneur devra poursuivre une formation continue vers l'obtention du niveau exigé par sa division (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).
- 48.2 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.
- 48.3 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 49 TABLEAU D'ACCRÉDITATION TECHNIQUE (MINIMUM REQUIS)

	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

La catégorie Titan a les mêmes critères que la catégorie 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 50 ÉQUIVALENCE

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



REGLEMENTS SPÉCIFIQUES

ARTICLE 51 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 52 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 catégories 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 53 BALLONS

CATÉGORIES

BALLONS

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 54 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 55 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 Fédération avant la fin du mois de juillet.

ARTICLE 56 CLASSEMENT DES ÉQUIPES

56.1 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

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

ARTICLE 57 REGLEMENTS POUR BRIS D'ÉGALITÉ

- 57.1 Sera gagnante l'équipe qui aura le plus grand nombre de parties gagnées durant le calendrier régulier.
- 57.2 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).
- 57.3 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.
- 57.4 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.
- 57.5 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 opposantes ces mêmes équipes durant la saison régulière établie le positionnement.
- 57.6 Si une équipe a été écartée, pour déterminer la seconde position, la procédure mentionné à 58 e) doit être répétée.
- 57.7 Si après avoir appliqué les procédures mentionnées ci-haut l'égalité persiste, la décision de la Ligue prévaut et demeure sans appel.

ARTICLE 58 MATCHS HORS CONCOURS

- 58.1 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 sont disputé à l'extérieur du Québec alors la sanction devra venir de la Fédération.
- 58.2 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 59 MATCH ANNULÉ OU REMIS

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

ARTICLE 60 MATCH PERDU PAR DÉFAUT

- 60.1 Une équipe qui est incapable ou qui refuse de jouer tout match de la Fédération 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.
- 60.2 Une équipe qui est incapable ou qui refuse de continuer tout match de la Fédération après un délai de deux (2) minutes imposées 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.
- 60.3 Toute équipe qui perd par défaut un match de la Fédération doit comparaître automatiquement devant la commission de développement ou le représentant de la ligue, selon le cas.

ARTICLE 61 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 62 FEUILLES DE POINTAGE

- 62.1 Seule la feuille de pointage approuvée par la Fédération doit être utilisée lors des matchs.
- 62.2 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.
- 62.3 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.
- 62.4 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.
- 62.5 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.
- 62.6 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.
- 62.7 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.
- 62.8 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 63 PROTÊT

- 63.1 Un protêt peut être logé 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.
- 63.2 Tout avis de protêt doit être signalé immédiatement par un capitaine à l'arbitre au moment de l'incident et inscrit 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 un protêt.
- 63.3 Ces mêmes personnes doivent envoyer par courrier recommandé copie du protêt au président de la commission de développement ou au représentant de la ligue au plus tard vingt-quatre (24) heures suivant l'événement.
- 63.4 La commission de développement ou la ligue doit rendre sa décision au plus tard cinq (5) jours suivant la réception de la demande.
- 63.5 La commission de développement ou le représentant de la ligue peut refuser ou accepter le protêt. 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.
- 63.6 Toute équipe peut faire appel conformément à la POLITIQUE ORGANISATIONNELLE.

**ARTICLE 64 COMPORTEMENT DES JOUEURS, DES
CHEERLEADERS ET DES DIRIGEANTS D'UNE
ÉQUIPE**

- 64.1 Tout joueur disqualifié, toute équipe ou dirigeant d'une équipe expulsé du terrain par les arbitres pour quelque raison que ce soit avant, durant ou après un match de la Fédération est automatiquement suspendu pour le 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\$ doit

accompagner la demande d'appel. La ligue doit rendre une décision au plus tard 48 heures de la réception de la demande. Le dépôt de 50\$ ne sera remboursé que si l'appel est accepté .

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

- 64.2 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.
- 64.3 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*.
- 64.4 Le comité d'éthique compétent doit informer la personne ou l'équipe suspendue, la ligue, le registraire de la ligue et la Fédération par courrier recommandé dans les cinq (5) jours suivants le moment de l'incident.
- 64.5 Tout membre de la Fédération qui déroge aux règlements et règles de la Fédération ou qui manifeste une conduite préjudiciable au sport du football, est passible de mesure(s) disciplinaire(s). La sévérité de cette mesure disciplinaire, imposée soit par la Fédération ou par un de ses membres collectifs, sera proportionnelle à la gravité de l'infraction.

ARTICLE 65 CERTIFICAT D'ENREGISTREMENT 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 admissible 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

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

ARTICLE 66 MÉRITES SPORTIFS

- 66.1 Les coupes et autres mérites sportifs perpétuels offerts lors des championnats provinciaux d'une division sont la propriété de la Fédération
- 66.2 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 67 CATÉGORIES RECONNUES POUR LA TENUE D'UN CHAMPIONNAT PROVINCIAL «BALLON D'ARGENT»

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

ARTICLE 68 REPRÉSENTATION

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

ARTICLE 69 ADMISSIBILITÉ

Pour participer à un championnat provincial, seules les ligues / commissions / associations reconnues seront admises. Si plusieurs ligues participent au même championnat provincial, chaque ligue ne peut envoyer qu'un seul représentant.

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.

Chaque ligue doit envoyer son format des séries à la commission et à la fédération, avant le début de sa saison régulière.

Chaque équipe ne peut aspirer qu'à un seul championnat en fonction de son classement en saison régulière. Donc, une équipe qui perd une partie en série éliminatoire est éliminée et ne peut aspirer à un autre championnat.

Chaque ligue doit faire participer au minimum ses 4 équipes les mieux classées au championnat provincial. Elle peut en envoyer plus si elle le désire.

Pour les ligues de division AAA, on pourra déléguer aux coupes Alouettes (catégories atome, moustique et pee-wee), Président (catégorie bantam) et Jack Simpson (catégorie midget) les équipes qui ne participent pas aux séries éliminatoires menant au championnat provincial. «Ballon d'Argent»

ARTICLE 70 PROCÉDURE DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

TOUTES LES CATÉGORIES

- 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 la photo de son certificat d'enregistrement.
- Le gérant d'équipe devra vérifier l'alignement de ses joueurs sur la feuille officielle de pointage et la remettre 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 fautive.
- Toute décision du comité d'éthique est sans appel.
- Les limites d'âges et de poids sont celles prévues aux articles 25 et 26.
- Le jeu se déroulera sur un terrain selon les dimensions prescrites dans l'article 53.
- Le ballon officiel sera celui prévu à l'article 54.
- Numérotation des chandails devra être celle prévue à l'article 55.
- Le maximum de joueurs sera celui prévu à l'article 28.

- La durée du match sera celle prévue à l'article 62.

ARTICLE 70

PROCÉDURE DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

- Dans le cas où deux équipes auraient la même couleur de chandail, l'équipe identifiée comme receveuse devra changer de chandail, à moins que l'autre équipe accepte.
- Lorsque permis, les appareils de communication avec les joueurs devront être en conformité avec les règlements de sécurité approuvés par la Fédération.
- Les règlements spécifiques à chaque division sont en vigueur aux championnats provinciaux selon l'article 72.
- Si des catégories possèdent des limites de poids, chaque joueur doit être pesé devant le registraire de la commission pour être admissible à jouer.

NOMBRE DE LIGUES VERS UN CHAMPIONNAT PROVINCIAL

- 1 Ligue : la ligue détermine deux finalistes.
- 2 Ligues : les champions de chaque ligue s'affrontent en finale provinciale.
- 3 Ligues : un tirage au sort est effectué pour déterminer la ligue qui accédera automatiquement à la finale provinciale (bye), alors que les deux autres s'affronteront à l'occasion de la demi-finale inter-ligue.
- 4 Ligues : Les ligues s'affrontent en demi-finale inter-ligue et les deux gagnants participent à la finale provinciale.
- 5 Ligues : Les deux ligues de cette division ayant le moins d'équipes s'affrontent en quart de finale inter-ligue. Le gagnant et les 3 autres ligues s'affrontent en demi-finale inter-ligue et les deux gagnants participent à la finale provinciale.
- 6 Ligues : Les deux ligues de cette division ayant le plus d'équipes ont un accès direct (bye). Les 4 autres s'affrontent en quart de finale inter-ligue. Les deux gagnants et les deux bye s'affrontent en demi-finale inter-ligue et les deux gagnants participent à la finale provinciale.
- Pour toutes les parties inter-ligues et les championnats un tirage au sort déterminera quelle équipe sera receveuse et laquelle sera visiteuse.
- S'il y a plusieurs tirages au sort pour des accès directs (bye), une ligue gagnante d'un accès direct est retirée des tirages suivants. Une fois que chaque ligue a gagné le processus, on recommence.

ARTICLE 71 REGLES DE JEU SPECIFIQUE PAR CATÉGORIE D'ÂGE

Catégorie Titan

- Terrain 41 verges x 80 verges – zones de buts de 5 verges (110 verges acceptées)
- Joueurs âgés de 5 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.
- Chaque ligue a le choix entre utiliser les arbitres officiels ou faire effectuer l'arbitrage par un entraîneur de chaque équipe.
- Toutes les punitions sont de 5 verges.
- Aucun plaquage.
- Seuls 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.

Catégorie Titan

- Maximum de deux (2) entraîneurs par équipe sur le terrain:
 - Champ arrière offensif
 - Ligne offensive
 - Champ arrière défensif
 - Ligne défensive
- 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 (80 verges). Si le terrain est d'une longueur de 110 verges, le botté d'envoi est effectué de la ligne de 45 de l'équipe qui botte, soit à dix (10) 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.

Catégorie Atome

- La partie se jouera à quatre (4) essais.
- Une passe ou un botté doit être tenté dans un des trois (3) premiers essais.
- 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 sur le jeu.
- 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 passe rabattue volontairement au sol par l'équipe offensive ne comptera pas comme une tentative de passe.
 - Une verge de séparation à la ligne de mêlée.
 - Les 6 ans (au 30 juin) à 9 ans peuvent évoluer dans la catégorie atome.
 - Dans le football à 9 joueurs, à la mise au jeu, un minimum de cinq (5) joueurs offensifs doivent être en position sur la ligne de mêlée. Les deux (2) joueurs aux extrémités de la ligne seront considérés comme receveurs admissibles.
 - Red zone 15 verges IN et OUT (si le début d'une série d'essai est à l'intérieur des 15 verges d'une des deux zones de but, l'équipe à l'offensive n'est pas obligée de tenter une passe).
 - 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. Les trois (3) joueurs qui tentent le converti (botté) iront sur le terrain et les autres joueurs se retireront du terrain.

BOTTÉ DE DÉGAGEMENT

- Lorsque l'équipe à l'offensive veut effectuer un botté de dégagement, elle peut :
- Effectuer un botté de dégagement de façon normale, peu importe sa position sur le terrain.
- 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

Catégorie Moustique

- La partie se jouera à quatre (4) essais.
- Une passe ou un botté doit être tenté dans un des trois (3) premiers essais.
 - 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 sur le jeu.
- 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 passe rabattue volontairement au sol par l'équipe offensive ne comptera pas comme une tentative de passe.
- Aucune verge de séparation à la ligne de mêlée
- Red zone 15 verges IN et OUT (si le début d'une série d'essai est à l'intérieur des 15 verges d'une des deux zones de but, l'équipe à l'offensive n'est pas obligée de tenter une passe).
- 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.

Catégories Pee Wee et Bantam

- La partie se jouera à quatre (4) essais.
- Une passe ou un botté doit être tenté dans un des trois (3) premiers essais.
 - 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 sur le jeu.
- 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 passe rabattue volontairement au sol par l'équipe offensive ne comptera pas comme une tentative de passe.
- Aucune verge de séparation à la ligne de mêlée
- Red zone 15 verges IN et OUT (si le début d'une série d'essai est à l'intérieur des 15 verges d'une des deux zones de but, l'équipe à l'offensive n'est pas obligée de tenter une passe).
- Un (1) point sera accordé pour un converti (botté) réussi et deux (2) points pour un converti réussi par la passe ou la course.

Catégorie Midget

- La partie se jouera à quatre (4) essais.
- Aucune verge de séparation à la ligne de mêlée.
- Un (1) point sera accordé pour un converti (botté) réussi et deux (2) points pour un converti réussi par la passe ou la course.

ARTICLE 72 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 lorsque les finales provinciales ont débuté, la décision du comité d'éthique de la Fédération est finale et sans appel.

ARTICLE 73 APPLICATION DES RÈGLEMENTS

- 73.1 Lorsque l'application d'un ou de plusieurs règlements de la Fédération vient à l'encontre de la bonne marche d'une ligue ou d'une catégorie d'âge de la Fédération, le représentant peut en appeler aux administrateurs de la Fédération afin d'obtenir la permission de passer outre aux règlements concernés.
- 73.2 La demande doit être faite par le représentant concerné et approuvée par les administrateurs de la Fédération avant le 31 juillet de l'année en cours.
- 73.3 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.

73.4

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

**ARTICLE 74 MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS TECHNIQUES
ET SPÉCIFIQUES**

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.