

Adoptée le 25 mai 2007, modifiée le 3 mars 2009



CHARTRE

DE LA

LFMQ

CHARTRE DE LA LIGUE DE FOOTBALL MAJEUR DU QUÉBEC

ARTICLE I	NOM ET AFFILIATION.....	4
ARTICLE II	BUTS ET OBJECTIFS	4
ARTICLE III	POUVOIRS GÉNÉRAUX	4
ARTICLE IV	ADMINISTRATION.....	5
ARTICLE V	AMENDEMENTS À LA PRÉSENTE CHARTE	6
ARTICLE VI	MEMBERSHIP	6
ARTICLE VII	RESPONSABILITÉS ET OBLIGATIONS DES ÉQUIPES	9
ARTICLE VIII	COMPOSITION DES ÉQUIPES ET JOUEURS	11
ARTICLE IX	RÈGLES DE JEU.....	15
ARTICLE X	PARTIES.....	16
ARTICLE XI	POINTAGE PAR DÉFAUT	18
ARTICLE XII	ARBITRES.....	19
ARTICLE XIII	COMITÉ D'ÉTHIQUE.....	20
ARTICLE XIV	MESURES DISCIPLINAIRES ET SANCTIONS APPLICABLES LORS D'UNE PARTIE PAR LES OFFICIELS.....	20
ARTICLE XV	PLAINTÉ DE NATURE PRIVÉE	21
ARTICLE XVI	LISTE DES SANCTIONS	22
ARTICLE XVII	SITE INTERNET	24
ARTICLE XVIII	LAURÉATS ET ÉQUIPE D'ÉTOILES	24
ARTICLE XIX	DISPOSITIONS FINALES ET COMPLÉMENTAIRES.....	27
	ANNEXE 1	28
	ANNEXE 2	30
	ANNEXE 3 (SELON L'ALINÉA « A » DE L'ARTICLE VII DE LA PRÉSENTE CHARTE)	31

**CHARTRE
DE LA
LIGUE DE FOOTBALL MAJEUR DU QUÉBEC**

ARTICLE I Nom et affiliation

- a) La présente organisation sera connue et désignée comme étant la « Ligue de football majeur du Québec » et il pourra y être référé par l'abréviation « LFMQ ».
- b) La LFMQ, par le biais de son Conseil d'administration, pourra décider de s'affilier ou non à toute organisation oeuvrant pour le bénéfice du football dans la province de Québec.

ARTICLE II Buts et objectifs

- a) Donner l'opportunité de continuer à jouer au football après le secondaire, le cégep ou l'université.
- b) Établir et maintenir des conditions de jeu qui favorisent la sécurité et le plaisir de jouer chez les joueurs.
- c) Favoriser le développement et l'avancement des joueurs, des entraîneurs et des arbitres qui désirent atteindre un calibre ou un niveau de jeu plus élevé.
- d) Permettre au personnel administratif de développer des compétences et d'acquérir de l'expérience dans leur domaine de travail.
- e) Obtenir les ressources et les fonds nécessaires pour que la LFMQ soit un succès et réalise ses objectifs.
- f) Développer un sentiment d'appartenance à la LFMQ.
- g) Améliorer l'image du football amateur et de la LFMQ.

ARTICLE III Pouvoirs généraux

- a) La LFMQ a le pouvoir de recevoir, d'investir et de retirer des fonds afin d'atteindre les buts et objectifs définis à l'article II dans le respect de la présente Charte ainsi que des lois et des règlements en vigueur dans la province de Québec et au Canada. Le président, le vice-président aux finances, le vice-président et le vice-président aux communications sont autorisés à signer les chèques au nom de la LFMQ. Les chèques doivent avoir deux signatures.
- b) La LFMQ a aussi le pouvoir de rédiger tout acte législatif ou administratif nécessaire à la bonne réalisation des buts et objectifs prévus à l'article II de la présente Charte. La LFMQ

a également le pouvoir de rédiger tout acte visant à protéger les droits de ses membres et participants. Le président et le conseiller juridique sont autorisés à exécuter tout contrat et autre document en rapport avec la LFMQ.

- c) La LFMQ a le pouvoir de former un Conseil d'administration ou tout autre comité pour agir et oeuvrer dans le respect des buts et objectifs définis à l'article II de la présente Charte.
- d) L'année fiscale de la LFMQ se termine le premier dimanche de décembre. Le budget de la LFMQ doit être voté avant le 1^{er} avril de l'année en cours.

ARTICLE IV Administration

- a) Le Conseil d'administration est composé de tous les gouverneurs de la Ligue et du président.
- b) Le président est élu lors de l'assemblée annuelle. Le mandat du président est d'une durée d'une année et son mandat commence et prend fin à chaque réunion de clôture des activités de la LFMQ qui a lieu le premier dimanche de décembre de chaque année.
- c) En cas d'absence du président, les vice-présidents doivent assumer les responsabilités de ce dernier.
- d) Le gouverneur de chacune des équipes doit être élu par le vote des joueurs de son équipe. Le vote a lieu à la fin de chaque saison. Le mandat du gouverneur est d'une durée d'un an à compter de la date de l'élection. Le mandat du gouverneur peut être révoqué par le vote majoritaire des joueurs.
- e) Le Conseil de direction est composé du président, du vice-président finances, du vice-président aux communications, du vice-président et du conseiller juridique.
- f) Les membres du Conseil d'administration se réunissent au minimum trois fois par année : une fois le premier dimanche du mois de décembre, une fois le deuxième dimanche de février et une autre fois le dimanche précédant le début de la saison.
- g) Les membres du Conseil d'administration sont avisés au moins trois jours à l'avance pour toutes les réunions de la Ligue. Les réunions ont lieu, au plus tôt à 20h00 pour les réunions qui ont lieu la semaine. Elles ont toujours lieu à l'endroit convenu par le Conseil d'administration.
- h) Les réunions du Conseil d'administration sont présidées par le président. Toute personne présente aux réunions doit faire en sorte de favoriser le bon déroulement de celles-ci. En cas d'indiscipline ou d'entrave au bon déroulement de la réunion, la personne reçoit un avertissement verbal et à la prochaine indiscipline, elle sera expulsée sans autre formalité.
- i) Les réunions du Conseil d'administration doivent réunir tous les membres de celui-ci ainsi que les autres membres du Conseil de direction. Un gouverneur, s'il ne peut être présent, a le droit de déléguer une autre personne à sa place et celle-ci a le pouvoir de

voter au nom du gouverneur. En cas d'impossibilité pour le gouverneur de se trouver un représentant, celui-ci devra fournir une justification écrite dans les 24 heures suivant le début de la réunion. En cas de non-respect, une amende de 50\$ par absence non motivée sera imposée au membre fautif. Si un membre cumule au moins deux absences au cours d'une même année, son cas sera soumis au Comité d'éthique de la Ligue.

- j)** Pour qu'une réunion soit officielle, le quorum est fixé à la majorité simple des équipes et à la majorité simple des membres du Conseil de direction.
- k)** Chacune des équipes et le Conseil de direction n'a droit qu'à un seul vote. Tous les votes se prennent à main levée sauf si les membres en conviennent autrement.
- l)** Toutes les décisions du Conseil d'administration se prennent au 2/3 des votes.
- m)** Le procès-verbal de chacune des réunions est rédigé par le secrétaire et doit être distribué à tous les membres dans les 15 jours suivant la réunion.
- n)** Une assemblée extraordinaire peut être convoquée à la discrétion du président. Les seuls sujets abordés seront ceux pour lesquels la réunion a été convoquée à moins que tous les membres soient présents et qu'ils conviennent de voter sur d'autres sujets proposés.
- o)** L'assemblée générale annuelle a lieu le samedi après la finale provinciale et elle précède le gala d'excellence. Celle-ci se déroule selon l'ordre du jour préalablement établi. Pendant l'assemblée il sera toujours possible d'ajouter d'autres points à l'ordre du jour déjà établi.

ARTICLE V Amendements à la présente Charte

- a)** Tout amendement à la présente Charte doit être proposé par écrit au plus tard 20 jours avant la tenue de toute réunion. Le membre qui veut faire une telle demande doit en aviser le secrétaire et le conseiller juridique.
- b)** La décision de modifier ou non la présente Charte doit être prise aux 2/3 des votes par les membres ayant le droit de voter.

ARTICLE VI Membership

- a)** Toute personne qui désire soit créer une équipe de football, soit devenir membre de la LFMQ ou conserver son adhésion valide devra faire en sorte de réaliser, de supporter et de respecter les objectifs, les règlements et les obligations établis par la LFMQ tout au long de sa période d'adhésion à la LFMQ. À ce moment-là, une équipe sera considérée comme étant un membre en règle de la LFMQ.
- b)** Toute nouvelle équipe qui veut devenir membre de la LFMQ devra absolument rencontrer toutes les conditions énumérées dans le présent article;

1. Date limite pour déposer la demande d'adhésion

La date limite pour déposer une demande d'adhésion est fixée au 15 janvier. Elle doit être faite par écrit à la Fédération et une copie doit être envoyée à la LFMQ.

2. Contenu de la demande d'adhésion

Elle doit contenir les renseignements suivants :

- la discipline (contact, touch, flag, etc.);
- le secteur d'activités;
- les noms, adresses et téléphones des cadres de l'équipe y compris l'entraîneur-chef;
- le nom officiel de l'équipe;
- les couleurs de l'équipe;
- le nom et l'adresse du ou des terrains où auront lieu les matchs à domicile;
- la ligue où elle désire évoluer;
- toute information additionnelle si requise.

Chaque nouvelle équipe admise devra avoir un représentant et prévoir également un remplaçant en cas d'absence de ce représentant.

3. Provenance de l'équipe

Le maximum d'équipes par région est fixé à :

- 2 pour la région de la Capitale-Nationale;
- 1 pour la région de Chaudière-Appalaches (y compris la Beauce);
- 1 pour la région du Saguenay/Lac Saint-Jean;
- 1 pour la région du Bas-Saint-Laurent/Gaspésie;
- 1 pour la région des Cantons de l'Est;
- 1 pour la région du Centre du Québec (y compris Mauricie/Bois Francs);
- 1 pour la région de Lanaudière
- 4 pour la région de Montréal;
- 1 pour la région des Laurentides;
- 1 pour la région de la Montérégie;
- 1 pour la région de l'Outaouais;
- 1 pour la région de Laval.

4. Acceptation de la demande

L'adhésion d'une nouvelle équipe est conditionnelle au vote des 2/3 des votes du Conseil d'administration.

Le Conseil d'administration a 30 jours pour faire connaître sa décision par écrit et informer l'équipe ainsi que la Fédération des raisons motivant son acceptation ou son refus de la demande d'adhésion de l'équipe.

5. Délai d'appel

Tout refus peut être porté en appel à la Fédération dans un délai de 15 jours à partir du moment où l'équipe reçoit la décision.

6. Immatriculation

Chacune des équipes a l'obligation de s'immatriculer au Registraire des entreprises sous la partie III de la Loi sur les compagnies du Québec. Chacune des équipes doit s'assurer de maintenir son immatriculation en vigueur.

Si l'équipe ne s'immatricule pas, sa demande d'adhésion sera révoquée.

7. Faux renseignements

L'adhérent qui fournit de faux renseignements au moment de sa demande d'inscription pourrait voir son inscription révisée par le Comité d'éthique et être suspendu indéfiniment dès la découverte de ces faux renseignements.

8. Frais d'inscription

Un montant de 1 500,00 \$ doit être fourni lors de l'inscription.

De ce montant, 500,00 \$ seront conservés par la LFMQ pour couvrir les frais d'administration. L'autre 1 000,00 \$ servira de dépôt de garantie pour couvrir les amendes éventuelles selon l'alinéa « c » de l'article VII de la présente Charte.

Advenant le refus de la demande d'inscription, un montant de 1 250,00\$ sera remboursé au responsable du projet d'expansion.

9. Plan d'affaires

Un plan d'affaires basé sur une période de 3 ans doit accompagner la demande d'adhésion.

10. Commandites

L'adhérent doit avoir un minimum de 3 000,00 \$ de commandites au moment de la demande d'adhésion et une preuve écrite est exigée.

Les commandites qui se rapportent aux commerces qui se spécialisent dans le domaine de la vente de meubles et d'équipements de football sont interdites.

11. Couleurs et logo de l'équipe

La LFMQ doit approuver le nom, les couleurs des uniformes et le logo de l'équipe lors de la demande d'inscription. À la suite de l'approbation, l'équipe a deux semaines pour commander les uniformes et fournir une copie du bon de commande en tant que preuve écrite à la Ligue.

12. Dimensions du terrain local de l'équipe

L'adhérent fera en sorte que le ou les terrains où les matchs se dérouleront seront conformes à l'alinéa « b » de l'article X de la présente Charte.

13. Minimum de joueurs

L'adhérent doit avoir un minimum de 22 joueurs d'expérience collégiale ou universitaire au moment de la demande d'adhésion. Cette liste doit contenir les informations suivantes :

- son nom et sa signature;
- son expérience à l'extérieur de la Ligue.

14. Provenance des joueurs pour la première saison

Lors de la première saison de l'équipe, aucun joueur ne peut provenir d'une autre équipe existante sans l'approbation de la Ligue

15. Casque

Toutes les équipes membres de la LFMQ devront, à partir de 2010, avoir des casques identiques au sein de leur équipe.

16. Application des règlements

Une fois la demande d'adhésion de l'équipe acceptée par le Conseil d'administration, celle-ci est liée par tous les règlements en vigueur dans la LFMQ.

- c) Aucun transfert du membership ne peut être permis à moins qu'une demande écrite n'ait été faite par le représentant de l'équipe. Cette demande doit être transmise à la LFMQ et à la Fédération. La demande doit être approuvée au 2/3 des votes par les personnes habiles à voter lors d'une réunion ordinaire ou spéciale du Conseil d'administration convoquée à ce sujet.
- d) Une équipe qui désire se relocaliser au-delà des limites de sa région administrative ou ailleurs dans sa région administrative doit obtenir l'accord de la LFMQ pour ce faire. La demande doit contenir tous les détails nécessaires sur la nouvelle localisation envisagée et démontrer que toutes les exigences de la présente Charte pourront à nouveau être respectées. La demande doit être approuvée à l'unanimité par les personnes habiles à voter lors d'une réunion ordinaire ou spéciale du Conseil d'administration convoquée à ce sujet.

ARTICLE VII Responsabilités et obligations des équipes

a) Représentants et signataires des équipes

Les équipes devront avoir 2 signataires pour les représenter au sein de la LFMQ. Idéalement, les signataires devraient être les mêmes que les personnes qui ont signé la déclaration d'immatriculation. Chaque fois qu'une décision requiert l'approbation écrite de l'équipe, les signatures devront apparaître sur le document en question. En cas de changement dans les signataires, le président, le secrétaire et le conseiller juridique devront être prévenus par écrit de la date d'entrée en vigueur dudit changement.

b) Inscription

Pour avoir le droit de disputer des matchs dans la LFMQ, chacune des équipes a l'obligation de payer, au moyen de chèques, un montant fixé par la Ligue à titre de droit d'inscription et ce, pour chaque année jouée dans la LFMQ. Le total du paiement doit être fait, en totalité, au plus tard une semaine avant le début de la saison.

En cas de non-paiement, une amende de 100,00 \$ et une perte d'une victoire seront imposées à chaque équipe fautive par semaine de retard.

c) Dépôt de garantie

Chaque équipe qui se réinscrit dans la LFMQ pour une année subséquente a l'obligation de verser au moyen d'un chèque une somme de 1 000,00 \$ à titre de dépôt de garantie pour couvrir les amendes éventuelles. Cette somme doit être versée au plus tard le 15 mars.

En cas de non-paiement, une amende de 50,00 \$ sera imposée à chaque équipe fautive par semaine de retard.

Si une équipe ne se fait pas imposer d'amende durant la saison, elle aura le choix de récupérer son dépôt de garantie et de le verser de nouveau l'année subséquente ou de laisser son dépôt de garantie dans le compte de la Ligue. Ce choix devra être fait lors de la réunion de clôture de l'année en cours.

Si une équipe se fait imposer une ou des amendes, celles-ci seront déduites du montant de dépôt de garantie. À la réunion de clôture, l'équipe aura le choix de récupérer le solde du dépôt de garantie ou de le laisser dans le compte de la Ligue. Pour l'année suivante, l'équipe aura le choix de verser le total des amendes afin que le montant du dépôt soit atteint ou de verser l'entièreté de ce montant selon l'option qu'elle choisira d'exercer.

d) Chèque de Football Québec

Chaque équipe a l'obligation de fournir à la LFMQ, une semaine avant le début de la saison, deux chèques, l'un de 50% de la somme totale des assurances des joueurs qui sera envoyée dès la réception de ce dernier et un autre sans montant qui servira à la mi-saison pour défrayer l'autre 50% qui correspond aux ajouts de joueurs selon les alinéas « f » et « l » de l'article VIII de la présente Charte. Ces chèques doivent être faits à l'ordre de Football Québec.

En cas de non-respect de cette règle, une amende de 50,00 \$ par semaine de retard sera imposée à l'équipe.

e) Soumission de terrain

Chaque équipe a l'obligation de soumettre à la LFMQ ses soumissions de terrain confirmant ses réservations de date. Ses soumissions doivent être envoyées à la LFMQ au plus tard le 15 mars.

f) Immatriculation

Chacune des équipes a l'obligation de s'immatriculer au Registraire des entreprises sous la partie III de la Loi sur les compagnies du Québec. Chacune des équipes doit s'assurer de maintenir son immatriculation en vigueur.

Si l'équipe ne s'immatricule pas ou qu'elle ne fait pas sa déclaration annuelle, son adhésion sera révoquée jusqu'à son immatriculation.

g) Commanditaires

L'équipe locale a la responsabilité d'afficher les commanditaires dans la zone située entre les deux lignes de 45 verges du côté des spectateurs. Cette zone sera exclusive à la Ligue pour l'affichage des commanditaires. La Ligue s'engage à fournir les affiches identifiées aux commanditaires.

Si pour une raison ou une autre, l'affichage de ces commanditaires entre les deux lignes de 45 verges est impossible, une autre place où les commanditaires sont visibles sera admise selon l'accord de la Ligue au préalable.

En cas de non-respect, une amende de 50 \$ par commanditaire qui ne respecte pas la règle sera imposée.

Aucun commanditaire à caractère sexuel ne sera toléré et devra être immédiatement retiré.

Les commandites qui se rapportent aux commerces qui se spécialisent dans le domaine de la vente de meubles et d'équipements de football sont interdites.

L'acceptation d'un nouveau commanditaire de Ligue est conditionnelle au vote unanime du Conseil d'administration.

h) Rapport annuel

Les équipes doivent remettre un rapport annuel décrivant la dernière saison et les aspirations futures. Ce rapport doit être remis un mois après la finale provinciale.

En cas de non respect, une amende de 50,00 \$ sera imposée à chaque équipe fautive par semaine de retard.

ARTICLE VIII Composition des équipes et joueurs

a) Territoire

Aucune restriction territoriale n'existe pour ce qui est de la composition des équipes.

b) Camp d'entraînement

Chacune des équipes doit rassembler ses joueurs et débiter le camp d'entraînement au plus tard le 15 avril de l'année en cours. Les équipes doivent envoyer un communiqué de presse avec un minimum de 35 joueurs au président de la Ligue et au responsable du Comité d'éthique. Une liste des coordonnées des joueurs présents au camp d'entraînement est considérée comme étant suffisante.

En cas de non-respect du délai fixé au 15 avril de l'année en cours, une amende de 50,00 \$ par semaine de retard sera facturée à l'équipe.

Si l'équipe ne corrige pas la situation et ne fait pas parvenir la liste des joueurs présents au camp d'entraînement dans un délai raisonnable après l'imposition de l'amende, l'adhésion de cette équipe à la Ligue pourra faire l'objet d'une révision.

c) Liste officielle

Les équipes ont l'obligation de remettre au président et aux autres équipes la liste officielle de la composition de leur équipe incluant les entraîneurs, le physiothérapeute ainsi que leur Conseil d'administration, et ce avant le vendredi précédant la première fin de semaine d'activités de la saison régulière.

La liste officielle doit contenir les informations suivantes :

- son nom;
- son numéro de chandail;
- sa position;
- son poids;
- sa grandeur;
- sa date de naissance;
- son expérience à l'intérieur de la Ligue;
- son expérience à l'extérieur de la Ligue;
- son emploi;
- son implication au football en général;
- ses coordonnées incluant son adresse électronique;
- sa signature.

d) Appartenance d'un joueur à une équipe

Dès la présence d'un joueur à une pratique ou un match d'une équipe, le joueur doit être inscrit sur la liste officielle et il appartient à cette équipe.

Un joueur doit être inscrit sur la liste officielle de l'équipe pour être éligible à participer à une partie.

e) Libérations

Un joueur qui ne veut plus faire partie d'une équipe peut demander à être libéré par celle-ci. La demande de libération doit être faite par écrit. La demande de libération doit être signée par l'un des deux signataires de l'équipe tel que mentionné à l'annexe 3 de la Charte de la Ligue de football majeur du Québec ainsi que par le joueur et doit être transmise à la Ligue deux semaines avant le premier match.

Une équipe ne peut libérer un joueur tant que celui-ci a des dettes (monétaires ou équipements) envers celle-ci. L'équipe et le joueur devront fournir la preuve que la dette du joueur a été réglée afin que la libération soit considérée comme étant valide. Un joueur ne pourra pas jouer pour une autre équipe de la LFMQ tant que sa dette ne sera pas acquittée envers son ancienne équipe.

Le joueur n'appartient plus à son équipe dès qu'il y a eu acceptation de la libération.

Un joueur qui voit sa demande de libération refusée peut en appeler de sa décision au Comité d'éthique moyennant des frais de 100,00 \$. Si son appel est accepté, le joueur n'a pas à déboursier cette somme.

Un joueur peut également être libéré sans autre formalité s'il est retranché lors du camp de sélection ou que le joueur cumule une saison d'inactivité.

f) Modification de la liste officielle

Les équipes auront le droit d'ajouter un maximum de 3 joueurs non-universitaires après la date de remise de la liste officielle. Les équipes ont jusqu'au vendredi précédant la mi-saison pour mettre à jour leur liste officielle et la faire parvenir au président et aux autres équipes.

Advenant un nombre impair de parties, le calcul pour savoir où se situe la mi-saison est fait comme suit : la moitié du nombre de match de la saison régulière arrondie au niveau inférieur.

Une fois la mi-saison passée, aucun autre joueur ne pourra être ajouté.

g) Transfert de joueurs

Une équipe ne peut aller chercher plus de 3 joueurs par équipe par année.

h) Minimum de joueurs

Chacune des équipes doit être composée d'un minimum de 35 joueurs inscrits sur la liste officielle. En cas de non-respect, l'adhésion de l'équipe sera révoquée.

i) Maximum de joueurs

Une équipe peut avoir autant de joueurs et d'entraîneurs qu'elle le désire pour autant qu'ils soient inscrits sur la liste officielle.

j) Joueurs d'expérience universitaire et NCAA Football

Chacune des équipes ne peut compter plus de 12 joueurs d'expérience universitaire et NCAA Football au sein de sa liste officielle. Tout joueur excédant ce nombre sera considéré comme étant un joueur inéligible et les dispositions de l'alinéa « c » de l'article XI de la présente Charte s'appliqueront telles quelles. De plus, les joueurs d'expérience universitaires et NCAA Football âgés de 35 ans et plus au 31 décembre de l'année en cours sont exclus de l'application de cette règle.

k) Minimum de joueurs pour avoir le droit de disputer une partie et alignement

Pour avoir le droit de disputer une partie, une équipe devra aligner un minimum de 25 joueurs présents. Les joueurs qui sont blessés, mais qui sont néanmoins présents sur les lignes de côté avec leur équipe sont inclus dans le calcul du nombre de joueurs présents.

Si l'équipe n'obtient pas le minimum de joueurs, une défaite sera inscrite à la fiche de cette équipe tandis qu'une victoire sera inscrite à la fiche de l'autre équipe. À ce moment, un pointage de 28-0 sera comptabilisé.

L'équipe locale remplit la feuille d'alignement en premier et la fait parvenir à l'équipe visiteuse. La liste des joueurs doit être en ordre numérique et elle doit comprendre les noms des joueurs avec leurs numéros, les noms des entraîneurs et les noms des joueurs suspendus ou blessés avec la mention en conséquence. L'entraîneur-chef doit signer l'alignement. Si le nom d'un joueur n'apparaît pas sur la feuille d'alignement, ce joueur est inéligible à disputer la partie.

Chacune des équipes doit avoir en sa possession lors d'une partie, trois copies de son alignement.

Chacune des équipes doit remettre 30 minutes avant le début du match une copie de son alignement au local des arbitres, à l'autre équipe et au relationniste.

Durant les séries éliminatoires, les relationnistes de la Ligue ont la responsabilité de prendre les présences et de vérifier l'identité de chacun des joueurs 30 minutes avant le début de la partie. Pour ce faire, chacun des joueurs doit présenter sa carte d'identité avec sa photo au relationniste lorsque celui-ci la demande. Si un joueur est dans l'impossibilité de le faire, ce dernier ne pourra participer au match.

l) Remplacement d'un joueur blessé

Un joueur blessé ne peut être remplacé que par un joueur d'expérience égale ou inférieure sous présentation d'un certificat médical ou d'un billet d'un physiothérapeute.

Lorsqu'il y a remplacement d'un joueur blessé par un autre joueur, l'équipe a jusqu'au vendredi précédant la mi-saison pour mettre à jour leur liste officielle et la faire parvenir au président et aux autres équipes.

Advenant un nombre impair de parties, le calcul pour savoir où se situe la mi-saison est fait comme suit : la moitié du nombre de match de la saison régulière arrondie au niveau inférieur.

Une fois la mi-saison passée, aucun autre joueur ne pourra être ajouté.

m) Participation aux séries éliminatoires

Si un joueur veut participer aux séries éliminatoires, il doit avoir joué et avoir été inscrit sur l'alignement pour la moitié des parties de la saison. Advenant le cas où le joueur est blessé, il doit avoir été présent sur les lignes de côté avec son chandail d'équipe. Dans ce cas, la présence sur les lignes de côté équivaut à une présence comme si le joueur avait disputé le match.

Si le nombre de parties est impair, le calcul pour savoir où se situe l'admissibilité du joueur à participer aux séries éliminatoires est fait comme suit : la moitié du nombre de parties de la saison régulière arrondie au niveau inférieur.

n) Numéro de chandail

Une fois qu'un numéro de chandail est attribué à un joueur, ce numéro doit rester le même durant toute la saison incluant les parties d'après-saison. Cependant, au cas où un événement extrême se produirait, le joueur pourra être autorisé à utiliser un autre numéro de chandail disponible.

o) Uniforme et casque

Tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir des uniformes identiques pour disputer un match. L'uniforme comprend le chandail, les pantalons et les bas.

Toutes les équipes membres de la LFMQ devront, à partir de 2010, avoir des casques identiques au sein de leur équipe.

ARTICLE IX Règles de jeu

Les règles de jeu appliquées dans la LFMQ sont celles contenues dans la plus récente édition du Livre des règlements du football amateur canadien avec les exceptions suivantes :

- a) les premier et troisième quarts ne pourront avoir une durée de plus de 35 minutes sauf pour les séries éliminatoires;
- b) les deuxième et quatrième quarts ne pourront avoir une durée de plus de 35 minutes avant les trois dernières minutes sauf pour les séries éliminatoires;
- c) une période de repos de 15 minutes est prévue entre les deux demies pour la saison régulière et une autre de 20 minutes pour les séries éliminatoires;
- d) quatre essais seront utilisés;
- e) le retrait du casque dans les caucous sera toléré;
- f) lors des bottés d'envoi, les joueurs autres que le botteur, sont alignés au point du ballon et n'ont pas le droit d'amorcer leur course avant que le ballon ne soit botté;
- g) aucun bloc sous la ceinture ou plaqué aux genoux ne sera toléré. Ce pendant, un joueur en poursuite (180° arrière) est exclu de cette règle en ce qui a trait au plaqué. Le joueur fautif se verra expulsé pour cinq jeux et son équipe pénalisée de 15 verges. Pour une seconde faute du même joueur, ce dernier sera expulsé de la partie et une punition de disqualification (25 verges) sera appliquée par les officiels. De plus, le cas sera confié au Comité d'éthique pour révision;
- h) la règle de prolongation sera celle du règlement 1, section 3, article 6 pour deux possessions par équipe pour la saison régulière et jusqu'à la victoire pour les séries éliminatoires ;
- i) Aucune verge ne séparera les formations offensives et défensives.

ARTICLE X Parties

a) Calendrier des parties

Le calendrier des parties, établi par le président, doit être présenté au Conseil d'administration dans un format incluant dates, équipes visiteuses et équipes receveuses lors de la réunion du mois de février.

Le calendrier doit être approuvé par le Conseil d'administration dans les deux semaines suivant le Conseil d'administration.

Le calendrier doit débiter au plus tôt à la deuxième semaine de mai et ne doit pas se terminer plus tard que la deuxième semaine d'août.

Le calendrier officiel incluant les terrains et les heures confirmées doit être présenté avant le 1^{er} avril.

Une équipe qui désire changer l'heure ou le lieu d'une partie doit faire une demande par écrit au président de la LFMQ au plus tard 14 jours avant la date de la présentation de la partie. Avant de faire sa demande au président, l'équipe doit aviser et obtenir le consentement écrit de l'autre équipe quant à ce changement et faire en sorte que le consentement soit joint à cette demande. Si le président approuve ce changement, il doit avertir au moins sept jours avant la date de la partie les deux équipes impliquées ainsi que les autres membres du Conseil de direction.

b) Terrain

L'équipe locale a la responsabilité de louer un terrain selon ce qui est prévu dans le Livre des règlements du football amateur canadien afin que les parties puissent être disputées. La location du terrain devra comprendre un vestiaire pour chacune des équipes ainsi que pour les officiels, un tableau indicateur, des estrades, un banc minimum par équipe et deux tables en plus des exigences prévues à l'article 19 du Livre vert de Football Québec.

Si le terrain n'est pas disponible pour des raisons hors de contrôle de l'équipe locale, cette dernière a la responsabilité de trouver un terrain de remplacement. Si l'équipe locale ne réussit pas à trouver un autre terrain, elle se verra appliquer soit la sanction de l'alinéa « a » de l'article XI de la présente Charte moins le remboursement de 500,00 \$ ou la sanction de l'alinéa « b » de l'article XI de la présente Charte selon le cas.

Si une équipe doit faire plus de 200 kilomètres pour disputer un match, l'équipe receveuse et l'équipe visiteuse doivent s'entendre sur l'heure à laquelle le match aura lieu.

L'équipe locale a l'obligation d'avertir l'équipe visiteuse et les officiels de l'emplacement des vestiaires avant le début de la saison.

Les équipes s'engagent de plus à fournir à la LFMQ une soumission écrite avec la confirmation des dates réservées avant le 15 mars de l'année en cours. Le contrat doit être signé avant le 1^{er} avril. En cas de non-respect de cette règle, une amende de 50,00 \$ par semaine de retard sera imposée à l'équipe.

Tout membre d'une équipe pris à éteindre sa cigarette aux alentours et sur tout terrain utilisé par la Ligue sera suspendu pour le reste de la saison et son adhésion sera réévaluée par le Comité d'éthique.

c) Physiothérapeute

Chacune des équipes doit s'assurer la présence d'un physiothérapeute ou d'un thérapeute certifié à chacun des matchs qu'elle dispute. Chacune des équipes doit également s'assurer que le physiothérapeute ou le thérapeute dispose de tout le matériel nécessaire à l'exécution de son travail.

d) Cellulaire

L'équipe locale a l'obligation de fournir un téléphone cellulaire fonctionnel qui sera mis à la disposition du physiothérapeute de l'équipe locale avec les coordonnées communiquées à la Ligue et aux équipes adverses.

e) Matériel supplémentaire

Chacune des équipes a l'obligation d'avoir une paire de béquilles à chacune des parties disputées que ce soit durant la saison régulière ou les séries éliminatoires.

f) Annonceur/Musique

L'équipe locale devra fournir un annonceur et de la musique lors des parties locales.

En cas de non-respect, une amende de 300,00 \$ sera imposée à chaque équipe fautive par semaine de retard.

g) Cantine

L'équipe locale devra s'assurer qu'il y aura une cantine près du terrain et que celle-ci sera opérationnelle et ouverte jusqu'à la fin de la partie.

h) Entrée sur le terrain et contrôle de l'assistance

L'équipe locale devra faire en sorte qu'un responsable se trouve à l'entrée du terrain jusqu'à la fin du premier quart minimum.

Ce responsable devra également prendre la mesure de l'assistance, soit au moyen de coupons ou de tout autre moyen qui permet une mesure approximative.

Le responsable devra transmettre la mesure de l'assistance au relationniste en place.

i) Séries éliminatoires

L'équipe qui reçoit une partie des séries éliminatoires a jusqu'à minuit le lundi précédant cette partie pour aviser l'autre équipe de l'heure à laquelle elle aura lieu.

L'équipe qui reçoit la finale doit aussi respecter les règles prévues à l'annexe 2 des règlements.

De plus, la Ligue s'engage, pour toutes les parties éliminatoires, à payer les coûts de location du terrain. En plus, cette dernière, pour la finale seulement, s'engage à rembourser un montant d'un maximum de 300\$ pour l'animation à l'équipe hôte.

j) Amende

En cas de non-respect total ou partiel d'une des clauses de la présente section, une amende de 50,00 \$ par manquement sera perçue par la Ligue à moins d'indication contraire.

Si un alinéa contient une amende plus élevée que celle indiquée dans cet alinéa, le montant le plus élevé des deux sera applicable.

ARTICLE XI Pointage par défaut

a) Annulation d'une partie pour force majeure

Si une équipe ne peut se rendre à une partie ou si un match est annulé pour des raisons jugées extrêmes par la Ligue, une partie nulle sera appliquée à la fiche des deux équipes. À ce moment, un pointage de 0-0 sera comptabilisé.

La LFMQ remboursera jusqu'à 500,00 \$ de dédommagement à l'équipe locale pour couvrir les frais engagés y compris les recettes perdues pour la présentation et l'annulation de la partie.

b) Victoire et défaite par défaut en cas d'impossibilité pour aller disputer un match

Si une route habituellement utilisée pour aller jouer une partie est inaccessible à la circulation, l'équipe doit tout faire afin de trouver une autre route.

Si l'équipe ne prend pas les moyens nécessaires pour se présenter au match, une défaite sera inscrite à la fiche de cette équipe tandis qu'une victoire sera inscrite à la fiche de l'autre équipe. À ce moment, un pointage de 28-0 sera comptabilisé.

Il y aura un remboursement de 1 000,00 \$ de l'équipe fautive à l'autre équipe. De plus, l'équipe fautive devra également rembourser la somme correspondant à 1/8 du montant alloué au budget des matchs de la saison régulière à la LFMQ.

c) Partie disputée avec des joueurs inéligibles ou suspendus

Si une des deux équipes fait jouer des joueurs inéligibles ou suspendus, celle-ci perd la partie par défaut en plus de perdre par défaut toutes les parties dans lesquelles le joueur inéligible ou suspendu a pu jouer. Les parties réputées être perdues par défaut seront suivies d'un astérisque dans les statistiques officielles de la LFMQ. Toutes les statistiques applicables à l'équipe incluant le score final seront maintenues excepté pour les

statistiques du joueur inéligible ou suspendu qui a joué et qui ne seront pas comptabilisées.

d) Bris d'égalité

Durant la saison, s'il y a égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes à la fin d'une fin de semaine d'activités, la procédure de bris d'égalité est la suivante :

- le plus de victoires totales obtient le rang le plus élevé;
- la meilleure fiche victoire/défaite/nulle dans les parties entre les équipes impliquées obtient le rang le plus élevé;
- le différentiel le plus élevé calculé en soustrayant les « points contre » aux « points pour » dans les parties entre les équipes impliquées obtient le rang le plus élevé;
- le différentiel le plus élevé calculé en soustrayant les « points contre » aux « points pour » sur le total de tous les matchs obtient le rang le plus élevé;
- le moins de « points contre » au total obtient le rang le plus élevé.

Si une équipe a une victoire par défaut qui est inscrite à sa fiche, elle obtient le rang le moins élevé dans la procédure de bris d'égalité entre les équipes.

ARTICLE XII Arbitres

a) Nombre d'arbitres, chronométreurs-marqueurs et arbitres mineurs par partie

À chacune des parties de la saison régulière, il doit y avoir 5 arbitres sur le terrain, 1 chronométreur-marqueur et 3 arbitres mineurs dont un indicateur d'essai et deux chaînesurs.

Pour les parties des séries éliminatoires, il doit y avoir 6 arbitres sur le terrain, 1 chronométreur-marqueur et 3 arbitres mineurs dont un indicateur d'essai et deux chaînesurs.

b) Feuille de match

À la fin de chaque match, l'arbitre en chef doit écrire son rapport de la partie sur la feuille de marqueur, la signer et la remettre au relationniste en place qui fait parvenir le rapport par la suite au Comité d'éthique.

c) Comportement sur le terrain

Si un arbitre a un comportement préjudiciable au football, il doit être entendu selon les principes qui régissent sa Fédération.

ARTICLE XIII Comité d'éthique

a) Composition du Comité d'éthique de Ligue

Le Comité d'éthique de la LFMQ est composé des personnes suivantes :

- Membre impartial du Conseil de direction;
- Conseiller juridique;
- Conseiller juridique adjoint;
- Membre de l'A.R.A.F.Q.;
- Membre externe de la Ligue.

Le Conseiller juridique agit à titre de président du Comité d'éthique et est responsable de sa bonne administration. Il est aussi responsable de nommer le conseiller juridique adjoint, le membre de l'A.R.A.F.Q. et le membre externe de la Ligue.

Le Conseiller juridique doit être voté lors de l'assemblée générale.

b) Fonctions et responsabilités

Les fonctions et responsabilités du Comité d'éthique de Ligue sont les suivantes :

- entendre et régler tout litige de nature disciplinaire dans lequel un membre et/ou une équipe sont impliqués et pour lequel il y a eu un rapport d'événement écrit par un arbitre en imposant les amendes et sanctions prévues au règlement si nécessaire;
- motiver par écrit les décisions rendues;
- expliquer et appliquer tous les règlements administratifs de la LFMQ en imposant les amendes et les sanctions prévues au règlement si nécessaire.

ARTICLE XIV Mesures disciplinaires et sanctions applicables lors d'une partie par les officiels

a) Rapport de discipline

En cas d'expulsion, les arbitres sont tenus de rédiger un rapport des événements. Si l'arbitre juge que les événements sont sérieux, mais qu'ils ne justifient pas l'imposition d'une sanction, ils peuvent rédiger un rapport et recommander un avertissement et/ou une lettre d'excuse de la part de la personne expulsée.

Les équipes impliquées dans la partie sont également tenues de rédiger un rapport des événements. Les équipes et les officiels ont jusqu'au dimanche à minuit pour déposer leurs rapports des faits sinon leur version des faits ne sera pas prise en ligne de compte à moins d'une raison majeure.

Lorsqu'un match se déroule un dimanche, les délais pour déposer leurs rapports des faits et pour que le Comité d'éthique rende sa décision sont repoussés de 24 heures.

Les équipes font parvenir leur rapport par Internet à l'adresse suivante : comite.ethique@lfmq.com.

b) Décision du Comité d'éthique

Avant de rendre sa décision, le Comité d'éthique doit examiner toutes les circonstances et faits qui ont conduit à l'événement. Le Comité d'éthique se base aussi sur le rapport des arbitres. Le Comité d'éthique peut également demander aux parties de s'entendre sur une ou des sanctions possibles et tenir compte de leur suggestion commune, mais le Comité d'éthique n'est pas lié par la suggestion commune.

Le Comité d'éthique a jusqu'au mercredi à 17 h pour rendre sa décision par écrit. Si les faits ont eu lieu durant les séries éliminatoires, il a jusqu'au mardi à 17 h pour rendre sa décision.

La décision est envoyée par courrier électronique à chacune des parties et celles-ci sont informées par téléphone que la décision a été rendue. Si le Comité juge qu'il y a urgence, la décision peut être communiquée par téléphone avant d'être communiquée par courrier électronique.

Si le Comité d'éthique le juge nécessaire, il peut convoquer les personnes impliquées à une audience afin d'entendre leur version des faits. Les parties doivent être prévenues au minimum une semaine à l'avance de l'endroit et l'heure de l'audience.

c) Appel à la Fédération en cas de désaccord

Quiconque est en désaccord avec une décision du Comité d'éthique peut loger un appel à la Fédération tel que décrit à l'article 15 du Livre vert de Football Québec reproduit à l'Annexe 1 des règlements.

ARTICLE XV Plainte de nature privée

a) Plainte individuelle

Tout membre ou toute équipe a le droit de porter plainte.

b) Dépôt de la plainte

La plainte doit être déposée avant minuit le dimanche suivant la partie si celle-ci a lieu un vendredi ou un samedi. Par contre, si la partie a lieu un dimanche, le délai pour déposer la plainte est reporté de 24 heures. Le dépôt de la plainte doit être accompagné d'un chèque de 50,00 \$ qui sera remboursé si l'équipe obtient gain de cause.

c) Dépôt du rapport

Les officiels et les équipes ont jusqu'au mardi à 17 h pour déposer leurs rapports des faits lorsque c'est un membre qui a déposé la plainte quand les parties ont lieu un vendredi ou un samedi. Lorsque c'est une équipe qui a déposé la plainte, c'est l'autre équipe et les

officiels qui doivent déposer leurs rapports des faits. Par contre, si la partie a lieu un dimanche, le délai pour déposer le rapport est reporté de 24 heures.

d) Décision du Comité d'éthique

Avant de rendre sa décision, le Comité d'éthique doit examiner toutes les circonstances et faits qui ont conduit à l'événement. Le Comité d'éthique se base aussi sur le rapport des arbitres. Le Comité d'éthique peut également demander aux parties de s'entendre sur une ou des sanctions possibles et tenir compte de leur suggestion commune, mais le Comité d'éthique n'est pas lié par la suggestion commune.

Le Comité d'éthique a jusqu'au jeudi à 17 h pour rendre sa décision par écrit. La décision est envoyée par courrier électronique à chacune des parties et celles-ci sont informées par téléphone que la décision a été rendue. Seulement lorsque le comité juge qu'il y a une urgence, la décision peut être communiquée par téléphone.

Si le Comité d'éthique le juge nécessaire, il peut convoquer les personnes impliquées à une audience afin d'entendre leur version des faits. Les parties doivent être prévenues au minimum une semaine à l'avance de l'endroit et l'heure de l'audience.

ARTICLE XVI Liste des sanctions

a) Sanction obligatoire

Tout joueur disqualifié d'une partie par un arbitre est sujet à l'une ou l'autre des sanctions prévues à la présente section.

Une disqualification durant une partie engendre automatiquement une suspension pour le reste de la partie et pour la partie suivante.

Pendant une suspension, la personne suspendue ne peut participer à aucune activité prévue par la LFMQ que ce soit une réunion ou une partie jusqu'à ce que la sanction soit complètement purgée. Aussi, elle ne peut participer à toute autre activité approuvée par Football Québec.

En cas d'une deuxième suspension imposée en vertu du présent article, celle-ci doit être purgée consécutivement à la première suspension.

Les sanctions doivent être purgées au complet. Toute personne associée avec une équipe de football et qui est suspendue pendant une saison est obligée de subir sa suspension au complet même s'il est nécessaire de purger la balance de la suspension dans la ou les années suivantes et ce, peu importe si la personne joue pour une autre équipe de la LFMQ lors de la saison subséquente.

Si une sanction est prévue dans la liste du paragraphe « b » du présent article, l'arbitre et le Comité d'éthique n'ont pas le choix et doivent obligatoirement imposer au minimum une partie de suspension. Cependant, le Comité d'éthique peut augmenter cette sanction s'il le juge nécessaire.

b) Liste des sanctions

1. Se battre avec un joueur ou un membre du personnel;
2. Insulter et harceler un joueur ou un membre du personnel en utilisant des propos grossiers, vulgaires ou discriminatoires;
3. Lancer le ballon ou tout objet pouvant potentiellement causer des blessures à un autre joueur ou membre du personnel;
4. Attaquer délibérément un autre joueur dans le but de le blesser;
5. Inciter un autre joueur à se battre avec un adversaire;
6. Entraîneur ayant un comportement ou une attitude préjudiciable que ce soit avant, pendant ou après un match de la LFMQ;
7. Attaquer verbalement un joueur participant à la partie;
8. Insulter et harceler un arbitre ou toute autre personne en utilisant des propos vulgaires, grossiers ou discriminatoires;
9. Ne pas coopérer avec les membres du Comité d'éthique;
10. Quitter son banc dans le but d'engager le combat avec un adversaire;
11. Encourager un joueur à blesser un adversaire;
12. Entrer en contact délibérément avec un arbitre durant un match.

Exceptions

1. Être disqualifié d'un match pour la seconde fois au cours de la même saison.

L'imposition de cette sanction entraîne automatiquement une suspension de 4 parties et celle-ci peut inclure les parties des séries si nécessaires et les parties de la saison suivante si la totalité de la sanction n'a pas été purgée.

2. Entraîneur qui abuse ou attaque verbalement et/ou physiquement un arbitre avant, pendant ou après un match de la LFMQ.

La suspension est indéfinie tant que le Comité d'éthique n'a pas rendu de décision.
La suspension minimale pour avoir frappé un officiel est de six (6) matchs.

c) Sanctions alternatives

En plus des sanctions obligatoires, s'il le juge nécessaire et approprié, le Comité d'éthique peut imposer une ou des mesures ci-après prévues :

- faire parvenir une réprimande écrite ou lettre d'avertissement au joueur, à l'officiel ou à l'équipe fautive;
- suspendre le joueur ou l'entraîneur pour toutes les parties à venir jusqu'à ce qu'une lettre d'excuse ait été écrite par la personne suspendue et envoyée au Comité d'éthique et aux autres personnes impliquées;
- imposer une amende maximale de 100,00 \$.

Ces mesures peuvent également être imposées si l'action reprochée ne se rapporte pas à une des situations prévues à l'alinéa précédent.

ARTICLE XVII Site Internet

a) Site Internet de la LFMQ

La LFMQ s'engage à maintenir tout au long de l'année et surtout durant la saison, un site Internet à jour avec tous les renseignements, règlements, statistiques et autres à l'adresse suivante : www.lfmq.com.

b) Site Internet des équipes

La LFMQ s'engage aussi à maintenir tout au long de l'année et surtout durant la saison, un site Internet à jour de chaque équipe aux adresses suivantes : www.football-bulldogs.com, www.mercenaires-football.com, www.monarks-football.com, www.rebelles-football.com, www.x-men-football.com.

c) Communiqués aux équipes

Tout communiqué que la LFMQ doit faire sera publié sur le site Internet de la Ligue ainsi que ceux des équipes impliquées.

ARTICLE XVIII Lauréats et équipe d'étoiles

a) Procédure de sélection des lauréats et de l'équipe étoiles

La LFMQ souligne à chaque année l'excellence de ses membres à travers diverses catégories en tant que « Lauréats et équipe d'étoiles de la LFMQ ». Les catégories de lauréat sont les suivantes :

- Joueur de ligne offensive de l'année;
- Joueur de ligne défensive de l'année;
- Recrue offensive de l'année;
- Recrue défensive de l'année;
- Joueur offensif de l'année;
- Joueur défensif de l'année;
- Équipe d'entraîneurs de l'année;
- Le « nom de l'équipe » de l'année (joueur de l'équipe s'étant le plus illustré non seulement par son jeu sur le terrain).

1. Les équipes doivent fournir le nom, le numéro (si applicable) et la position ou le poste de leurs nominés pour chaque catégorie, respectant les maximum requis, avant le lundi suivant le dernier match de la saison régulière. Les maximums sont ceux mentionnés ci-dessous :

Lauréat

- Un joueur offensif;
- Un joueur défensif;
- Un joueur de ligne offensive;
- Un joueur de ligne défensive;

- Une recrue offensive;
- Une recrue défensive;
- L'équipe d'entraîneurs;
- Le « nom de l'équipe » de l'année.

Équipe d'étoiles

- Trois joueurs de ligne offensive;
 - Trois receveurs;
 - Deux porteurs de ballon;
 - Un quart-arrière;
 - Trois joueurs de ligne défensive;
 - Trois secondeurs;
 - Trois demis défensifs;
 - Un botteur;
 - Un retourneur.
2. Le vendredi suivant, des formulaires regroupant les listes de nominés par catégorie seront envoyées aux gouverneurs afin que leurs entraîneurs, puissent compiler leurs premiers votes.
 3. Les formulaires de vote doivent être remplis et envoyés à la Ligue avant le lundi suivant à minuit.
 4. S'il y a égalité, un deuxième tour sera effectué en débutant par le point 2.

Lauréats

Joueur offensif

100% Vote des entraîneurs

Joueur défensif

100% Vote des entraîneurs

Recrue offensive

100% Vote des entraîneurs

Recrue défensive

100% Vote des entraîneurs

Le « nom de l'équipe » de l'année

Le représentant de chacune des équipes est gagnant.

Joueur de ligne offensive

100% Vote des entraîneurs

Joueur de ligne défensive

100% Vote des entraîneurs

Équipe d'entraîneurs

100% Vote des entraîneurs

Équipe d'étoiles (le nombre entre parenthèse au côté des noms de positions correspond au nombre de joueur qui constituera l'équipe à cette position)

Deux bonus seront attribués pour tous les joueurs en nomination à l'équipe d'étoiles, l'un d'un point par mention de joueur de la partie et un autre de cinq points par mention de joueur de la semaine au cours de la saison.

Offensive

Ligne offensive (5)

100% * Vote du 1^{er} au 5^e des entraîneurs

Receveur (4)

40% * Vote du 1^{er} au 4^e des entraîneurs

30% TD/# de réceptions (meilleur 30 points ensuite au prorata)

15% # de verges par les airs (meilleur 15 points ensuite au prorata)

15% # de réceptions (meilleur 15 points ensuite au prorata)

Porteur (2)

40% * Vote du 1^{er} et 2^e des entraîneurs

25% Moyenne de gain au sol (meilleur 25 points ensuite au prorata)

15% TD/# de courses (meilleur 15 points ensuite au prorata)

10% TD/# de réceptions (meilleur 10 points ensuite au prorata)

5% # de réceptions (meilleur 5 points ensuite au prorata)

5% # de verges par les airs (meilleur 5 points ensuite au prorata)

Quart-arrière (1)

50% Rating (meilleur obtient 50 points ensuite au prorata)

40% Vote des entraîneurs

5% TD/# de portées (meilleur 5 points ensuite au prorata)

5% Moyenne de gain au sol (meilleur 5 points ensuite au prorata)

Défensive

Ligne défensive (4)

60% * Vote du 1^{er} au 4^e des entraîneurs

40% Pointage (meilleur 40 points ensuite au prorata)

* Le calcul du pointage attribué aux votes se fera en trois étapes comme suit :

1- Pourcentage total divisé par le nombre d'équipe votant (donne le nombre de points pour un choix de première place)

2- Ce quotient divisé par le nombre de position recherché (donne le nombre de point pour la dernière place disponible)

3- Ce dernier quotient réparti également à chacune des autres rangs.

Ex. : 5 équipes – 4 positions – 40%

1- $40 / 5 = 8$

2- $8 / 4 = 2$

3- 1^{re} place - 8 points, 2^e - 6, 3^e - 4 et 4^e - 2

Secondeur (3)

- 60% * Vote du 1^{er} au 3^e des entraîneurs
- 40% Pointage (meilleur 40 points ensuite au prorata)

Demi défensif (5)

- 60% * Vote du 1^{er} au 5^e des entraîneurs
- 40% Pointage (meilleur 40 points ensuite au prorata)

Spécialistes

Botteur (1)

- 40% Vote des entraîneurs
- 25% Pourcentage de placements réussis (meilleur 25 points ensuite au prorata)
- 15% Pourcentage de convertis réussis (meilleur 15 points ensuite au prorata)
- 10% Moyenne par botté (Meilleur 10 points ensuite au prorata – moyenne des deux si le joueur a effectué les deux genres de botté)
- 5% Pour le botteur à avoir réussi le plus long placement
- 5% Bonus aux botteurs qui ont effectué les deux genres de botté et plus

Retourneur (1)

- 40% Vote des entraîneurs
- 30% TD/# de retour (meilleur 30 points ensuite au prorata)
- 25% Moyenne (Meilleur 25 points ensuite au prorata – moyenne des deux si le joueur a effectué les deux genres de retour)
- 5% Bonus aux retourneurs qui ont effectué les deux genres de retour

ARTICLE XIX Dispositions finales et complémentaires

Pour toute règle qui n'est pas contenue dans le présent règlement, il faudra se rapporter au Livre vert de Football Québec.

Il est à noter que la règle pourra être adaptée en fonction des règlements préexistants dans la LFMQ.

Si aucune sanction n'est prévue pour un article contenu dans le présent règlement, le comité éthique prendra toute décision s'il y a non-respect de la règle.

* Le calcul du pointage attribué aux votes se fera en trois étapes comme suit :

- 1- Pourcentage total divisé par le nombre d'équipe votant (donne le nombre de points pour un choix de première place)
- 2- Ce quotient divisé par le nombre de position recherché (donne le nombre de point pour la dernière place disponible)
- 3- Ce dernier quotient réparti également à chacune des autres rangs.

Ex. : 5 équipes – 4 positions – 40%

1- $40 / 5 = 8$

2- $8 / 4 = 2$

3- 1^{re} place - 8 points, 2^e - 6, 3^e - 4 et 4^e - 2

Annexe 1

Tous les renvois de cette annexe proviennent du Livre vert de Football Québec 2008

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

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.

- 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.

Annexe 2

Présentation des finales

Organisation

L'équipe finaliste ayant eu la meilleure fiche durant la saison doit recevoir et organiser la finale. Elle se doit de respecter ce minimum lors de l'organisation :

- Système de son
- DJ
- Animateur avec micro sans fil (facultatif)
- Cantine
- Bière
- Hot dog
- Eau
- Boisson gazeuse
- Chips
- Programmes souvenirs
- Collecte d'entrées
- Bénévoles
- Sécurité

En cas d'impossibilité de se conformer à l'un ou à plusieurs des items ci-haut, l'équipe finaliste doit avertir la Ligue à ce sujet. L'équipe finaliste doit fournir une preuve de cette impossibilité et la Ligue doit reconnaître celle-ci. Malgré l'approbation de la Ligue, l'équipe finaliste doit trouver une solution alternative.

Répartition des profits

Équipe receveuse

Elle reçoit 75% des profits, après tous les remboursements excluant les frais de transport de l'équipe visiteuse. De plus, la Ligue s'engage à couvrir un montant d'un maximum de 300\$ pour l'animation en plus du coût de location du terrain.

Équipe visiteuse

Remboursement à 100% des frais de déplacement par autocar avec une facture à l'appui ou jusqu'à 1 000 \$ pour les déplacements en voiture à titre de 0,10\$/km/joueur payé par la Ligue, donc inclus dans les inscriptions, par exemple :

Par automobile :	PEPS/Saint-Joseph de Beauce 140km aller-retour	560\$
Par autocar :	Chicoutimi/Saint-Joseph de Beauce	950\$

Annexe 3 (selon l'alinéa « a » de l'article VII de la présente Charte)

Nom du club	Couleurs officielles	Nom légal	Nom des mandataires
Bulldogs de Montmagny	<ol style="list-style-type: none">1. Vert (0b4c48)2. Blanc3. Gris	Montmagny La Pocatière Senior	Dominic Bouchard Olivier Talbot
Mercenaires de Saguenay	<ol style="list-style-type: none">1. Noir2. Jaune (130C)3. Blanc	Les Mercenaires de Saguenay	Dominic Giguère Sébastien Giguère
Monarks de Québec	<ol style="list-style-type: none">1. Orange (pms 7416)2. Vert (pms 7484)3. Blanc	Monarks de Québec	Jean-Sébastien Lussier Charles-Éric Lamarche
Rebelles de Québec	<ol style="list-style-type: none">1. Rouge (032)2. Or (123)3. Noir	Les Rebelles Football	Hugues Gagnon Sébastien Rousseau
X-Men de Beauce	<ol style="list-style-type: none">1. Bleu marine2. Rouge3. Blanc	X-Men de Beauce	Emmanuel Rodrigue Étienne Pouliot