

INFORMATION

HISTOIRE DE LA LIGUE

La ligue a vu le jour en 1908. Elle a connu différents noms et diverses équipes au fil des ans. À travers les années elle a aussi servi plusieurs régions géographiques de l'Ontario et du Québec. Le seul dénominateur commun a été qu'elle offrait aux jeunes hommes de 18 à 22 ans un excellent programme de football.

BOURSES D'ÉTUDE

Chaque année la LFJQ octroie des bourses d'étude lors du banquet de la LFJQ. La valeur de ces bourses varie à chaque année dépendant de la générosité des commanditaires. Depuis le début du programme de bourses, en 1996, la ligue a été en mesure d'octroyer des bourses pour une valeur totale de plus de 33 000 \$.

Chaque joueur qui s'enregistre dans la LFJQ est éligible pour soumettre sa candidature pour recevoir une bourse. L'octroi de bourses n'a rien en commun avec vos aptitudes de football. Vous pouvez appliquer en autant que vous ayez payé votre enregistrement de la LFJQ et que vous suivez un programme éducationnel qui nécessite des frais de scolarité. Si vous êtes le récipiendaire d'une bourse, vous avez une année pour débiter le programme proposé. Pour faire application pour une bourses d'étude, tout ce que vous devez faire est de remplir un formulaire d'application qui vous sera remis par votre gérant d'équipe. Le formulaire est aussi disponible chez votre gérant d'équipe. Vous devrez nous écrire (une page au maximum) pourquoi une bourse vous aiderait à poursuivre votre développement.

Après avoir complété votre application, vous devez retourner le formulaire à votre gérant avant le 1^{er} octobre, lequel l'acheminera au bureau de la ligue. Le comité mis en place pour les bourses d'étude décidera quels candidats sont les plus méritants. Tel que spécifié plus haut, la décision n'a rien en commun avec vos aptitudes de football et la décision du comité est finale. L'argent de la bourse est envoyé directement à l'institution de votre choix où vous étudierez. Les gagnants des bourses d'étude de 2002 sont :

MÉRITES HONORIFIQUES

La LFJQ décerne à chaque année des mérites honorifiques aux équipes et joueurs de la ligue.

CHAMPIONS DE LA LIGUE – TROPHÉE CYRIL F. WHITE

Chaque année la ligue remet le trophée Cyril F. White, nommé du nom du président fondateur de la ligue à l'équipe qui remporte la saison régulière.

CHAMPIONS DES FINALES – COUPE MANSON

La ligue confère aussi un trophée à l'équipe qui gagne les finales d'après saison qui est l'emblème du championnat de la LFJQ. Le trophée est nommé du nom de l'un des commanditaires les plus importants « Insulation Manson ». Ils sont commanditaires du football junior depuis les douze (12) dernières saisons.

JOUEUR DE L'ANNÉE – TROPHÉE BOB GEARY

Un trophée est alloué au joueur considéré comme le meilleur joueur de la LFJQ et le plus respecté par son équipe et par les équipes adverses. Les aptitudes de leadership et l'inspiration à ses collègues sont pris en considération lorsque l'on choisi le gagnant.

JOUEURS LE PLUS UTILE À SON ÉQUIPE – TROPHÉE SPORT O'KEEFE

Un trophée est donné au joueur de chaque équipe qui est voté par le personnel d'entraîneurs étant le plus utile à son équipe.

MEILLEUR JOUEUR OFFENSIF – TROPHÉE KELVIN KIRK

Un trophée est accordé au joueur voté par le personnel d'entraîneurs comme étant le meilleur joueur offensif de la ligue. Le trophée est nommé en mémoire de Kelvin Kirk des Rough Riders d'Ottawa.

MEILLEUR JOUEUR DÉFENSIF – TROPHÉE SCHENLEY

Un trophée est donné au joueur voté par le personnel d'entraîneurs comme meilleur joueur défensif de la ligue.

MEILLEUR CENTRE SUR LA LIGNE OFFENSIVE – TROPHÉE TREVOR BENNETT

Un trophée a été introduit en 2000 en mémoire de Trevor Bennett, ancien joueur toute-étoile sur la ligne offensive comme centre offensif avec les Raiders de Châteauguay. Ce trophée est pour le meilleur centre offensif de la ligue.

RECRUE DE L'ANNÉE – TROPHÉE ALEX CHAPMAN

Un trophée est décerné à la meilleure recrue de l'année de la ligue. Le joueur ne doit pas avoir joué pour aucune équipe de football junior, à l'université ou cégep avant d'avoir joué dans la LFJQ. Le trophée est nommé en mémoire d'Alex Chapman qui était le préposé à l'équipement pour le programme de football de Greenfield Park.

ÉQUIPE TOUTES ÉTOILES

Chaque année la LFJQ honore ses joueurs toutes étoiles et ils sont annoncés au banquet d'après saison tenu en novembre. La procédure de sélection est la suivante :

- Seul les entraîneurs présentent la candidature des joueurs toutes étoiles de la LFJQ. On leur demande de soumettre des nominations immédiatement après la dernière joute de la saison.
- Une équipe peut proposer des joueurs de leur propre équipe tout comme des joueurs d'équipes adverses. On leur demande de choisir ceux qu'ils pensent être les meilleurs de la LFJQ.

Pour être en nomination à un poste de toutes étoile le joueur doit avoir joué au minimum la moitié de la saison à la position pour laquelle il est proposé. Les joueurs doivent avoir payé leurs frais d'enregistrements au complet et ne pas être sous le coup d'une suspension par la LFJQ.

Suite aux nominations, le personnel d'entraîneurs se rencontrent avec la LFJQ pour faire le choix final.

Chaque équipe et le conseil d'administration de la LFJQ ont un seul vote à chaque position de toutes étoiles. Les équipes ne peuvent pas voter pour leur propre joueur et le vote est secret.

Le meilleur botteur de dégagement et le meilleur botteur de précision ne sont pas déterminés par un vote mais par leurs statistiques sur le terrain.

PROGRAMME DE CONTRÔLE DE SUBSTANCES PROHIBÉES

La LFJQ s'oppose à l'utilisation de toute substance prohibée. Ceci est basé sur le fait que les substance prohibée augmente la performance à l'entraînement et à la compétition d'une façon artificielle et est dommageable à votre santé et contraire à l'éthique dans le sport.

Le programme de contrôle des substances prohibées est sous la supervision et administré par la Centre canadien sur l'équipe dans le sport (CCES) qui est un organisme à but non lucratif. Faisant partie de leur mandat, le CCES est responsable du développement et de la coordination de la campagne anti-dopage au Canada. Ceci incluent la recherche scientifique, l'éducation

pour le public, les tests des athlètes, les enquêtes, la mise à jour du registre de suspension et le suivi des appels des individus pour être réintroduits. Ils gèrent le même programme et examens pour tous les athlètes du sport élite canadien tels les olympiens et les athlètes de classe internationale.

Comme membre de la LFJQ vous êtes tenu d'assister à un séminaire sur les substances prohibées qui se tiendra par votre équipe dans les locaux de votre équipe au moins une fois par saison. Aucun joueur ne sera exempté du programme de substances prohibées. Comme joueur de la LFJQ vous devez acquiescer à être testé pour les substances prohibées ou vous ne pouvez pas jouer dans la LFJQ. Le consentement au programme sur les substances prohibées fait partie du formulaire d'enregistrement que vous signez pour jouer dans la LFJQ.

Si vous êtes un joueur de première année vous devez d'assister à une session complète sur les substances prohibées sur les lieux de votre équipe. Si vous avez déjà joué et avez assister à un séminaire vous aurez à vous présenter seulement pour une version abrégée sur les changements de politique et les nouvelles drogues ajoutées au programme. Chaque année vous devez signer un « Consentement au contrôle des substances prohibées » indiquant que vous comprenez le programme et la politique si vous êtes choisi pour être testé. La formule de consentement doit être signée avant que toute procédure de contrôle de dopage soit initiée. Si vous ne signez pas le formulaire vous ne serez pas éligible à jouer dans la LFJQ.

La date limite pour soumettre votre consentement au contrôle des substances prohibées est 24 heures précédant la première partie de la ligue dans laquelle vous jouerez.

Le contrôle des drogues par le CCES est fait sur une base prévenue ou non prévenue. Si un joueur refuse de consentir au test lorsque l'officiel de CCES lui demande, on lui donnera une deuxième opportunité de le faire et si subséquemment il refuse de se faire tester, ceci sera interprété comme un test « positif » et traité comme tel.

Il doit être clairement compris que si vous testez positif, Football Canada et le Centre pour l'éthique dans les sports émettra un communiqué de presse au media annonçant le test positif.

Le CCES donne de l'information précise et à jour sur les substances prohibées et permises. Vous pouvez contacter votre gérant d'équipe ou le CCES directement si vous avez des questions sur les substances prohibées ou tout autre problème se rapportant au dopage dans les sports. Le numéro à composer est le (613) 521-3440 ou par télécopieur au (613) 521-3134.

INFORMATION POUR JOUEURS

ÂGES LIMITES

Quiconque peut jouer dans la LFJQ s'ils ne sont pas plus jeunes que 18 ans et pas plus âgé que 22 ans au 31 décembre 2004.

Les documents qui sont acceptés comme preuve d'âge sont le certificat de naissance, les apiers de citoyenneté canadienne, le passeport et autres preuves d'âge officielles. Les cartes d'assurance maladie du Québec et de l'Ontario, le permis de conduire et l'enregistrement de l'année précédente sont aussi acceptés.

TERRITOIRES

Les territoires géographiques s'appliquent pour la région d'Ottawa tandis que dans la grande région de Montréal, ce sont les secteurs délimités par la Ligue de football Midget du Québec. Pour Ottawa, il existe des limites géographiques. L'équipe pour laquelle vous pouvez jouer est déterminée par l'endroit où vous demeurez. Si vous désirez jouer pour une autre équipe de la région d'Ottawa, alors vous devez obtenir une libération de l'équipe de votre secteur géographique. Pour en connaître plus à propos des limites géographiques, contactez le gérant d'équipe. Les limites pour les équipes du Québec ne sont pas géographiques mais sont déterminées par des équipes sélectionnées provenant de la Ligue de football Midget du Québec. Chaque équipe protège des équipes pré-sélectionnées dans la LFJQ. Les joueurs des équipes Midget protégées peuvent seulement jouer pour l'équipe junior qui leur est assigné. Si vous étiez un membre d'une équipe Midget protégée et que vous désirez jouer pour une autre équipe que celle-ci, vous devez demander votre libération de l'équipe de la LFJQ. Pour déterminer quelles équipes appartiennent à quelles équipes de la LFJQ, vous devez contacter le gérant de l'équipe concernée. Si vous avez joué avec une équipe Midget non protégée par la LFJQ avant de vous joindre à la LFJQ vous pouvez jouer pour n'importe quelle équipe.

PROCÉDURES DE LIBÉRATION DE JOUEUR

Lorsque vous avez signé avec une équipe de la LFJQ, ils possèdent vos droits dans la LFJQ pour la saison dans laquelle vous avez signé et pour la saison suivante. En d'autres mots, ils sont les propriétaires de vos droits pour deux saisons complètes. Si vous décidez que vous ne voulez plus jouer avec l'équipe avec laquelle vous avez signé et que vous désirez jouer avec une autre équipe de la LFJQ, vous devez obtenir une libération de l'équipe avec laquelle vous avez signé. Pour ce faire, vous devez envoyer une demande écrite par courrier recommandé, par télécopie, e-mail ou de main à main au gérant de l'équipe. Une copie doit aussi être acheminée immédiatement (préférentiellement par télécopie ou e-mail) au registraire de la LFJQ. Vous devez recevoir une réponse de votre équipe par écrit à votre demande écrite de libération dans les 72 heures, nonobstant si la libération est accordée ou non. L'intervalle de 72 heures commence de la date et de l'heure de réception par l'équipe. Ceci exclut les samedis, dimanches et les congés statutaires. Si l'équipe ne répond par écrit à l'intérieur de la période spécifiée, vous êtes automatiquement libéré par le registraire de la LFJQ. L'adresse qui est considérée votre adresse personnelle est celle listé sur votre formulaire d'enregistrement. Si vous êtes déménagé depuis l'enregistrement et n'avez pas avisé votre équipe du changement et que la réponse de votre équipe n'est pas délivrée à la bonne adresse, alors la période de 72 heures ne s'applique pas.

Veillez remarquer que la décision selon laquelle votre libération est accordée ou non est entièrement une décision de votre équipe et non pas la responsabilité du registraire de la LFJQ. Dans le cas où une libération est refusée, la décision peut en être appelée auprès du registraire de la LFJQ et du conseil d'administration. Pour un appel, les mêmes étapes doivent être suivies à l'exception que votre demande doit être acheminée au registraire de la LFJQ avec une copie à votre équipe. Dans le processus d'appel, il n'y a pas de limite de temps pour répondre mais ce sera fait d'une manière expéditive.

Si vous décidez de ne pas jouer au cours d'une saison et de ne pas signer avec votre équipe pour la deuxième saison, vous deviendrez éligible à jouer pour quiconque dans la troisième année. Si vous jouez pour la même équipe la deuxième année, vous demeurez la propriété de cette équipe pour la saison subséquente, etc.

Il est important de noter que vous n'avez pas le droit de contacter une autre équipe de la LFJQ pour jouer avant d'obtenir votre libération de votre équipe courante. Si vous le faites, la nouvelle équipe doit vous aviser que vous êtes en contravention avec le règlement pour le transfert d'un joueur. La nouvelle équipe avec laquelle vous aimeriez jouer doit également vous informer qu'ils n'ont pas le droit de vous parler avant que vous ayez obtenu votre libération de votre présente équipe. Si vous contactez une autre équipe sans avoir obtenu votre libération, la nouvelle équipe est dans l'obligation d'en informer votre présente équipe que vous l'avez contactée.

MARAUDAGE

Si vous êtes contacté de quelle façon que ce soit (verbalement, par écrit ou autres formes de communications) par une autre équipe de la LFJQ pour jouer avec eux, vous devez rapporter l'incidence immédiatement à votre gérant d'équipe. Si la chose n'est pas rapportée et que l'on détermine qu'il y a eu maraudage sans que vous avisiez votre équipe, alors le comité de discipline de la LFJQ régira et décidera d'une sanction.

ELIGIBILITÉ D'UN JOUEUR

Il est très important de noter que toute équipe qui utilise un joueur non éligible perdra toutes les parties où le joueur a joué. Le joueur sera immédiatement suspendu jusqu'à ce que le comité de discipline rende une décision finale sur l'inéligibilité. La décision du comité de discipline sera rendue avant la prochaine partie de ligue de l'équipe sous enquête. Un joueur est considéré comme ayant joué lorsque son nom apparaît sur une feuille de pointage.

ÉQUIPEMENT ET CODE VESTIMENTAIRE

L'équipe avec laquelle vous vous enregistrez vous procurera votre équipement de football complet à l'exception des souliers de football.

Aucun joueur devra porter un équipement quelconque pouvant blesser l'adversaire. L'arbitre peut vous expulser d'une partie si vous portez de l'équipement qui, selon lui, met l'adversaire en danger. Le joueur peut enlever l'équipement identifié comme dangereux et revenir dans la partie.

Comme joueur dans la LFJQ, vous devrez porter les items suivants à chaque partie.

- Le chandail et les pantalons officiels de l'équipe
- Casque
- Protège genoux d'une épaisseur d'au moins ½ " (1.27 cm)
- Épaulettes / protège-cuisses / protecteurs de hanche et de coccyx
- Protège buccal
- Souliers de football réglementaires
- Des bas d'équipe à la hauteur du genou qui se doivent de toucher le genou des pantalons de parties

Le chandail d'équipe doit être inséré à l'intérieur des pantalons pendant la partie en entier. Un chandail ne doit pas être attaché à l'avant ou à l'arrière. Le matériel adhésif, la graisse, ou toute substance glissante appliqué sur votre corps ou vos vêtements affectant la balle ou un adversaire sont illégaux. Tout joueur qui n'adhère pas au code vestimentaire peut être expulsé du terrain par les officiels et ne peut y retourner avant que le problème soit corrigé. Toutes les infractions sont sujettes à des amendes pour l'équipe.

Le numéro porté au cours d'une partie doit être le même que le numéro listé sur la feuille de pointage. Les joueurs doivent porter le même numéro pour toute la partie excepté lorsqu'il la permission de changer de numéro est autorisée par l'arbitre. Lorsqu'un chandail est déchiré l'arbitre doit allouer un temps raisonnable pour que la substitution soit effectuée. On doit aviser le préposé au pointage de tout changement de numéro. Tout joueur fautif doit être expulsé de la partie jusqu'à ce que le numéro illégal soit remplacé. Une substitution immédiate devra être faite mais la partie ne sera pas retardée

COMPORTEMENT DU JOUEUR

Votre comportement sur et hors du terrain durant une partie est très important pour votre équipe et la LFJQ. Il y a certaines règles de comportement que vous devriez connaître. Lors d'un match, seuls les capitaines d'équipe ont la permission de discuter avec l'arbitre ou les officiels de parties. Tout commentaires dérogatoire par un joueur aux officiels, aux spectateurs ou aux adversaires sont sujet à une disqualification immédiate par les officiers et aussi sujet à des mesures disciplinaires par le comité de discipline de la LFJQ.

Un joueur disqualifié pour une partie par l'arbitre sera automatiquement suspendu pour le match suivant. Le cas sera référé au comité de discipline qui a le pouvoir de prolonger la suspension. Le comité de discipline devra rendre une décision avant la partie suivante à laquelle le joueur disqualifié doit jouer.

Un joueur disqualifié pour une partie par un officiel une seconde fois au cours de la même saison sera automatiquement suspendu pour les prochains deux matchs et sera passible d'autres mesures disciplinaires suite à l'étude de son cas par le comité de discipline et le conseil d'administration de la LFJQ. Le comité de discipline rendra sa décision avant la prochaine partie à laquelle le joueur doit participer.

Tout joueur disqualifié lors de la dernière partie régulière de la saison est automatiquement suspendu et est inéligible pour jouer lors du prochain match de son équipe. La suspension comprendra les parties d'après saison et sera reportée à la saison suivante incluant les parties d'exhibition, si applicable. Tout joueur disqualifié d'une partie doit quitter la zone du banc des joueurs immédiatement et se rendre à la chambre des joueurs.

ASSURANCE

Vos frais d'enregistrement comprennent une couverture supplémentaires d'assurance pour toutes les activités de la LFJQ, tel que les parties, les pratiques et les activités sociales de la ligue, etc.

La police d'assurance de la LFJQ procure le paiement de montants spécifiques dépendant de la nature et de la sévérité de la blessure ; aucune procédure légale est nécessaire.

Les catégories d'assurance supplémentaire additionnelles sont les suivantes, ceci ajouté à la couverture que vous possédez du système de santé :

- Dentaire
- Physiothérapie
- Fractures de os
- Entraînement occupationnel
- Taxi en cas d'urgence
- Ambulances

Pour plus de renseignements sur les détails et les autres catégories de couverture, contactez votre gérant d'équipe. Il est très important de se rappeler que si vous avez une réclamation, elle doit être faite par votre gérant d'équipe. Si vous ne suivez pas cette procédure, votre remboursement pourrait prendre plus de temps.

AMENDES

L'amende imposée pour un manquement au code vestimentaire est de 25 \$; pour éjection de partie, 50 \$; pour deux pénalités majeures lors d'une même partie, 50 \$. Les officiels de parties déterminent les infractions et les pénalités sont payés par les équipes de la LFJQ.

ENREGISTREMENT

PROCÉDURES ET FRAIS D' ENREGISTREMENT

Chaque joueur doit compléter un formulaire d'enregistrement lequel doit être signé en présence du registraire de la LFJQ. Chaque joueur doit aussi payer les frais d'enregistrement avant de jouer sa première partie régulière de la ligue. Vos frais d'enregistrement vous donnent droit à ce qui suit :

- Équipement de football complet excepté les souliers
- Transport à toutes les parties
- Couverture d'assurance supplémentaire
- Un banquet de remises de distinctions honorifiques et une photographie souvenir
- Opportunité d'obtenir une bourse d'études
- Possibilité de gagner une distinction pour votre performance et d'être recruté par une université, soit canadienne ou américaine, et de vous mériter une bourse

Une fois votre formulaire d'enregistrement signé avec une équipe de la LFJQ, vous demeurez la propriété de cette équipe pour l'année en cours et l'année subséquente. Si vous désirez une libération, la demande doit être faite à l'équipe avec laquelle vous êtes enregistré. Veuillez vous référer à la section « Procédures de libération d'un joueur » pour connaître les procédures de libération.

Si vous signez avant ou après le début de la saison, votre formulaire et vos frais d'enregistrement doivent être envoyés au bureau de la ligue dans les 24 heures avant votre participation à la première joute.

Si vous demandez un remboursement des frais d'enregistrement, veuillez noter que cette demande doit être dirigée à votre équipe. Les remboursements ne sont pas garantis et sont à la discrétion de chaque équipe pour déterminer si un remboursement de n'importe quel montant est accordé. Tout joueur enregistré avec une équipe dans la LFJQ qui désire jouer pour une autre équipe de la LFJQ doit demander une libération à ladite équipe de la LFJQ. Un joueur ne peut pas jouer pour une autre équipe de la LFJQ jusqu'à ce que sa libération soit revu et certifié par le registraire de la LFJQ.

Tout joueur qui joue pour deux équipes différentes dans deux ligues différentes au cours d'une même année sans les libérations en règle sera automatiquement suspendu par la LFJQ pour le restant de la saison dans laquelle l'infraction est constatée.

Lorsque vous vous engagez avec la LFJQ, l'information suivante est requise au moment de votre enregistrement.

- Nom légal
- Adresse personnelle, votre code postal et adresse courriel
- Numéros de téléphone à votre résidence et en cas d'urgence
- Date de naissance
- Poids et grandeur
- Langue de correspondance
- Nom de l'équipe avec laquelle vous avez évolué en 2003
- Consentement à participer au programme de contrôle des substances prohibées de la LFJQ et acquiescement au test conduit au hasard contre la drogue

Si vous désirez plus d'information au sujet des procédures d'enregistrement et des coûts, vous devriez contacter votre gérant d'équipe pour son aide et directions. Si nécessaire, le gérant d'équipe contactera le registraire de la ligue pour l'interprétation et la clarification.