



2019

GUIDE D'EXPLOITATION CROSSE-AU-CHAMP MINEUR

Document de gestion

Crosse-au-champ Mineur

REMERCIEMENTS

Il importe d'abord de remercier très chaleureusement tous ceux et celles qui ont permis d'enrichir ce document en partageant leur travail, acceptant de participer aux rencontres, aux groupes de discussion et aux entrevues individuelles.

Leur contribution a été extrêmement fructueuse et a permis la production de ce guide.

RÉDACTION

Stéphane Brière
Directeur technique
Fédération de Crosse du Québec

Fédération de Crosse du Québec

4545 Pierre-de-Coubertin
Montréal, Québec
H1V 0B2
www.crossequebec.com

© Fédération de Crosse du Québec, 2019
Tous droits réservés – Aucune partie de ce document ne peut être reproduite
sans le consentement de la Fédération de Crosse du Québec

Table des matières

ENTRÉE EN VIGUEUR.....	9
I – DISPOSITIONS GÉNÉRALES	9
1.1 – LA FÉDÉRATION DE CROSSE DU QUÉBEC (FCQ) : RÔLE ET COMPOSITION.....	9
1.1.1 – Rôle de la FCQ.....	9
1.1.2 – Conseil d’administration.....	9
1.1.3 – Règlements & Gérance	9
1.2 – DIFFÉRENTES VERSIONS DE LA CROSSE.....	9
1.2.1 – Différentes versions de La crosse	9
1.2.3 – Application des règlements	9
1.2.4 – Exception aux règlements	10
1.3 – PRINCIPES DE BASE DES RÈGLEMENTS.....	10
1.4 – ENGAGEMENT DES MEMBRES.....	10
1.5 – ACTIVITÉS EXCLUSIVES AUX MEMBRES.....	10
1.6 – MEMBRE SOUS L’EFFET D’UNE SUSPENSION.....	10
1.7 – MODIFICATION À CETTE RÈGLEMENTATION	10
1.7.1 – Date limite de demande d’une modification de règle.....	10
II – ASSOCIATION DE CROSSE-AU-CHAMP MINEURE (ACM)	11
2.1 – RECONNAISSANCE D’UNE ACM	11
2.1.1 – Procédure d’affiliation d’une ACM à la FCQ.....	11
2.1.2 – Privilèges d’une ACM affiliée à la FCQ.....	11
2.2 – INSCRIPTION.....	11
2.2.1 – Obligation d’affiliation de l’ACM et ses membres à la FCQ.....	11
2.2.2 – Inscription et affiliation des membres.....	11
2.2.3 – Frais d’adhésion et assurance.....	11
2.2.4 – Date limite d’inscription d’un membre	11
2.3 – TERRITOIRE ET DROITS SUR LE JOUEURS	11
III – ADMINISTRATEURS	13
3.1 – INSCRIPTION DES ADMINISTRATEURS	13
3.2 – VÉRIFICATION DES ANTÉCÉDANTS JUDICIAIRES	13
3.3 – COMPORTEMENT & CODE D’ÉTHIQUE.....	13

3.4 – COUVERTURE EN RESPONSABILITÉ CIVILE	13
3.5 – INFRACTIONS AUX RÈGLES	13
3.5.1 – Infraction au code d'éthique	13
3.5.2 – Harcèlement et violence.....	13
IV – ENTRAÎNEURS	14
4.1 – CERTIFICATION POUR ENTRAÎNEURS (PNCE).....	14
4.1.1 – Exigences minimales de certifications.....	14
4.1.2 – Coût de la formation.....	14
4.2 - AFFILIATION	14
4.1.2 – Frais d'affiliation et assurance.....	14
4.3 – CODE D'ÉTHIQUE.....	14
V – ARBITRES ET OFFICIELS	15
5.1 – QUALIFICATION REQUISE POUR ARBITRER.....	15
5.2 – FORMATION	15
5.2.1 – Coût de formation	15
5.3 - RÉMUNÉRATION	15
5.3.1 – Tableau de rémunération recommandée pour les arbitres et officiels mineurs	15
5.4 – AFFILIATION	15
5.5 – CODE D'ÉTHIQUE.....	15
5.6 – NOMBRE D'ARBITRE	16
5.7 – SUSPENSION	16
VI –ÉQUIPES.....	17
6.1 – ÉQUIPES.....	17
6.1.1 – Composition.....	17
6.1.2 – Catégories.....	17
6.1.3 – Entraîneur.....	17
VII - JOUEURS.....	18
7.1 – JOUEURS.....	18
7.2.1 – Inscription des joueurs	18
7.2.2 – Joueur affilié	18
7.2 – SUR CLASSEMENT & SOUS CLASSEMENT	18

7.2.1 – Sur classement.....	18
7.2.3 – Sous classement	18
7.3 – JOUEUR D’UN AUTRE TERRITOIRE.....	18
7.3.1 - Libération	18
7.3.2 – Maraude.....	19
7.3.3 – Absence d’ACM.....	19
7.3.4 – Arrêt temporaire d’une ACM.....	19
7.3.5 – Union d’ACM.....	20
7.3.6 – Déménagement	20
VIII – RÈGLES DE LA CROSSE-AU-CHAMP	21
8.1 – PRINCIPE DE BASE	21
8.2 – CONTACT ET SÉCURITÉ DES JOUEURS	21
8.3 – POINTAGE AFFICHÉ	21
8.4 – FEUILLE DE POINTAGE.....	21
8.6 – NOMBRE DE MATCHS PAR JOUR.....	21
8.6.1 - Équipe.....	21
8.6.2 - Joueur	21
8.7 – ÉQUIPEMENT PROTECTEUR.....	22
8.8 – MEMBRE SUSPENDU.....	22
8.9 – POIGNÉE DE MAINS	22
8.10 – PROTÊT	22
8.10.1 – Saison régulière	23
8.10.2 – Tournois et championnats.....	23
8.11 – PARTIES À L’EXTÉRIEUR DU TERRITOIRE DE LA FCQ.....	23
8.12 – FORFAIT	23
IX– TOURNOIS & CHAMPIONNATS PROVINCIAUX	24
9.1 – CHAMPIONNAT RÉGIONAUX & PROVINCIAUX.....	24
9.1.1 – La tenue d’un championnat.....	24
9.1.2 – Comité organisateur	24
9.1.3 – Association hôtesse	24
9.1.4 – Inscription, date limite et frais.	24

9.1.5 – Composition des équipes	25
9.1.6 – Calendrier des matchs	25
9.1.7 – Déroulement des matchs	25
9.1.8 – Classement lors du tournoi à la ronde.....	25
9.1.9 – Trophées et récompenses	26
9.2 – TOURNOI	26
9.3 – ÉQUIPE DU QUÉBEC	26
X – CODE D’ÉTHIQUE DES MEMBRES	27
10.1 – CODE D’ÉTHIQUE & COMPORTEMENT D’UN MEMBRE.....	27
10.1.1 – Code d’éthique	27
10.2 – FALSIFICATION	28
10.3 – OBLIGATION DE DÉVOILEMENT.....	28
XI – PROCÉDURES DISCIPLINAIRES	29
11.1 – JURIDICTION.....	29
11.2 – POUVOIRS DISCIPLINAIRES DU CA DE LA FCQ	29
11.3 – TENUE D’UNE SUSPENSION	29
Annexe I : APPELLATION.....	30
Annexe II : DÉFINITIONS DES EXPRESSIONS.....	30
Annexe III – Sanctions, règles de jeu	31
A3.1 – PÉNALITÉ POUR UNE INFRACTION RÉSULTANT EN L’EXPULSION (règle 77).....	31
A3.1.1 – Expulsion d’un joueur (règle 77.2)	31
A3.1.2 – Expulsion d’un entraîneur ou d’un membre du personnel (règle 77.3)	31
A3.2 – LES INCIDENT SUIVANTS NÉCESSITE UN RAPPORT DÉTAILLÉ DE L’ARBITRE	31
- Règle 78	31
- Règle 78.1	31
- Règle 78.2	31
- Règle 78.3	31
- Règle 78.4	32
- Règle 74.4	32
A* – BANNISSEMENT EST TRÈS DIFFÉRENT D’UNE EXPULSION	32
- Règle 75.2	32

- Règle 75.6	32
- Règle 76.1	32
A3.3 – GROSSIÈRE INCONDUITE	32
A3.4 – INJURE AUX OFFICIELS & MOLESTER UN OFFICIEL	33
A3.5 – RUDESSE INUTILE, PÉNALITÉ D’EXPULSION	33
A3.6 – BAGARRE.....	33
A3.7 – ENTRAÎNEUR OU ADMINISTRATEUR REFUSANT D’ENVOYER SON ÉQUIPE SUR LE TERRAIN.....	34
A3.8 – BAGARRE À L’EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU	34
A3.9 – TROISIÈME HOMME	34
A3.10 – JOUEUR OU MEMBRE DE L’ÉQUIPE QUITTANT LE BANC LORS D’UNE ALTERCATION SUR LE TERRAIN	34
A3.11 – CINQ FAUTES PERSONNELLES EN UNE PARTIE	34
A3.12 – FAIRE JOUER UN JOUEUR INÉLIGIBLE	34
A3.13 – SUSPENSIONS DÉCERNÉES À UN ENTRAÎNEUR OU UN ADMINISTRATEUR.....	34
A3.14 – SERVIR UNE SUSPENSION.....	34
IV – Sanctions, administrateurs	36
A4.1 – MEMBRE NE RESPECTANT PAS UNE SUSPENSION	36
A4.2 – ACM NON EN RÈGLE AVEC LA FCQ.....	36
A4.3 – COMPORTEMENT JUGÉ INAPPROPRIÉ.....	36
A4.3.1 – Administrateur	36
A4.3.2 – Arbitre & officiel mineur	36
A4.3.3 – Entraîneur.....	37
A4.3.4 – Joueur.....	37
A4.4 – ACCUSATION DE MARAUDAGE	37
A4.5 – FALSIFICATION	37
Annexe V – Territoires géographiques des associations de crosse-au-champ	38

GUIDE D'EXPLOITATION CROSSE-AU-CHAMP MINEUR

Le guide d'exploitation suivant détermine les règles et règlements de la Fédération de Crosse du Québec pour La crosse-au-champ mineure.

Aux fins du présent règlement, les appellations et définitions des expressions utilisés dans ce document sont énumérées en Annexe.

ENTRÉE EN VIGUEUR

Le présent document entre en vigueur à la date de son approbation par le conseil d'administration De la FCQ.

Guide approuvée par le Conseil d'Administration le 2019-01-06.

I – DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1.1 – LA FÉDÉRATION DE CROSSE DU QUÉBEC (FCQ) : RÔLE ET COMPOSITION

1.1.1 – Rôle de la FCQ

La Fédération de Crosse du Québec est l'un des membres de l'Association Canadienne de Crosse (ACC). La FCQ est la seule responsable de la régie des activités de crosse au Québec. Son rôle est de régir, promouvoir, développer et préserver le sport de La crosse, ainsi que son héritage comme le sport national d'été du Canada.

1.1.2 – Conseil d'administration

La Fédération est composée d'un conseil d'administration (CA) de 7 membres qui régissent les activités de crosse au Québec.

1.1.3 – Règlements & Gérance

Les règlements généraux définissent les règles administratives de la Fédération de Crosse du Québec.

Ce guide d'exploitation pour La Crosse-au-champ mineur détermine les règles pour sa pratique.

1.2 – DIFFÉRENTES VERSIONS DE LA CROSSE

1.2.1 – Différentes versions de La crosse

La FCQ reconnaît les 4 versions suivantes de La crosse;

- La crosse-en-enclos (box)
- La crosse-au-champ masculine (field)
- La crosse-au-champ féminine (field féminin)
- L'intercrosse

1.2.3 – Application des règlements

La FCQ considère que ces quatre (4) versions sont distinctes l'une de l'autre et ne doivent être en aucun cas reliées entre elles.

Les règles et les règlements sont propres à chacune des 4 versions.

1.2.4 – Exception aux règlements

La FCQ considère les 4 versions de La crosse, des versions séparées et distinctes ayant des règles et des guides d'exploitation qui diffèrent l'un de l'autre. Toutefois, dans un but de sécurité et de crédibilité pour les membres, l'application des suspensions est considérée l'affaire de tous.

1.3 – PRINCIPES DE BASE DES RÈGLEMENTS

Les règlements de la FCQ viennent s'ajouter ou préciser les règlements de l'ACC. Tous les membres doivent s'y conformer ainsi qu'à ceux de l'ACC.

1.4 – ENGAGEMENT DES MEMBRES

En devenant membre de la FCQ, toute personne accepte de se soumettre et de se conformer aux règlements généraux, au règlement de sécurité, à la réglementation de La crosse-au-champ mineure ainsi qu'aux règles de jeu de l'ACC, de même qu'à tous les amendements acceptés.

1.5 – ACTIVITÉS EXCLUSIVES AUX MEMBRES

Seuls les membres en règle de la FCQ peuvent prendre part aux activités régies par celle-ci et de bénéficier de ses avantages.

1.6 – MEMBRE SOUS L'EFFET D'UNE SUSPENSION

Un membre faisant l'objet d'une suspension ne peut pas prendre part ou administrer directement ou indirectement aucune activités sanctionnées de la FCQ, quel que soit la version.

La suspension doit être purgée dans la version, le domaine et la catégorie de sa suspension.

Exemple 1 : Un joueur sous l'effet d'une suspension ne pourra pas arbitrer ou entraîner durant la période de sa suspension.

Exemple 2 : Un entraîneur suspendu lors d'une partie U15 ne pourra pas entraîner une équipe U12.

Exemple 3 : Un joueur suspendu pendant une partie de crosse-au-champ ne pourra pas participer à aucune activité de crosse-en-enclos, tant que sa suspension ne sera pas purgée.

Exemple 4 : Un administrateur sous l'effet d'une suspension ne pourra pas participer à aucune activité de crosse sanctionnée par la FCQ quel que soit la version (ex. participer en tant que joueur, entraîneur, arbitre, membre d'un comité, etc.).

1.2.4 - LA FCQ CONSIDÈRE LES 4 VERSIONS DE LA CROSSE, DES VERSIONS SÉPARÉES ET DISTINCTES AYANT DES RÈGLES ET DES GUIDES D'EXPLOITATION QUI DIFFÈRE L'UN DE L'AUTRE. TOUTEFOIS, DANS UN BUT DE SÉCURITÉ ET DE CRÉDIBILITÉ POUR LES MEMBRES, LES SUSPENSIONS SONT CONSIDÉRÉES L'AFFAIRE DE TOUS.

1.7 – MODIFICATION À CETTE RÉGLEMENTATION

Aucune modification de la réglementation de La crosse-au-champ mineure ne peut être faite sans être approuvée par le conseil d'administration de la FCQ avant le début de la saison.

1.7.1 – Date limite de demande d'une modification de règle

Toutes demandes de modification doit être déposées à la FCQ au plus tard le 1^{er} Juin de l'année de compétition.

II – ASSOCIATION DE CROSSE-AU-CHAMP MINEURE (ACM)

2.1 – RECONNAISSANCE D'UNE ACM

Afin d'être reconnue par la FCQ, l'ACM doit regrouper le nombre minimum de joueurs pour former une équipe dans une catégorie donnée, qui sont : U6, U8, U10, U12, U14, U16, U18 et Sénior.

En reconnaissant une ACM, la FCQ lui octroi les privilèges d'un membre associatif.

La Fédération ne reconnaîtra pas plus d'une ACM par municipalité, à l'exception de l'Île de Montréal, mais une ACM peut regrouper plusieurs municipalités.

2.1.1 – Procédure d'affiliation d'une ACM à la FCQ

Une ACM doit être incorporée selon la loi Québécoise des entreprises, ou en voie de l'être et doit être à but non lucratif.

La procédure d'affiliation à la FCQ est décrite dans les Règlements Généraux de la Fédération.

2.1.2 – Privilèges d'une ACM affiliée à la FCQ

L'affiliation à la FCQ octroi les droits d'un membre associatif, tel que stipulé dans le Règlements Généraux de la FCQ.

2.2 – INSCRIPTION

2.2.1 – Obligation d'affiliation de l'ACM et ses membres à la FCQ.

L'ACM doit obligatoirement être affiliée auprès de la FCQ afin de bénéficier des avantages de membre associatif.

2.2.2 – Inscription et affiliation des membres

Il est de la responsabilité de L'ACM d'inscrire et de s'assurer que tous ses membres (joueurs, administrateurs, entraîneurs, personnel de soutien, officiels mineurs, etc.) qui sont sous sa juridiction soient dûment affiliés afin de participer aux activités de la FCQ. (Ex. : matchs, ligues, tournois, championnats, réunions, etc.)

2.2.3 – Frais d'adhésion et assurance

Les frais d'adhésion ou cotisation annuelle d'une ACM sont déterminés annuellement par le conseil, tel que spécifié dans les Règlements Généraux de la FCQ.

2.2.4 – Date limite d'inscription d'un membre

L'ACM doit enregistrer tous ses membres dans le registre central de la FCQ selon la procédure établie.

Toute association peut inscrire des membres jusqu'au 1^{er} Octobre à minuit dans l'année de compétition.

Un joueur dont l'adresse de résidence ne fait pas partie du territoire de régie de l'ACM qui procède à cette inscription sera refusée si aucune demande de libération n'a été accordée pour ce joueur.

2.3 – TERRITOIRE ET DROITS SUR LE JOUEURS

Le territoire de régie des ACM est déterminé par le CA de la Fédération avant le 1^{er} Juin de l'année de compétition et demeure en vigueur tant et aussi longtemps qu'une demande de modification n'est pas acceptée par le CA. En cas de litige, le conseil se penchera sur la question afin de trancher.

Les points directeurs de la délimitation des territoires sont d'encourager le développement, de favoriser des bassins de recrutements géographique logiques et d'assurer une compétition équilibrée entre les équipes.

Une ACM dûment affiliée avec la FCQ détient les droits sur les joueurs qui ont leur domicile légal sur son territoire de régie.

Tout joueur qui a complété une saison complète dans une ACM et qui se retrouve dans le territoire d'une autre ACM causé par une nouvelle définition ou modification de territoire, peut continuer à jouer avec l'ACM de son choix. Ayant fait ce choix, ce joueur demeurera un membre de cette ACM pour le reste de son éligibilité à La crosse-au-champ mineure à moins d'être officiellement libéré.

LA DESCRIPTION DES TERRITOIRES GÉOGRAPHIQUES DES ACM OFFRANT LA VERSION DE LA CROSSE-AU-CHAMP PEUT ÊTRE CONSULTÉE EN ANNEXE DE CE DOCUMENT.

III – ADMINISTRATEURS

3.1 – INSCRIPTION DES ADMINISTRATEURS

Tout individu assurant les fonctions d'administrateur pour une ACM doit automatiquement être inscrits tel quel sur le formulaire d'affiliation et doit se refléter au registre des entreprises du Québec. Dans le cas contraire, il ne sera pas reconnu comme membre administrateur de l'ACM par la FCQ.

3.2 – VÉRIFICATION DES ANTÉCÉDANTS JUDICIAIRES

Les administrateurs d'ACM doivent se plier à la politique de vérifications des antécédents judiciaires annuellement.

3.3 – COMPORTEMENT & CODE D'ÉTHIQUE

Les administrateurs d'ACM doivent se comporter conformément au code d'éthique des administrateurs. Tout comportement jugé inapproprié ne sera pas toléré par le conseil de la FCQ.

3.4 – COUVERTURE EN RESPONSABILITÉ CIVILE

Les administrateurs d'ACM reconnue sont automatiquement couvert en responsabilité civile.

3.5 – INFRACTIONS AUX RÈGLES

3.5.1 – Infraction au code d'éthique

Le code d'éthique de la Fédération doit être respecté par tous les administrateurs. Les administrateurs qui auront un comportement contraire à ce code seront sanctionnés selon le guide de sanction.

3.5.2 – Harcèlement et violence

Les comportements de harcèlement et ou violence ne sont pas tolérés par la Fédération de Crosse du Québec. Les administrateurs doivent se comporter adéquatement, conformément à la politique pour contrer le harcèlement et la violence de la FCQ.

IV – ENTRAÎNEURS

4.1 – CERTIFICATION POUR ENTRAÎNEURS (PNCE)

Pour entraîner une équipe de crosse-au-champ mineure, il est obligatoire d’être membre en règle de la FCQ et d’être inscrit dans une démarche de certification du programme national de certification des entraîneurs (PNCE). Cette formation doit être animée par un personne ressource reconnue et certifiée à cet effet par l’ACC.

4.1.1 – Exigences minimales de certifications

Pour participer à un match sanctionné par la FCQ, l’entraîneur-chef et un (1) entraîneur-adjoint de chaque équipe de crosse-au-champ mineure doivent rencontrer les exigences minimales suivantes :

- À sa première année : l’entraîneur ou l’entraîneur adjoint doit avoir complété la formation - entraîneur communautaire pour La crosse-au-champ.
- À sa deuxième année : l’entraîneur ou l’entraîneur adjoint doit avoir complété la formation – Introduction à la compétition pour La crosse-au-champ.
- Pour les niveaux U12 et inférieur : le statut d’entraîneur communautaire développement en formation ou formé pour La crosse-au-champ est minimalement requis.
- Au niveau U14 et supérieur : le statut d’entraîneur introduction à la compétition en formation ou formé pour La crosse-au-champ est minimalement requis. Le cahier d’évaluation doit être complété avant le 31 Décembre de la même année.
- Les autres membres du personnel de banc : doivent avoir complété en ligne le module pré-stage de la formation entraîneur communautaire développement de La crosse-au-champ pour être derrière le banc.
- Les équipes compétitives (ex. : représentatives, provinciales ou régionales) : Tous les entraîneur ou entraîneur-adjoint doivent avoir la certification introduction à la compétition pour La crosse-au-champ avec le statut d’entraîneur certifié. Les autres membres du personnel devront tous rencontrer le niveau de formation minimale requis dans leur catégorie tel qu’établie dans le manuel d’exploitation de l’ACC.

La FCQ est responsable d’organiser les sessions de formation menant à la certification et de valider la démarche des entraîneurs. Toutes les entraîneuses et tous les entraîneurs et membres du personnel d’une équipe doivent être enregistrés au registre central des membres de la FCQ.

4.1.2 – Coût de la formation

Le coût de la formation est fixé annuellement par le CA de la FCQ, tel que spécifié dans les Règlements Généraux de la FCQ.

4.2 - AFFILIATION

Les entraîneurs doivent être affiliés à la FCQ afin d’avoir le droit d’entraîner une équipe.

4.1.2 – Frais d’affiliation et assurance

Les frais d’affiliation des membres individu sont déterminés annuellement par le CA de la FCQ, tel que spécifié dans les Règlements Généraux de la FCQ.

4.3 – CODE D’ÉTHIQUE

Les entraîneurs doivent se comporter de façon adéquate, tel que stipulé dans le code d’éthique de l’entraîneur.

V – ARBITRES ET OFFICIELS

5.1 – QUALIFICATION REQUISE POUR ARBITRER

Pour être admissible à arbitrer un match de crosse-au-champ mineur, tous les arbitres doivent suivre une formation du programme national de formation des officiels (PNCO) animée par un formateur reconnu par la FCQ.

Un entraîneur ou un joueur ne peut pas officier comme arbitre dans la catégorie de la ligue où il entraîne et où il joue.

Tous les arbitres et officiels mineurs doivent enregistrés au registre central des membres de la FCQ.

5.2 – FORMATION

Seuls les officiels formés dans la même année de compétition sont éligibles à arbitrer les matchs régis par la FCQ. L'officiel doit donc renouveler sa formation à chaque année pour continuer d'arbitrer des matchs de Crosse-au-champ mineur.

La FCQ est responsable d'organiser les formations.

5.2.1 – Coût de formation

Le coût de la formation des arbitres est fixé annuellement par le CA de la FCQ, tel que spécifié dans les Règlements Généraux de la FCQ.

5.3 - RÉMUNÉRATION

5.3.1 – Tableau de rémunération recommandée pour les arbitres et officiels mineurs

GRILLE DE RÉMUNÉRATION				
CATÉGORIE	TYPE	ARBITRE	1 PARTIE	2 PARTIES +
U6 ET -	7 vs 7	1	\$25	\$25
U8	7 vs 7	1	\$25	\$25
U10	7 vs 7	1	\$25	\$25
U12	7 vs 7	1	\$25	\$25
U12	10 vs 10	2	\$25	\$25
U14	7 vs 7	2	\$30	\$25
U14	10 vs 10	2	\$30	\$25
U16	7 vs 7	2	\$30	\$25
U16	10 vs 10	2	\$30	\$25
U18	7 vs 7	2	\$55	\$50
U18	10 vs 10	2	\$55	\$50
Officiels mineurs			\$15	\$15

5.4 – AFFILIATION

Les arbitres ayant participé à une formation d'arbitre reconnue bénéficie automatiquement du statut de membre individu. Sa cotisation n'a pas à être payé.

5.5 – CODE D'ÉTHIQUE

Les arbitres et officiels doivent avoir un comportement adéquat, tel que stipulé dans le code d'éthique de l'officiel.

5.6 – NOMBRE D'ARBITRE

Chaque match (U12 à Sénior) nécessite la présence de deux arbitres minimums. Si deux arbitres ne sont pas présents, le match doit être annulé.

La présence de deux (2) arbitres est nécessaire pour les parties disputés à 10 contre 10. Un (1) arbitre est accepté pour les parties 7 contre 7 sur un terrain plus petit.

5.7 – SUSPENSION

Un arbitre sous l'effet d'une suspension ne peut pas participer à aucune activité de Crosse en tant que joueur, entraîneur ou administrateur.

VI – ÉQUIPES

6.1 – ÉQUIPES

6.1.1 – Composition

Une équipe doit regrouper le nombre minimum de joueurs pour former une équipe dans une des catégories reconnues par la FCQ.

Un minimum de 13 joueurs et un (1) gardien de but est nécessaire pour être considérée comme une équipe d'une ACM.

6.1.2 – Catégories

AGES	CATÉGORIE
-6 ans	U6
7-8 ans	U8
9-10 ans	U10
11-12 ans	U12
13-14 ans	U14
15-16 ans	U16
16 – 18 ans	U18

Le chiffre dans la catégorie détermine l'âge maximum du joueur dans la même année civile pour évoluer dans cette catégorie.

Exemple 1 : Un joueur ayant sa fête le 1 Janvier et qui aura 7 ans jouera dans la catégorie U7.

Exemple 2 : Un joueur ayant sa fête le 31 Décembre et qui aura 14 ans, jouera dans la catégorie U14.

6.1.3 – Entraîneur

Les entraîneurs doivent avoir la certification requise pour la catégorie visée.

VII - JOUEURS

7.1 – JOUEURS

7.2.1 – Inscription des joueurs

Pour participer aux activités de Crosse-en-enclos de la FCQ, chaque joueur doit être dûment affilié auprès de la FCQ. Il est de la responsabilité de l'ACM de s'assurer que le joueur est bien affilié.

Les joueurs doivent être inscrits au registre central des membres de la FCQ selon la procédure établie.

7.2.2 – Joueur affilié

Tout joueur inscrit dans une catégorie d'âge peut participer à des matchs dans la catégorie immédiatement supérieure à la sienne en tant que joueur affilié à l'intérieur d'une même association.

Un joueur qui n'aurait pas la possibilité dans sa propre ACM de jouer dans une catégorie supérieure pourrait le faire au sein d'une autre ACM s'il a obtenu une autorisation par écrite de son ACM locale.

7.2 – SUR CLASSEMENT & SOUS CLASSEMENT

7.2.1 – Sur classement

Tout joueur d'âge mineur qui désire participer comme joueur régulier dans une catégorie supérieure à la sienne, doit obtenir par écrit, le consentement de ses parents ainsi que l'autorisation du conseil d'administration de son ACM locale.

7.2.3 – Sous classement

Un joueur qui désire jouer dans une catégorie inférieure à la sienne doit formuler sa demande en utilisant le formulaire à cet effet. Sa demande sera étudiée par le CA de la FCQ afin d'autoriser ou non le sous classement.

Un joueur ne peut pas jouer dans une catégorie inférieure sans avoir préalablement obtenue l'approbation du CA de la FCQ. Le fait d'en faire la demande ne constitue pas en un droit acquis.

7.3 – JOUEUR D'UN AUTRE TERRITOIRE

Un joueur appartient à l'ACM où il a établi son domicile légal. Cette appartenance compte pour toute l'année civile pour La crosse-au-champ. Une ACM qui n'offre pas La crosse-au-champ ne peut se prévaloir de son droit de « propriété ».

Dans ce contexte, un joueur n'a pas à demander de libération à la FCQ et doit se rapporter à l'ACM la plus proche.

7.3.1 - Libération

Un joueur désirant être membre d'une ACM autre que celle où il a établi son domicile légal peut demander une libération. Il doit le faire en utilisant le formulaire à cet effet en annexe et sur le site web de la FCQ.

La FCQ a dix (10) jours ouvrables pour traiter cette demande. L'ACM du joueur sera prévenue par courriel de cette demande. Si celle-ci est en désaccord avec cette demande, elle aura dix (10) jours pour communiquer son désaccord et donner ses raisons. S'il n'y a pas de réponse dans les délais prescrits, alors la libération est automatiquement accordée.

Dans le contexte d'un différend entre le joueur et son ACM, la Fédération mettra sur pied un comité qui écoutera les parties et rendra une décision en tenant compte des intérêts du joueur et des intérêts de l'ACM.

La décision de la FCQ peut être soumise au tribunal d'appel de la FCQ, tel qu'il est mentionné dans les Règlements Généraux.

Un joueur n'est libéré que lorsque la FCQ déclare qu'il est libéré. Il ne peut jouer pour une autre ACM tant que cette libération n'est pas accordée.

Si le joueur obtient une libération, celle-ci n'est valide que pour une saison. Cette demande peut être effectuée à partir du 1er janvier pour obtenir une libération durant la saison de crosse-au-champ en cours.

Aucune libération ne peut être accordée après le 1^{er} Septembre à minuit pour la saison de Crosse-au-champ.

7.3.2 – Maraudage

Aucun dirigeant ou membre d'une ACM ne peut encourager indirectement ou inviter directement aux activités de son camp d'entraînement ou à tout match, un joueur qui réside dans un autre territoire de recrutement que le sien ou qui est membre d'une autre ACM, sans avoir obtenu au préalable la libération du dit joueur, sauf si aucune activité de crosse-au-champ mineure n'est offerte.

À défaut de se conformer au présent règlement, l'équipe fautive ou l'officier d'équipe fautif fera l'objet de mesures disciplinaires.

L'accusation de maraudage doit être portée auprès du CA de la FCQ. Les responsables de dossiers ou de plaintes farfelus seront sanctionnés.

7.3.3 – Absence d'ACM

Un joueur qui a son domicile légal dans une municipalité/ville où il n'y a pas d'ACM et qui ne fait pas partie du territoire de recrutement d'une ACM ou qui n'a pas d'équipe dans son groupe d'âge peut s'enregistrer avec l'ACM de son choix la plus près géographiquement.

Ayant fait son choix, ce joueur demeurera membre de cette organisation tant et aussi longtemps qu'il n'est pas officiellement libéré ou qu'il y ait une équipe de son groupe d'âge dans sa municipalité/ville de résidence.

Tout joueur qui a complété une saison complète dans une ACM et qui se retrouve dans le territoire d'une autre ACM causé par une nouvelle définition ou modification de territoire, peut continuer à jouer avec l'ACM de son choix. Ayant fait ce choix, ce joueur demeurera un membre de cette ACM pour le reste de son éligibilité à La crosse-au-champ mineure à moins d'être officiellement libéré.

7.3.4 – Arrêt temporaire d'une ACM

Advenant le cas où une ACM cesserait ses activités de Crosse-au-champ temporairement, le statut d'appartenance des joueurs doit être assujéti à une entente entre les partis impliqués; ACM locale, ACM la plus près, tout autre ACM et la FCQ.

Afin de prévaloir de son droit sur l'entente, l'ACM qui cesse ses activités de Crosse-au-champ temporairement doit rester en règle avec la Fédération de Crosse du Québec en acquittant ses obligations administratives et financières. Dans le cas échéant, l'ACM ne pourra plus réclamer son droit sur l'entente établie.

7.3.5 – Union d’ACM

Afin d’offrir le meilleur environnement possible ou de garantir une offre de service pour les joueurs de Crosse-au-champ pour un (1) ou plusieurs joueurs, l’union entre deux (2) ou plusieurs ACM est possible.

Les ACM impliquées doivent être en règle avec la FCQ et rédiger un protocole qui devra être accepté par le conseil d’administration de la Fédération sur la raison de l’union et le statu présent et éventuel des joueurs.

7.3.6 – Déménagement

Tout joueur ayant joué pendant une saison complète avec une ACM et qui déménage en dehors de son territoire peut continuer à jouer avec cette ACM si tel est son choix. Ayant fait ce choix, ce joueur demeurera un membre de cette association pour le reste de son éligibilité à la crosse mineure-au-champ à moins d’être officiellement libéré.

VIII – RÈGLES DE LA CROSSE-AU-CHAMP

8.1 – PRINCIPE DE BASE

Les règles de jeu reconnues par la FCQ sont celles de l'ACC à moins qu'il en soit spécifié autrement par la FCQ.

8.2 – CONTACT ET SÉCURITÉ DES JOUEURS

La sécurité des joueurs est la première priorité de la FCQ. L'utilisation de force excessive et tout acte d'intimidation ne sera pas toléré et sera pénalisée en conséquence.

Tout acte qui cause un danger pour un joueur qui n'est pas en mesure de se protéger résultera en une expulsion du match et sera sanctionné sévèrement selon le guide de sanctions.

POUR PLUS D'INFORMATION, CONSULTER L'ANNEXE - GUIDE DE SANCTIONS

8.3 – POINTAGE AFFICHÉ

Une différence de plus de sept (7) buts n'est pas affichée pour les niveaux U12 et plus bas.

8.4 – FEUILLE DE POINTAGE

Avant chaque match, un entraîneur certifié doit signer la feuille de pointage reconnue par la FCQ ou la feuille d'alignement officiel de la ligue.

Toute personne officiant derrière le banc doit être membre en règle de la FCQ.

Lorsqu'une équipe utilise un joueur affilié, elle devra l'indiquer sur la feuille de pointage par les initiales J.A.

Un minimum d'un (1) entraîneur formé répondant aux exigences de la règle 4.1.1, doit être présent derrière le banc en tout temps.

Un match de Crosse-au-champ ne peut pas avoir lieu s'il n'y a pas la présence d'un (1) entraîneur formé répondant aux exigences de la règle 4.1.1 et membre de la Fédération derrière le banc d'une équipe.

8.6 – NOMBRE DE MATCHS PAR JOUR

Ces règles s'appliquent pour des matchs réguliers de crosse-au-champ mineur qui sont prévus pour durer une heure.

8.6.1 - Équipe

Une équipe peut jouer un maximum de trois (3) matchs par jour.

Une période de repos de deux (2) heures entre les parties est obligatoire quand cette équipe doit jouer plusieurs matchs dans la même journée.

8.6.2 - Joueur

Tout joueur régulier ou affilié peut participer à un maximum de quatre (4) matchs dans la même journée et ce, sans tenir compte du délai de deux (2) heures entre les matchs.

Lorsqu'un joueur ne participe pas au jeu lors d'un match, celui-ci ne compte pas pour son maximum de quatre (4) matchs dans la même journée.

8.7 – ÉQUIPEMENT PROTECTEUR

En tout temps, durant les activités de crosse-au-champ, toutes les joueuses et tous les joueurs incluant les gardiens de but, doivent porter tous les équipements protecteurs prévus par les règles de jeu de l'ACC.

8.8 – MEMBRE SUSPENDU

Lors d'un match, toute équipe qui utilise les services d'un membre suspendu (joueur ou officier d'équipe) perd automatiquement ce match et d'autres sanctions seront imposées.

Tout membre témoin de l'utilisation par une équipe d'un membre suspendu doit en informer immédiatement le responsable de l'instance concernée.

D'autres sanctions peuvent être imposées aux responsables de l'équipe.

8.9 – POIGNÉE DE MAINS

Après chaque match, les joueurs de chacune des équipes s'échangeront une poignée de mains dans le but de faire preuve d'esprit sportif et de démontrer une attitude positive face à la compétition.

Au signal de l'arbitre : Les joueurs se dirigeront au centre du terrain pour échanger la poignée de mains.

L'arbitre senior du match, peut dans des circonstances particulières, interdire la poignée de mains entre les joueurs, s'il juge qu'ils ne sont pas dans de bonnes dispositions pour la réaliser.

Une punition d'inconduite de partie en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir sera imposée à tout joueur qui est clairement identifié comme étant l'instigateur d'une altercation au moment de la poignée de mains. Le joueur recevra une inconduite de partie en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir.

Note : La punition d'inconduite de partie peut être décernée au joueur jugé l'instigateur de l'altercation, nonobstant le fait que l'arbitre ne décerne aucune punition suite à cette altercation.

Un joueur qui ne riposte pas après avoir été frappé n'écopera d'aucune pénalité en vertu de cet article, mais pourra être pénalisé pour toute autre infraction aux règles de jeu.

8.10 – PROTÊT

Tout protêt doit être étudié par l'instance appropriée identifiée à cet effet.

Aucun protêt concernant le jugement d'un officiel (arbitre, officiels mineurs, etc.) ne doit être pris en considération, la décision de l'officiel à ce sujet est finale.

Tout protêt contre une décision d'un officiel en rapport avec l'application ou la non-application d'une règle de jeu doit être fait par un membre en règle.

Le protêt n'est recevable que s'il répond à la procédure de la compétition visée.

Les montants demandés pour un protêt seront remis seulement lorsque le requérant ayant logé le protêt obtient une décision en sa faveur.

Dans le cas où une équipe ne donne pas suite à un protêt, sauf pour la raison qu'elle a gagné le match, elle se voit imposer une amende équivalente à la moitié du montant requis pour le dépôt.

8.10.1 – Saison régulière

Le protêt n'est recevable que s'il répond à la procédure suivante :

Tout protêt en saison régulière doit être signifié par écrit (courriel ou poste certifiée) au responsable où l'équipe opère dans un délai de quarante-huit (48) heures ouvrables suivant le match (Samedi, dimanche et les jours fériés exceptés).

Le montant de \$50 en argent, transfert bancaire, chèque certifié ou mandat-poste doit être versé à l'instance responsable avant que le protêt ne soit entendu

8.10.2 – Tournois et championnats

Le protêt n'est recevable que s'il répond à la procédure suivante :

Lors des tournois et des championnats régionaux / provinciaux, tout protêt doit être signifié au plus tard une (1) heure après la fin du match concerné.

Le montant de \$100 en argent, transfert bancaire, chèque certifié ou mandat-poste doit être versé à l'instance responsable avant que le protêt ne soit entendu.

Dans les tournois et les championnats régionaux / provinciaux, la décision du responsable ou comité de discipline à qui le protêt est référé est irrévocable et sans appel.

8.11 – PARTIES À L'EXTÉRIEUR DU TERRITOIRE DE LA FCQ

Aucune équipe n'est autorisée à jouer des matchs hors-concours ou réguliers contre une équipe d'une autre AM (OLA, FNLA, États-Unis, etc.) ou à participer à des tournois ou à une ligue à l'extérieur du Québec sans la permission écrite de la FCQ.

Cette permission doit être demandée en respectant les délais prévus dans les protocoles d'ententes en vigueur avec l'AM concernée.

La violation de ce règlement peut entraîner la suspension des officiers et/ou des joueurs de l'équipe concernée.

Une « formule de demande de permission de jouer un ou des matchs à l'extérieur du Québec » est disponible sur le site internet de la FCQ.

8.12 – FORFAIT

Toute équipe qui ne se présente pas à un match régulier d'une ligue, d'un tournoi ou d'un championnat, perd ce match par défaut.

Des sanctions pourront être prises contre les dirigeants, officiers et administrateurs de cette équipe selon les circonstances de l'absence.

Si cela survient lors d'un tournoi ou d'un championnat, l'équipe peut être immédiatement retirée de l'évènement selon les circonstances de l'absence.

IX– TOURNOIS & CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

9.1 – CHAMPIONNAT RÉGIONAUX & PROVINCIAUX

9.1.1 – La tenue d’un championnat

Un championnat régional ou provincial aura lieu, si c’est possible à la fin de la saison aux dates et lieux décidés par la FCQ.

9.1.2 – Comité organisateur

La FCQ est responsable de mettre sur pied un comité organisateur du championnat. Ce comité travaillera de concert avec un représentant de la Fédération.

Les responsabilités du comité organisateur des championnats régionaux ou provinciaux sont les suivantes :

- Se conformer à l’entente du mandat entre les deux (2) partis.
- Utiliser tous les moyens nécessaires pour organiser le meilleur championnat possible en respectant les règlements de la FCQ et de l’ACC.
- S’assurer qu’une chance égale est donnée à toutes les équipes participantes.
- Former un comité de discipline, d’au moins trois personnes, qui est prêt à siéger lors du championnat pour régler les cas qui découlent du guide de sanctions de la crosse mineure ainsi que régler les protêts déposés suite aux matchs.
- Rédiger et remettre un rapport de la tenue de l’évènement incluant un bilan financier. Ce rapport doit être déposé à la FCQ au plus tard soixante (60) jours suivant la fin du championnat.

9.1.3 – Association hôte

Une ACM qui désire être l’hôte du championnat d’une ou plusieurs catégories doit en faire la demande auprès de la FCQ.

Cette demande doit être acheminée avec les formulaires et informations requises avant le 1^{er} Juillet de l’année du dit championnat.

9.1.4 – Inscription, date limite et frais.

La date limite pour inscrire une équipe aux championnats provinciaux est le 1^{er} Août.

Il est de la responsabilité des ACM inscrites de faire parvenir au comité organisateur les informations suivantes un minimum de trente (30) jours avant la tenue des championnats :

- Le nom de(s) l’équipe(s).
- Le nom du responsable de(s) l’équipe(s) ainsi que ses coordonnées.
- La liste des joueurs.
- Les couleurs des chandails de(s) l’équipe(s).

Une « formule d’enregistrement d’équipe » est disponible sur le site internet de la FCQ.

Les frais d’inscriptions aux championnats provinciaux sont fixés par la FCQ en collaboration avec le comité organisateur. Ces frais seront remis à la FCQ en même temps que la signification d’intention de participation.

Une association qui retire une ou plusieurs de ses équipes, après avoir confirmé leur participation, perdra automatiquement les frais d'inscription de ladite équipe et une amende sera imposée. L'amende imposée sera de 100 \$ par équipe retirée.

9.1.5 – Composition des équipes

Pour participer aux championnats régionaux ou provinciaux, chaque administrateurs, entraîneurs et joueurs doivent être inscrit comme membre de la FCQ.

9.1.6 – Calendrier des matchs

Il est de la responsabilité du comité organisateur de faire parvenir à la FCQ un calendrier des matchs de l'évènement au moins sept (7) jours avant la tenue des championnats.

9.1.7 – Déroulement des matchs

Temps réglementaire

Les matchs comprennent quatre (4) périodes de quinze (12) minutes à temps continu. Les trois dernières minutes de la troisième période seront chronométrées s'il y a une différence de cinq (7) buts ou moins entre les deux équipes.

Périodes de surtemps

Lorsque les matchs sont à finir, en cas d'égalité après les quatre (4) périodes de jeu réglementaires, il y aura période de surtemps selon les règlements de l'ACC.

9.1.8 – Classement lors du tournoi à la ronde

- Une victoire vaut deux (2) points.
- Un match nul vaut (1) point.
- Une défaite vaut zéro (0) point.

En cas d'égalité dans les points, le classement final sera déterminé de la façon suivante :

- Si deux équipes sont à égalité, le gagnant du match entre ces deux équipes est classé premier.
- S'il existe encore une égalité, la formule de moyenne de buts expliquée ci-dessous sera utilisée.
- S'il existe encore une égalité, l'équipe la moins punie est classée première.
- S'il existe encore une égalité, le tirage au sort sera utilisé.

- S'il y a trois équipes ou plus à égalité, les équipes seront classées selon le nombre de points obtenus lors des matchs n'impliquant que les équipes à égalité.
- S'il existe encore une égalité, l'équipe avec la meilleure moyenne de buts est classée première.
- S'il existe encore une égalité, l'équipe la moins punie est classée première.
- S'il existe encore une égalité, le tirage au sort sera utilisé.

Calcul de la moyenne de but

La moyenne de buts est calculée en divisant le total de « buts pour » (BP) par le total de « buts pour » (BP) plus le total de « buts contre » (BC).

Seulement les buts comptés lors des joutes entre les équipes à égalité sont utilisés dans le calcul.

S'il existe encore une égalité, tous les buts comptés sont utilisés dans le calcul.

L'équipe avec le résultat le plus élevé est classée première. (Un résultat de .467 est supérieur à .463)

BP

BP + BC

9.1.9 – Trophées et récompenses

Les trophées remis aux champions ainsi que les médailles remises aux trois premières positions seront fournis par la FCQ.

Le(s) comité(s) organisateur(s) pourront remettre des récompenses aux joueurs suivants :

- Joueur(s) du match
- Membres de l'équipe d'étoiles du championnat
- Joueur le plus utile du championnat
- Équipe la plus disciplinée du championnat

9.2 – TOURNOI

Une ACM qui désire organiser un tournoi doit obtenir la permission écrite de la FCQ.

Le comité organisateur du tournoi a le choix des catégories présentes ainsi que la composition permise des équipes participantes.

Une « formule de demande de sanction pour l'organisation d'un événement ou d'une compétition au Québec » est disponible sur le site internet de la FCQ.

9.3 – ÉQUIPE DU QUÉBEC

Aucune équipe de Crosse qui voyage à l'extérieur du Québec ne peut s'appeler l'équipe du Québec de la FCQ.

L'équipe de Crosse du Québec de la FCQ ne concerne que les équipes provinciales québécoises sanctionnées et officiellement reconnues qui relèvent de la FCQ.

Toute omission de se conformer à cette politique constituera une infraction importante et toute infraction fera l'objet de mesure disciplinaire.

X – CODE D'ÉTHIQUE DES MEMBRES

10.1 – CODE D'ÉTHIQUE & COMPORTEMENT D'UN MEMBRE

Tout membre de la FCQ doit en toute circonstance avoir une attitude obligeante et modérée. Il doit respecter les autres membres ainsi que tous et chacun des règlements auxquels il a souscrit en acceptant de devenir membre.

Il est interdit à un membre d'attaquer, de molester, de frapper ou d'injurier un autre membre ou un spectateur.

Il est interdit à un membre de faire de l'insubordination contre un autre membre. Tout membre qui refuse d'obéir à un membre qui a autorité sur lui ou qui s'arroge des droits qui ne sont pas les siens est considéré comme ayant fait de l'insubordination.

Il est interdit à un membre de la FCQ de dénigrer, d'attaquer l'intégrité d'un autre membre ou de la FCQ en faisant, entre autres, une déclaration publique par l'intermédiaire des médias d'informations et/ou sur les médias sociaux et/ou par courrier électronique.

Il est interdit à tout membre de véhiculer ou de tenir au sujet d'un autre membre, un propos mensonger ou non fondé destiné ou susceptible de nuire au membre calomnié.

Le conseil d'administration ou le comité de discipline duquel dépend le membre reçoit les plaintes émises sur la base de cet article et le comité de discipline prend les mesures appropriées. Le plaignant doit démontrer les dommages et l'ampleur des dommages qui ont été causés par le membre responsable de l'offense. Les plaintes farfelues ou sans fondement seront rejetées et le plaignant est passible de sanctions.

Le CA de la FCQ a adopté, différents codes d'éthiques pour tous les types de membres. Ces documents peuvent être consultés sur le site de la Fédération.

10.1.1 – Code d'éthique

Une ACM doit adopter, à titre de règlement d'éthique, les codes d'éthique de la FCQ afin de soumettre ses membres à leur application.

Une ACM peut adopter à titre de règlement d'éthique, des codes d'éthique autres que ceux de la FCQ. Toutefois, ces codes d'éthique autres que ceux de la FCQ doivent être un renforcement des codes existants et non une diminution de leur effet. Ces autres codes d'éthique doivent être soumis à la FCQ pour approbation avant leur entrée en vigueur.

Il incombe à l'association de faire signer à chacun des membres et parents l'adhésion au dit code d'éthique, lequel devra comporter un avis expliquant clairement que tout manquement ou non-respect pourra entraîner une sanction.

Dans un tel cas, tout manquement par un membre à une des obligations résultant des codes d'éthiques peut être sanctionné par le comité de discipline ou, à défaut, par le conseil d'administration de qui il relève.

Les codes d'éthique des membres sont sur le site de la FCQ.

10.2 – FALSIFICATION

Il est interdit à tout membre de la FCQ de participer à la production ou de se servir d'un faux document, ou de connaître l'existence d'un tel document sans le dénoncer.

De plus, tout membre qui ne respecte pas les règlements ou connaît l'existence d'une situation de non-respect des règlements sans la dénoncer est passible de sanctions.

10.3 – OBLIGATION DE DÉVOILEMENT

Il incombe à tout membre de dévoiler au conseil d'administration de qui il relève directement, l'existence d'un casier judiciaire ou l'existence de toute accusation criminelle portée contre lui en cours du mandat.

Après le dévoilement, il incombe au conseil d'administration de qui relève directement le membre, de décider si ce dernier peut ou non assumer des fonctions au sein de l'organisation.

A défaut par le membre de remplir son obligation de dévoilement, le conseil d'administration de qui il relève directement peut le suspendre et/ou le relever de toutes ses fonctions et obligations et/ou l'expulser.

A défaut par le conseil d'administration précité d'agir, il incombe au conseil d'administration de la FCQ d'agir de la façon prévue à cet article lorsqu'il aura connaissance de la situation.

XI – PROCÉDURES DISCIPLINAIRES

11.1 – JURIDICTION

La FCQ est la seule responsable de l'interprétation et de la mise en application de ses règlements ainsi que ceux de l'ACC sur l'ensemble de son territoire et ce, vis-à-vis tous ses membres au sens de ses Règlements Généraux.

À ces fins, la FCQ possède tous les pouvoirs et peut prendre toutes les dispositions nécessaires afin que soient respectés chacun des règlements et chacune des décisions rendues par l'une de ses instances disciplinaires.

11.2 – POUVOIRS DISCIPLINAIRES DU CA DE LA FCQ

Le conseil d'administration de la FCQ peut intervenir directement, et en tout temps, dans tout différent impliquant un ou plusieurs de ses membres et sa décision dans une telle situation, sous réserve des recours prévus auprès du tribunal d'appel de la FCQ, est finale.

Le conseil d'administration de la FCQ peut suspendre pour une période définie ou expulser un de ses membres qui, à son avis, viole des règlements de la FCQ ou dont la conduite, de l'avis du conseil d'administration, est préjudiciable à cette dernière ou vis-à-vis l'un de ses membres et sa décision, dans une telle situation sous réserve des recours prévus auprès du tribunal d'appel de la FCQ, est finale.

Le conseil d'administration de la FCQ peut suspendre ou expulser tout membre actif de la FCQ qui a été accusé ou a été trouvé coupable d'avoir commis une infraction à caractère sexuel en vertu des lois en vigueur.

Dans tous ces cas, le conseil d'administration de la FCQ doit, avant de prendre une telle décision, aviser le membre concerné, par écrit, de la date, du lieu et de l'heure de l'audition de son cas, lui faire part des motifs qui lui sont reprochés et lui permettre de se faire entendre.

11.3 – TENUE D'UNE SUSPENSION

Toute suspension imposée suite à un match (incluant les matchs hors-concours et pré-saison) doit être purgée lors des matchs de calendrier régulier, de séries éliminatoires, de tournois, ou de championnat régional / provincial / national, qui suivent la suspension de l'équipe du membre.

Dans le cas où un match est gagné ou perdu par forfait (non-joué) et que les points au classement sont accordés, les suspensions prévues seront considérées comme servies.

Tout membre n'ayant pas complété sa suspension avant la fin de la saison devra compléter sa suspension au début de la prochaine saison jouée. Les matchs hors-concours et les matchs pré saisons ne peuvent pas compter pour réduire la durée d'une suspension.

Tout joueur qui reçoit une suspension automatique ne peut pas évoluer comme joueur affilié tant qu'il n'a pas terminé sa suspension avec son équipe régulière.

Un joueur affilié ne peut utiliser son privilège d'affiliation pour purger sa suspension sauf s'il gradue sans retour avec l'équipe à laquelle il était affilié.

Un membre suspendu ne perd pas ses privilèges d'assurances.

Un membre suspendu peut participer à un stage de formation.

Annexe I : APPELLATION

ACC	l'Association Canadienne de Crosse
ACM	Association de crosse mineure
AGA	l'assemblée générale annuelle de la Fédération de Crosse du Québec
CA	le conseil d'administration de la Fédération de Crosse du Québec
Directeur	l'employé de la Fédération de Crosse du Québec
FCQ	la Fédération de Crosse du Québec
Fédération	la Fédération de Crosse du Québec
PNCE	programme nationale de certification de entraîneurs
PNCO	programme nationale de certification des officiels
Uxx	Catégorie d'âge.

Annexe II : DÉFINITIONS DES EXPRESSIONS

Association	Tout organisme incorporé, reconnu par la Fédération et rencontrant les critères aux règlements généraux, qui regroupe des équipes, des arbitres, des entraîneurs, des administrateurs ou autres <u>catégories de membres</u> .
Cotisation annuelle	Somme versée annuellement afin d'obtenir le statut de membre.
Équipe	Tout regroupement de membres pratiquants La Crosse.
Expulsion	Renvoyer ou tenir à l'écart un membre.
Loi Québécoise des compagnies	Ensemble de règles régissant la FCQ.
Mandat	Acte par lequel une personne donne à une autre le pouvoir d'agir en son nom.
Membre	Aux fins du présent règlement, le terme membre signifie membre de la Fédération, tel que <u>défini dans ce document</u> .
Suspension	Cessation momentanée des activités pour la FCQ.
Uxx	

Annexe III – Sanctions, règles de jeu

Les sanctions suivantes sont en vigueur automatiquement lors d'une expulsion :

« AUTOMATIQUEMENT » SIGNIFIE QUE LES ENTRAÎNEURS NE PEUVENT PAS FAIRE JOUER LE JOUEUR JUSQU'AU MOMENT OÙ L'ARBITRE EN CHEF LOCAL AURA PRIS CONTACT AVEC EUX.

Un avis n'est donc pas nécessaire. Faire jouer un joueur expulsé entraîne automatiquement la suspension de l'entraîneur chef.

A3.1 – PÉNALITÉ POUR UNE INFRACTION RÉSULTANT EN L'EXPULSION (règle 77)

A3.1.1 – Expulsion d'un joueur (règle 77.2)

Lorsqu'un joueur ou un substitut commet une infraction résultant en une expulsion, le joueur délégué de l'équipe fautive doit purger la pénalité d'une durée de trois (3) minutes, en plus des autres pénalités encourues par le joueur expulsé.

Le joueur délégué doit rester au banc pour la totalité du trois (3) minutes et de toute autre pénalité encourue par le joueur expulsé.

On recommande fortement que le joueur expulsé demeure au banc des joueurs sous la surveillance de ses entraîneurs. Qu'il soit au banc ou non, il sera considéré comme sous la surveillance de ses entraîneurs jusqu'à la fin de la partie.

A3.1.2 – Expulsion d'un entraîneur ou d'un membre du personnel (règle 77.3)

Lorsqu'un entraîneur ou un membre du personnel d'une équipe commet une infraction résultant en une expulsion, le joueur délégué de l'équipe fautive devra purger trois (3) minutes au banc des pénalités en plus de toute autre pénalité encourue par l'entraîneur ou le membre du personnel de l'équipe expulsé.

Contrairement à un joueur, l'entraîneur ou le membre du personnel de l'équipe devra quitter le banc des joueurs.

A3.2 – LES INCIDENTS SUIVANTS NÉCESSITE UN RAPPORT DÉTAILLÉ DE L'ARBITRE

Les arbitres doivent faire dans les plus brefs délais un rapport clair et détaillé, à l'arbitre en chef local, des circonstances des incidents suivants :

- Règle 78 Nature d'une infraction résultant en l'expulsion
- Règle 78.1 Tout coup délibéré ou tentative de frapper un adversaire, un membre non-joueur de l'équipe adverse, un entraîneur, un spectateur ou une personne assurant le contrôle de la partie, avec sa main, le bâton, la balle ou autrement ... peut constituer une infraction résultant en une expulsion.
- Règle 78.2 Tout joueur qui quitte les bancs lors d'une bagarre sur le terrain, après que l'arbitre a immobilisé les bancs (avertissement aux joueurs par l'arbitre de demeurer aux bancs), DOIT être expulsé de la partie.
- Règle 78.3 Lorsque deux joueurs se bagarrent et qu'un troisième joueur s'interpose, alors ce troisième joueur peut être expulsé de la partie.

- Règle 78.4 Refus d'accepter l'autorité des officiels ou utilisation de langage ou de geste menaçant, vulgaire ou abusif ou toute inconduite flagrante peut constituer une infraction résultant en une expulsion.

Une copie de la feuille de match (numérisée, faxée ou photographiée) doit être envoyée avec tous les rapports connexes à l'arbitre en chef local dans les vingt-quatre (24) heures suivants l'infraction.

- Règle 74.4 L'arbitre en chef de la partie doit remettre un rapport écrit de l'incident à l'organisme directeur responsable de la partie immédiatement après la fin de la partie. Le rapport doit indiquer si on considère que l'expulsion constitue une punition suffisante pour la personne en question ou si des mesures additionnelles devraient être prises.

L'incident doit être ensuite traité conformément aux règlements ou aux règlements administratifs pertinents de l'organisme directeur.

* - MISE EN GARDE

A* – BANNISSEMENT EST TRÈS DIFFÉRENT D'UNE EXPULSION

Un joueur banni du jeu se voit interdit de continuer la partie. Il est suspendu de la partie en cours. Il n'y a pas de temps de pénalité ajouté à son équipe mais ne peut plus revenir au jeu. Il n'y a pas de suspension automatique pour les matchs à venir.

Voici quelques exemples de possibilité bannissement d'un joueur;

- Règle 75.2 Lorsqu'un joueur ayant reçu une infraction pour conduite antisportive et qu'il continue à agir de la sorte.
- Règle 75.6 Lorsqu'un joueur ne porte pas une pièce obligatoire d'équipement tel que le protecteur buccal, à la deuxième infraction il sera "expulsé de la partie" mais aucune pénalité additionnelle ne sera décernée. Il faut alors comprendre ici que ce n'est pas une expulsion mais un bannissement car dans la version anglaise, on utilise "banished". C'est donc une traduction qui porte à confusion.
- Règle 76.1 Tout joueur qui écope de cinq (5) pénalités personnelles doit être "expulsé" de la partie. Ici aussi on devrait lire "banni" du jeu car on n'impose pas de pénalité additionnelle. Le joueur perd seulement le droit de continuer à jouer dans cette partie. Dans la version anglaise, on y lit "fouled out" ce qui se traduirait par retirer du jeu.

A3.3 – GROSSIÈRE INCONDUITE

Dû à la gravité de cette infraction, les arbitres en chefs locaux doivent vérifier les faits rapportés dans le rapport avec les arbitres du match et/ou avec les arbitres de la ligue lorsqu'une pénalité pour grossière inconduite est décernée.

L'arbitre en chef local doit signaler toutes les infractions de grossière inconduite à l'arbitre en chef de Crosse-au-champ mineur de la FCQ pour fins de révision avant de décerner d'autres sanctions.

S'il s'avère que l'infraction ne se révèle pas être une grossière inconduite, un arbitre en chef, en consultation avec l'arbitre en chef de Crosse-au-champ de la FCQ, peut réduire le type de sanctions à une sanction inférieure.

On retrouve ce type d'infraction sous la règle 78.4 intitulé NATURE D'UNE INFRACTION RÉSULTANT EN L'EXPULSION. Ceci stipule : "Le refus d'accepter l'autorité des officiels ou l'utilisation de langage ou geste menaçant vulgaire ou abusif ou toute inconduite flagrante peut constituer une infraction résultant en une expulsion".

A3.4 – INJURE AUX OFFICIELS & MOLESTER UN OFFICIEL

Pour les infractions de la Règle 78.4 Refus d'accepter l'autorité des officiels, les sanctions suivantes seront appliquées.

N.B. CETTE RÈGLE S'APPLIQUE AUTANT POUR LES ARBITRES QUE LES OFFICIELS MINEURS COMME LES CHRONOMÉTREURS, LES MARQUEURS.

Injure aux Officiels, une faute personnelle d'expulsion sera décernée pour une injure à l'endroit d'un officiel par un entraîneur ou membre du personnel – Règle 78.4

- 1^{ère} infraction : Trois (3) matchs
- 2^{ème} infraction : Cinq (5) matchs/audience avec l'arbitre en chef local
- 3^{ème} infraction : Deuxième audience avec l'arbitre en chef local. Lorsqu'un entraîneur ou membre du personnel reçoit une troisième Inconduite de partie, un rapport doit être envoyé au responsable de la FCQ avant qu'une décision ne soit prise.

Molester un Officiel (Physique ou Verbale) – Pénalité d'expulsion – règle 78.4

Tous les joueurs menaçants physiquement ou verbalement un arbitre ou n'importe quel autre officiel dans un match doivent être suspendus jusqu'à ce qu'une audience avec l'arbitre en chef local soit tenue.

Les entraîneurs et les membres du personnel menaçant un officiel, physiquement ou verbalement, (Molester un Officiel) doivent être suspendus jusqu'à ce qu'une audience avec l'entraîneur en chef de la FCQ soit tenue.

Dans ces cas, une suspension minimale recommandée d'un (1) an douze (12) mois à partir de la date de l'infraction.

A3.5 – RUDESSE INUTILE, PÉNALITÉ D'EXPULSION

Décernée selon la Règle 78.1 Coup ou tentative de coup envers un adversaire, un membre non-joueur, un entraîneur, un spectateur ou un membre assurant le contrôle de la partie, PEUT constituer une infraction résultant en une expulsion.

- 1^{ère} infraction : Trois (3) matchs
- 2^{ème} infraction : Cinq (5) matchs/audience avec l'arbitre en chef local
- 3^{ème} infraction : Deuxième audience avec l'arbitre en chef local. Il ne pourra pas revenir au jeu avant son audience.

A3.6 – BAGARRE

Décernée selon la règle 78.1

A3.7 – ENTRAÎNEUR OU ADMINISTRATEUR REFUSANT D’ENVOYER SON ÉQUIPE SUR LE TERRAIN

Décernée selon la règle 78.4 Suspension immédiate de l’entraîneur jusqu’à ce qu’une audience avec l’entraîneur en chef de la FCQ soit tenue. Si l’entraîneur ou l’administrateur retire ou refuse d’envoyer son équipe sur le terrain, une suspension immédiate lui sera décernée en attendant une audience avec l’arbitre en chef local.

A3.8 – BAGARRE À L’EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE JEU

Si une bagarre survient sous la juridiction d’un arbitre. Règle 23.2, il revient à l’arbitre en chef local d’enquêter sur les événements et de procéder à des audiences.

L’AUTORITÉ DES ARBITRES PREND EFFET DÈS LEUR ARRIVÉE SUR LE TERRAIN DE JEU ET PREND FIN À LA FIN DE LA PARTIE.

A3.9 – TROISIÈME HOMME

Voir précédemment règle 78.3.

A3.10 – JOUEUR OU MEMBRE DE L’ÉQUIPE QUITTANT LE BANC LORS D’UNE ALTERCATION SUR LE TERRAIN

Règle 78.2 Pour chaque infraction – deux (2) matchs de suspension.

A3.11 – CINQ FAUTES PERSONNELLES EN UNE PARTIE

Tout joueur accumulant cinq (5) fautes personnelles en une (1) partie doit se voir décerner la sanction suivante : Bannissement pour la partie en cour

A3.12 – FAIRE JOUER UN JOUEUR INÉLIGIBLE

Toute équipe reconnue coupable d’avoir fait jouer un joueur inéligible durant un match de saison régulière, dans un tournoi sanctionné ou durant un match de séries d’après saison perdra par forfait tous les matchs dans lesquels le joueur illégal a été impliqué.

Si cela survient lors d’une série d’après saison, seulement les matchs déjà joués seront gagnés par forfait par l’équipe adverse.

L’entraîneur sera suspendu pendant deux (2) matchs à la première infraction.

Pour la seconde infraction, il revient automatiquement au responsable de la FCQ d’appliquer les sanctions disciplinaires appropriées.

A3.13 – SUSPENSIONS DÉCERNÉES À UN ENTRAÎNEUR OU UN ADMINISTRATEUR

Les suspensions ou expulsions d’entraîneurs, d’administrateurs, de membres du personnel au banc, doivent être signalées à l’arbitre en chef local ainsi qu’à l’entraîneur en chef de La FCQ.

A3.14 – SERVIR UNE SUSPENSION

Toutes les suspensions doivent être notées sur la feuille de match, pour entrer en vigueur.

Un membre suspendu sera retiré de chacun des matchs de son équipe jusqu'à ce qu'il ait servi sa suspension. Une suspension peut être servie seulement lors des tournois sanctionnés par la FCQ, les matchs de ligues ou de séries d'après saison.

Un membre suspendu ne peut pas prendre part à des matchs hors concours ou à des parties d'essai dans une catégorie supérieure jusqu'à ce que sa suspension soit servie en entier. La personne suspendue ne peut pas se présenter dans les vestiaires, ou au banc des joueurs. Tout membre suspendu peut pratiquer avec son équipe.

Un membre suspendu peut uniquement servir sa suspension durant les matchs joués par l'équipe avec laquelle il est officiellement enregistré.

Un entraîneur peut uniquement servir sa suspension durant les matchs de l'équipe pour laquelle il a été suspendu, il ne peut pas prendre part à une aucune activité de banc jusqu'à ce que sa suspension soit servie.

Un membre peut être informé initialement de façon verbale d'une amende, une suspension ou d'une décision à l'égard d'une action commise directement, soit face à face soit par téléphone. Ceci doit être suivi d'un avis formel écrit présentée au membre, faxé, envoyé par courriel, ou posté dans un délai de soixante-douze (72) heures après l'information verbale initiale.

IV – Sanctions, administrateurs

A4.1 – MEMBRE NE RESPECTANT PAS UNE SUSPENSION

La Fédération de Crosse du Québec prend au sérieux les suspensions de ses membres, il en va de la crédibilité même du sport de La Crosse sur le territoire Québécois.

Un membre ne respectant pas la période ou les conditions de sa suspension devra répondre de ses actes devant les instances reconnues en vigueur afin de s'expliquer.

L'instance reconnue peut décider si elle le juge adéquat de ne pas appliquer les sanctions recommandées. Elle devra alors expliquer ses raisons au CA de la FCQ.

- 1^{ère} offense : La suspension doit être purgée en entier
- 2^e offense : la suspension sera doublée

A4.2 – ACM NON EN RÈGLE AVEC LA FCQ

Afin de pouvoir bénéficier de ses privilèges de membre associatif, l'ACM doit être en règle avec la Fédération de Crosse du Québec.

Suite à l'avertissement de la FCQ, l'ACM devra prendre toutes les mesures jugées nécessaires afin d'être en règle dans un délai de cinq (5) jours ouvrables.

Après le délais prescrits, l'ACM ne sera plus reconnue par la FCQ et perdra ses privilèges d'ACM.

A4.3 – COMPORTEMENT JUGÉ INAPPROPRIÉ

Tout comportement jugé inapproprié ne correspondant pas aux valeurs de la FCQ est passible de sanction.

Un membre de Fédération de Crosse du Québec et plus précisément les administrateurs doivent se comporter conformément à la politique pour contrer le harcèlement et la violence ainsi que les codes d'éthiques de la FCQ.

Un membre a qui on reproche un comportement inapproprié devra répondre de ses actes devant les instances reconnues en vigueur afin de s'expliquer.

L'instance reconnue peut décider si elle le juge adéquat de ne pas appliquer les sanctions recommandées. Elle devra alors expliquer ses raisons au CA de la FCQ.

A4.3.1 – Administrateur

- 1^{ère} offense : Une réprimande avec promesse du membre de ne plus récidiver.
- 2^e offense : Suspension d'un (1) an en tant qu'administrateur
- 3^e offense : Suspension illimitée, avec révision à chaque année

A4.3.2 – Arbitre & officiel mineur

- 1^{ère} offense : Une réprimande avec promesse du membre de ne plus récidiver
- 2^e offense : suspension d'un (1) an
- 3^e offense : Suspension illimitée, avec révision à chaque année

A4.3.3 – Entraîneur

- 1^{ère} offense : Une réprimande avec promesse du membre de ne plus récidiver
- 2^e offense : suspension d'un (1) an
- 3^e offense : Suspension illimitée, avec révision à chaque année

A4.3.4 – Joueur

- 1^{ère} offense : Suspension d'un (1) match et promesse du membre de ne plus récidiver
- 2^e offense : suspension pour le reste de la saison avec rencontre avant le début de la prochaine saison
- 3^e offense : Suspension illimitée, avec révision à chaque année

A4.4 – ACCUSATION DE MARAUDAGE

Les règles concernant les droits sur les joueurs sont décrites dans le Guide d'Exploitation – Crosse-en-enclos mineure.

- 1^{ère} offense : Une réprimande avec promesse du membre de ne plus récidiver
- 2^e offense : suspension d'un (1) an
- 3^e offense : Suspension illimité, avec révision à chaque année

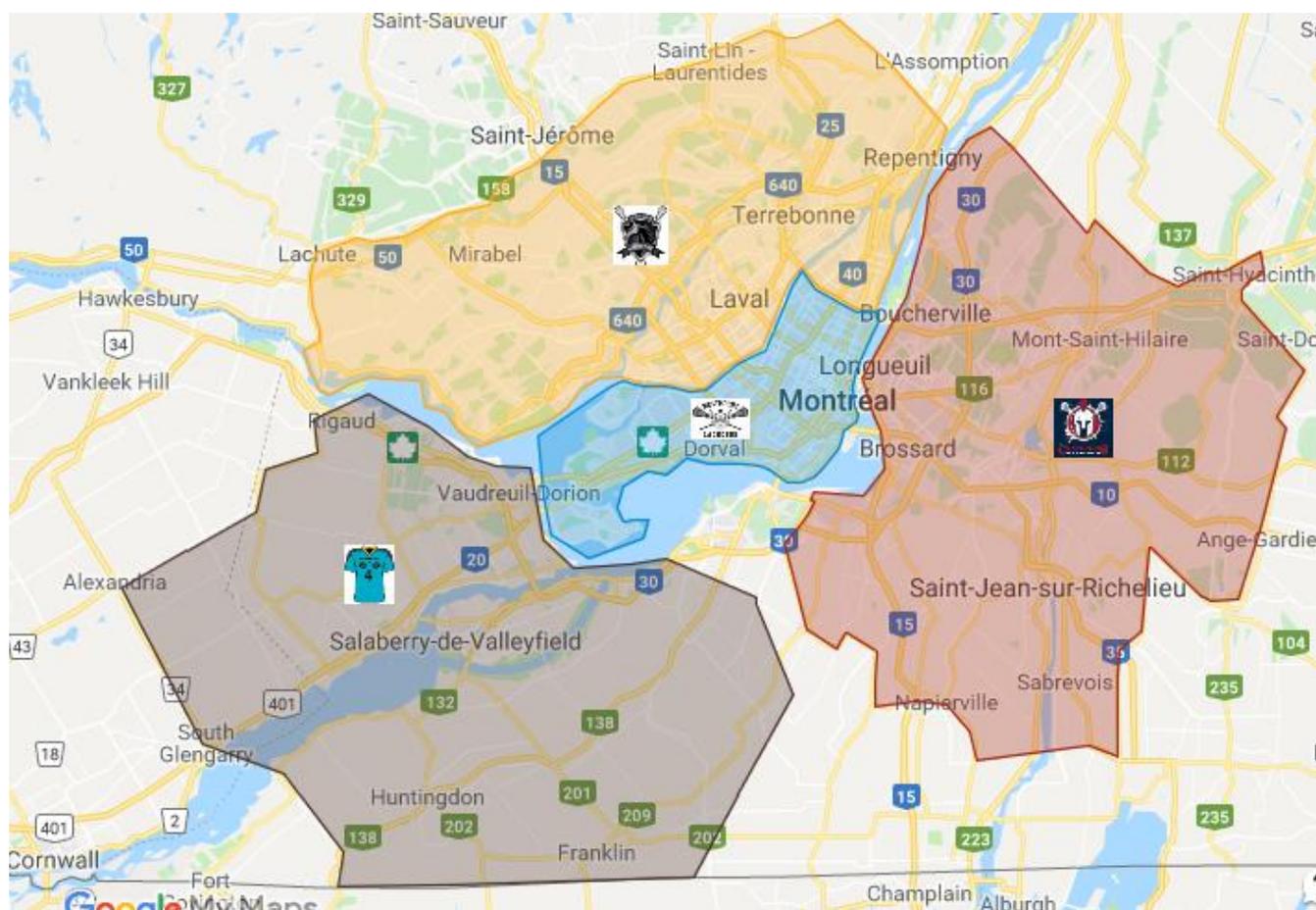
A4.5 – FALSIFICATION

Tout membre qui divulgue volontairement une mauvaise information devra s'expliquer devant le Conseil d'Administration de la Fédération de Crosse du Québec.

Selon la gravité et l'explication, le CA décidera de la sanction.

Annexe V – Territoires géographiques des associations de crosse-au-champ mineure

ÎLE DE MONTRÉAL	Westmount	L'Île de Montréal, jusqu'au Tunnel Lafontaine
RIVE-SUD DE MONTRÉAL	St-Hubert	L'Est de la Rive-Sud de Montréal, à partir de Châteauguay (Châteauguay n'est pas inclus)
	Valleyfield	L'Ouest de la Rive-Sud de Montréal, jusqu'à Châteauguay (Châteauguay n'est pas inclus)
RIVE-NORD DE MONTRÉAL	Terrebonne	La Rive-Nord de Montréal et l'Est de l'Île de Montréal à partir du Tunnel Lafontaine



[Google Map -Territoire Crosse-au-champ](#)