

# WILOWS

## Constitution et Règlements intérieurs

Rev. August, 2010

### **A Titre**

Le nom de la ligue sera la ligue d'Île d'Ouest de Football Féministe (WILOWS) ci-après appelé "la Ligue".

### **B Siège social**

Le siège social de la ligue sera l'adresse du Président actuel ou du Trésorier.  
Adresse de site Internet : [www.wilows.com](http://www.wilows.com)

### **C Juridiction**

La ligue sera indépendante et restera une entité séparée d'autre ligue de football ou d'association. Il aura la juridiction unique en traitant les villes et d'autres organisations pour le but d'obtenir l'équipement de pratique et de jeu de ses membres enregistrés avec la ligue.

### **D Objectifs de League**

- 1.0 Organiser et diriger des équipes pour le but de football semi-compétitif.
- 2.0 Encourager le développement de football pour les femmes 21 ans d'âge et.
- 3.0 Bien que cette ligue soit légèrement plus compétitive que ce de football sévèrement de récréation, le calibre de joueurs dans cette ligue couvre une large gamme. Avec cela en tête, c'est la conviction exprimée de la ligue que tous les joueurs méritent le temps de jeu égal.

### **E Responsabilités de Ligue**

- 1.0 La ligue est responsable du fait de programmer de tous les jeux de saison réguliers et de la distribution de la première date de jeu au moins deux semaines avant le commencement du programme.
- 2.0 La ligue est responsable du fait de programmer de jeux de partie décisive. Le format de partie décisive peut changer d'année en année. La ligue fera tout le possible pour distribuer le programme de la partie décisive au moins deux semaines avant le commencement du programme.
- 3.0 La ligue est responsable de garder la trace de la statistique et communiquer la statistique à chaque représentant d'équipe. Le stats sera actualisé et disponible selon les exigences du statisticien. Voir la Section I.
- 4.0 Tous les arbitres seront nommés par un cédant d'arbitre loué par la ligue.

- 5.0 La ligue est responsable de tenir une pré-saison rencontrant au moins un mois avant le début de chaque saison.
- 6.0 La ligue préparera un budget et un état financier, informer des représentants d'équipe de droits d'enregistrement de ligue et mettre une date pour le paiement de ces fees à la réunion de pré-saison. Les chèques datés postés seront req

## ***F Responsabilités d'Équipe***

- 1.0 Chaque équipe est responsable d'avoir un membre (le joueur, l'entraîneur ou d'autre) pour représenter cette équipe pour toutes les réunions et doit fournir à la ligue l'adresse d'un courrier électronique actuel.
- 2.0 On autorise qu'un maximum de deux membres par équipe assiste à chaque réunion. (Un représentant et un entraîneur, ou capitaine d'équipe).
- 3.0 Chaque équipe a seulement un vote pour chaque édition. En cas d'un lien, les exécutifs de ligue voteront pour casser le lien.
- 4.0 L'arbitre fees sera incorporé dans les droits d'enregistrement de ligue de chaque équipe.
- 5.0 Dès que le programme a été distribué à tous les Représentants d'Équipe, chaque équipe a deux semaines pour reconsidérer le programme. Un jeu peut être changé, pendant ce temps seulement, en contactant la ligue scheduler. Après cette période de temps, aucun jeu ne sera changé.
- 6.0 Les draps de jeu doivent être complets avec tous les informations suivants: le Jeu #, Team le nom, le temps de début de Terrain, Programmé, la Date, le Nom de Joueurs le Jersey# 's, le Passeport #'s, les Noms d'Entraîneurs et l'Entraîneur (s) de Joueur (s) appelle et le passeport #'s qui servent des suspensions.
- 6.1 Pour les jeux en plein air, chaque équipe sera responsable d'envoyer le drap de jeu par télécopie au cours de 72 heures après le jeu programmé. On jugera que n'importe quelle équipe dont le drap de jeu n'est pas envoyé par télécopie pendant la date limite a perdu leur jeu et on décernera les points à l'équipe opposée pour la réussite. Supplémentairement, de telles équipes seront mises à l'amende \$10.00 pour chaque dernière soumission et paiement doivent être faits au Trésorier au moins deux semaines avant les parties décisives. L'échec de faire ce paiement s'ensuivra dans l'équipe pas participant aux parties décisives.
- 6.2 Pour les jeux en salle, chaque équipe sera responsable de placer le drap de jeu dans la boîte postée juste à l'extérieur de la gym. N'importe quelle équipe dont le drap de jeu n'est pas placé dans la boîte au cours de 72 heures de leur jeu sera
- 7.0 Chaque équipe fournira une copie de leur tableau de service d'équipe dans l'un ou l'autre Surpassent le format au Président et paient la ligue fees au Trésorier à la date d'enregistrement programmée. Les équipes seront mises \$20.00 à l'amende pour le dernier enregistrement et peuvent perdre leur droit de jouer.

- 8.0 Chaque équipe accomplira le joueur individuel et les formes d'affiliation d'équipe avec A.R.S. Lac Rue. Louis et être responsable de l'affiliation associée fees. La ligue fournira un document imprimé de chaque forme à chaque représentant d'équipe.
- 9.0 Les entraîneurs qui ne sont pas des joueurs sont tenus de remplir une forme d'enregistrement avec A.R.S. Lac Rue. Louis et leurs noms et nombres d'affiliation doivent apparaître sur les draps de jeu d'équipe.

## ***G Adhésion***

- 1.0 De nouvelles équipes demandant l'adhésion à la ligue se soumettront, par une date indiquée, un formulaire de demande qui inclut les informations suivants pour chaque membre de l'équipe : le nom complet, l'adresse, le numéro de téléphone, la date de naissance et l'expérience de football précédente
- 2.0 Une adhésion de demandant individuelle dans la ligue se soumettra au Président avant leur premier jeu, un formulaire de demande se composant des informations suivants :  
Nom complet; l'adresse, le numéro de téléphone, la date de naissance et l'expérience de football précédente en incluant le nombre d'années jouées dans chacune de l'Élite, le Métro et les niveaux de Ligue de Maison et la dernière équipe et la ligue ont joué pour.
- 3.0 N'importe quel membre de la ligue peut soumettre une plainte en forme écrite au Convenor concernant la conduite d'une équipe ou un joueur ou un entraîneur. Un membre/équipe doit soumettre la plainte pas plus tard que 1 semaine après l'événement. Un membre individuel ou une équipe peuvent être suspendus ou expulsés de la ligue à tous moments si la conduite de la personne/équipe est jugée par le Conseil de direction être incompatible ou préjudiciable aux intérêts de la ligue. Le Convenor informera le membre/équipe mentionné dans la plainte contre son contenu. Ce membre/équipe aura une semaine pour se soumettre, en forme écrite, leur explication des événements. Le Conseil de direction rendra une décision. Le Convenor informera tous les représentants d'équipe de la décision et de l'exposé raisonné. Au cas où la plainte implique l'équipe d'un membre du Conseil de direction, ce membre de comité ne prendra pas part au processus de prise de décision. Au cas où une équipe est expulsée de la ligue, il n'y aura aucun remboursement.

## ***H Conseil de direction***

- 1.0 Le Conseil de direction de la ligue sera :  
Le président, le Vice-président, le Trésorier, Statistician/Scheduler et Convenor
- 2.0 Chaque officier sera élu par les représentants d'équipe pour occuper la place pour la durée de deux 2 ans, mais si réélu peut servir pour un terme de plus ou des termes. Le Vice-président admettra que les nominations entre le 1 et 15 avril les élections surviendront à la réunion en mai, Chaque équipe dans la ligue aura un vote.
- 3.0 L'alternance des élections annuelles sera tenue pour les positions dans lesquelles l'autorité de deux année est due d'expirer : 2007 et années étranges seront pour l'élection du Président et de l'Officier d'état civil. 2008 et même les années sera pour l'élection de Vice-président et de Trésorier. Un individu peut être nommé pour servir un deuxième terme consécutif. Les nominations doivent être soumises en forme écrite. Deux nominators doivent

signer chaque nomination. Un nominator doit écrire une déclaration brève pourquoi le candidat agréé est un bon candidat à la position. Le candidat agréé doit écrire une déclaration brève pourquoi ils voudraient remplir la position.

- 4.0 Si, pour une raison, un membre de comité démissionne pendant son terme, les membres de comité de conservation peuvent absorber les responsabilités du membre de comité partant ou peuvent nommer un remplacement pour le reste du terme.
- 5.0 Le comité administrera les affaires de la ligue et exercera ces pouvoirs qui sont conférés selon la constitution et les règlements intérieurs de la ligue ou comme dirigé par les représentants d'équipe.

## **I Devoirs et les Responsabilités de Membres de Conseil**

Inclura, mais ne pas sera limité:

### Le président

Chaises toutes les réunions; prépare l'ordre du jour à toutes les réunions; les actes comme le coordinateur de la ligue; fournit la liaison entre la ligue et les associations; co-signes tous les chèques; reconsidère le programme, responsable de l'équipement de ligue. Administre la discipline conformément à la charte disciplinaire de la ligue. N'importe quelle dérogation des sanctions imposées par la charte sera présentée à un comité d'au moins 3 membres de l'exécutif. Elle ira faire informer le Conseil de direction et les représentants d'équipe appropriés de suspensions de jeu.

### Vice-président

Remplace le président sinon disponible; organise l'élection de nouveaux membres exécutifs; prend des minutes de toutes les réunions et les distribue à tous les participants; prend des dispositions pour la traduction de n'importe quelles formes; distribue l'enregistrement/affiliation et les formes de renonciation à tous les représentants d'équipe; aide avec l'enregistrement; maintient des dossiers de ligue et des tableaux de service d'équipe.

### Trésorier

Responsable de l'enregistrement; prépare le budget proposé pendant l'année prochaine et un état financier de saison précédente; co-signes tous les chèques; maintient des dossiers financiers; fait des paiements exigés de la part de la ligue.

### Statistician/Scheduler

Responsable d'obtenir les draps de jeu et les tas de jeu; les mises à jour et distribuent la statistique de ligue sur une base bimensuelle dans la saison d'été et mensuellement dans la chute et les saisons d'hiver. Elle prend une note de toutes les cartes jaunes et rouges. Elle informera le Président d'infractions de jeu et de statut de cartes jaunes. Fait et distribue le programme aux représentants d'équipe et à l'arbitre scheduler. Deux semaines avant le début de la saison, informe les représentants d'équipe de la date que la nouvelle saison commencera.

### Convenor

Tient un compte de toutes les plaintes et des problèmes de la ligue et leur apporte à l'attention du conseil de direction; représente la ligue à n'importe quelles audiences disciplinaires externes.

## **J JOUEURS**

- 0.0 Les femmes 21 ans d'âge et ont droit de jouer dans la ligue.
- 1.0 Pour les équipes En plein air d'été, un maximum de 25 joueurs est permis sur chaque tableau de service d'équipe. Il est autorisé pour tous les 25 joueurs à s'habiller pour chaque jeu. Il n'y a aucune liste de rechange.
- Pour la chute en salle et les jeux d'hiver, un maximum de 20 joueurs est permis sur chaque équipe. Seulement 15 on autorise aux joueurs à s'habiller par jeu. Un sub peut apparaître sur seulement un tableau de service d'équipe et doit être Affilié à la rue Louis Soccer
- 2.0 Pour les équipes En plein air, chaque équipe peut enregistrer un maximum de 4 joueurs qui ont des passeports compétitifs Seulement on permet à 2 joueurs de la Division 1 ou 2 et de la balance de joueurs compétitifs de la Division 3. Ces joueurs doivent être clairement indiqués sur le tableau de service d'équipe.
- Pour les équipes En salle, chaque équipe peut permettre à un maximum de 2 joueurs de mettre l'accent dans une plus haute ligue de football de calibre pendant qu'enregistré avec la ligue. Ces joueurs doivent être clairement indiqués sur le tableau de service d'équipe.
- 3.0 On autorise à n'importe quel joueur à jouer dans une autre ligue de football pendant qu'enregistré avec la ligue.
- 4.0 Tous les joueurs doivent être affiliés et avoir un nombre d'affiliation valide avec A.R.S. Lac Rue. Louis.
- 5.0 Aucune adjonction aux tableaux de service d'équipe ne sera permise à partir de la fin de la première moitié du programme de saison sauf comme noté dans 6.0 ci-dessous. Chaque année, une date de tableau de service en salle finale sera mise pour la saison en salle entière.
- 6.0 Les joueurs qui sont médicalement impropres ou le mouvement peuvent être remplacés d'un moment à l'autre partout dans la saison. Ce sera permis seulement si le :
- L'équipe a moins de 17 joueurs inscrits à la disposition pour jouer. Le représentant d'équipe est tenu de soumettre le nom du joueur et du nom de son remplacement au Président au moins 72 heures avant le jeu. Elle doit aussi fournir les renseignements dans la Section G 2.0 si elle est inconnue à la ligue et à un A.R.S. Lac Rue. Nombre d'affiliation de Louis. Le joueur de remplacement ne peut pas jouer jusqu'à ce que le susmentionné n'ait été fait.
- 7.0 Aucun changement ou aucune adjonction au tableau de service d'équipe ne seront permis à partir de 4 semaines avant le dernier jeu de ligue du programme de saison régulier. (Pour n'importe quelle raison)

## **K ÉQUIPEMENT**

- 0.0 La grandeur de boule qui est exigée est No. 5 approuvé d'un fonctionnaire F.I.F.A de la boule de football en plein air.

- 1.0 Chaque joueur est obligé à porter des blocs de tibia et ne sera pas autorisé à participer sans eux. À l'opinion de l'arbitre, tous les artifices prothétiques doivent être adéquatement couverts. Tous les artifices prothétiques devraient être couverts avec un minimum de trois couches de bandage de Tenseur préviennent afin de la blessure à l'opposition aux joueurs.
- 2.0 Les chaussettes doivent être portées en couvrant les blocs de tibia.
- 3.0 Un uniforme se compose du jersey avec les nombres, les chaussettes et le short.
- 4.0 Les jerseys doivent être portés glissés dans le short.
- 5.0 On autorise aux gardiens de but à porter la culotte de sueur ou la culotte de gardien de but. On n'autorise à nul autre joueur à porter la longue culotte.
- 6.0 On n'autorisera pas à de joueur portant un ensemble des acteurs à jouer.
- 7.0 Seulement on autorise au gardien de but à porter un bonnet de base-ball.
- 8.0 Les serre-câbles de football ne sont pas obligatoires, mais sont hautement recommandés.
- 9.0 Un joueur ne portera rien ce qui, à l'opinion de l'arbitre, pourrait provoquer la blessure, comme une montre ou des bijoux. Un bandana sera permis mais il ne doit pas avoir un nœud.
- 10.0 Les joueurs portant une accolade doivent l'avoir rembourré et couvert avec un bandage d'as ou on ne leur permettra pas de jouer.

## ***L PARTIE DÉCISIVE DE LIGUE***

- 1.0 Le format de partie décisive sera déterminé à la réunion de pré-saison.
- 2.0 La ligue finale standings sera décidée sur la base des points décernés pour le résultat de chaque jeu de saison régulier. Trois points seront décernés pour une victoire, un pour un lien et personne pour une perte. En cas d'au moins deux équipes étant égal dans les points à la fin de saison régulière, les critères suivants décideront le placement des équipes:
  - a. le plus grand nombre de jeux a gagné
  - b. l'équipe avec la plupart des victoires dans les jeux entre les équipes avec les points égaux
  - c. l'équipe avec la meilleure différence de but (c'est-à-dire les buts pour moins de buts contre)
  - d. l'équipe avec la plupart des buts pour
  - e. l'équipe avec la moindre partie de buts contre
- 3.0 Où la fin de jeux de partie décisive dans un lien à la fin de temps réglementaire, il y aura des heures supplémentaires de 10 minutes (la mort soudaine). Si le jeu reste attaché, le jeu sera décidé par les coups de pied de peine.
- 4.0 Seulement les joueurs sur le champ à la fin du jeu peuvent participer. Si un gardien de but est blessé pendant les coups de pied de peine, un joueur sur le champ peut la remplacer. Les arbitres devraient se souvenir de garder des joueurs sur le champ à la fin du jeu ensemble

au champ de centre et pas les joueurs de produit de substitution de permis sur le champ de jeu.

- 5.0 Chaque équipe prendra cinq coups de pied, alternativement. Cinq différents joueurs sur chaque équipe seront utilisés. Les arbitres lanceront une pièce avec l'équipe de visite faisant l'appel. L'équipe gagnant le jet prendra le premier coup de pied.
- 6.0 Le gardien de but peut prendre des coups de pied de peine. N'importe quel joueur sur le champ peut être le gardien de but pour les coups de pied de peine.
- 7.0 Si, après 5 coups de pied par équipe, le score est attaché, chaque équipe aura un coup de pied, en utilisant un joueur sur le champ qui n'a pas déjà eu de coup de pied. Si le score est toujours attaché, cette procédure continuera jusqu'à tas d'équipe et l'autre ne fait pas.
- 8.0 Aucun joueur ne prendra un deuxième coup de peine avant que tous les joueurs sur son équipe n'aient pris un coup de pied. Notez : les deuxièmes coups de pied n'ont pas besoin d'être pris dans le même ordre de joueurs que les premiers coups de pied.

## **LOIS DU JEU**

### EN PLEIN AIR

- 1.0 Les règles de F.I.F.A. s'appliqueront aux jeux de football joué dans cette ligue avec quelques variations énumérées dans ce livre de règle.
- 2.0 Un maximum de 25 joueurs est permis sur le tableau de service d'équipe. On autorise à tous les joueurs à s'habiller pour chaque jeu.
- 3.0 Chaque équipe doit accomplir un drap de jeu avant le début du jeu. Tous les nombres d'affiliation de joueur doivent être sur chaque drap de jeu. Si l'équipe a un entraîneur, son/son nom et nombre d'affiliation doivent être écrits sur le drap de jeu.
- 4.0 Le jeu ne peut pas commencer sans un minimum de 8 joueurs par équipe. Si une équipe est incapable au champ les 8 joueurs minimaux exigés de jouer au jeu, l'équipe sera mise \$75 à l'amende, qui doivent être payés au Trésorier avant le jeu suivant ou on ne leur autorisera pas à jouer. L'exception à cette règle est comme suit : si un représentant d'équipe sait à l'avance que son équipe sera incapable au champ au moins 8 joueurs, elle peut contacter

l'autre représentant d'équipe et concéder le jeu à l'autre équipe à un score de 3-0. Elle peut aussi demander si l'autre équipe veut toujours jouer. Si le jeu doit être joué, le reps d'équipe peut demander à d'autres équipes des joueurs pour ce qui sera un jeu d'exposition. Aucun joueur de Métro ne peut être recruté pour un tel jeu. Le statisticien doit être informé de la décision des équipes puisqu'il affectera le score. Si le jeu ne sera pas joué, le scheduler doit être informé pour que l'arbitre programmé puisse être informé de l'annulation.

- 5.0 La substitution de joueurs par l'une ou l'autre équipe sera permise aux fois suivantes seulement:
- 5.1 En cas d'une blessure;
  - 5.2 immédiatement après qu'un but est marqué,
  - 5.3 quand un coup de pied de but est décerné,
  - 5.4 à la moitié du temps,
  - 5.5 À la touche-ins, quand la substitution est lancée par l'équipe prenant la touche - dans ou quand l'équipe opposée a exercé ce droit.
- 6.0 Le tackle de toboggan ne sera permis par aucun joueur et sera pénalisé par une carte jaune et un dépassement du temps imparti de cinq minutes.
- 7.0 Au cas où l'arbitre abandonne le jeu en raison du mauvais temps, le score du jeu sera en ce temps-là l'établissement valide qu'au moins 50 % du temps de jeu programmé a passé. Si moins de 50 % du temps de jeu programmé s'est écoulé, le représentant d'équipe de terrain de famille informera le Président. Le Conseil de direction prendra des dispositions pour ce que le jeu est changé.
- 8.0 Si, 15 minutes après le temps de jeu programmé, une équipe est incapable au champ au moins le nombre minimal de joueurs, le jeu sera annulé et une victoire décernée à leurs adversaires avec un score supposé de 3-0.
- 9.0 Quand un jeu commence en retard en raison du manque de joueurs, le jeu doit finir avec les deux étant à demi de la même durée.
- 10.0 Au cas où l'arbitre n'annonce pas au jeu programmé, chaque équipe est responsable pour allouer un adulte qui est acceptable pour les deux équipes pour arbitrer une moitié du jeu. Si ce n'est pas possible, le représentant d'équipe de terrain de famille contactera le Président pour changer le jeu. Chaque effort sera fait pour jouer au jeu à son temps programmé. Les deux équipes doivent indiquer sur le drap de jeu l'échec de l'arbitre de montrer.
- 11.0 La durée de chaque jeu est 85 minutes (2 - 40 minute les moitiés avec une moitié de cinq minutes du temps).

- 12.0 En cas des joueurs illégaux représentant une équipe, l'équipe perdra chacun et tous les jeux auxquels le joueur illégal a participé et il y aura une amende de \$100.00 à l'équipe pour chaque joueur illégal qui a participé à cette ligue. Ce sera payé au Trésorier au moins deux semaines avant les parties décisives ou de l'équipe ne participeront pas aux parties décisives.
- 13.0 Les dépassements du temps imparti, les cartes Jaunes et Rouges sont données à la discrétion de l'arbitre. Un joueur qui a été carded rouge sera chassé immédiatement du jeu et doit quitter le champ immédiatement. Elle doit servir un jeu la suspension automatique au jeu programmé suivant en attendant la détermination finale de son statut. Un joueur servant une suspension doit annoncer à l'arbitre au début du jeu dont elle attend la fin. L'arbitre ira faire l'e-mail dans son rapport de carte rouge au président au cours de 24 heures à: [president@wilows.com](mailto:president@wilows.com).
- 14.0 Toutes les cartes jaunes et rouges accumuleront pour deux saisons consécutives, le actuel et le précédent, en incluant des saisons tant en salle qu'en plein air. Un joueur qui n'a pas joué dans la saison précédente ne portera pas de cartes d'une année préalable.
- 15.0 On peut décerner une période "se rafraîchissant" de 15 minutes à un joueur à la discrétion de l'arbitre. Ce joueur peut être remplacé dans le jeu.
- 16.0 La règle de clémence s'appliquera au jeu s'il y a plus qu'une six propagation de but. À ce point l'arbitre appellera le jeu. L'équipe a une option pour continuer à jouer.
- 17.0 La règle de clémence s'appliquera au jeu s'il y a plus qu'une six propagation de but. À ce point l'arbitre appellera le jeu. L'équipe a une option pour continuer à jouer.

## **EN SALLE**

- 1.0 Les règles de F.I.F.A. s'appliqueront aux jeux de football joué dans cette ligue avec quelques variations énumérées dans ce livre de règle.
- 2.0 Un maximum de 15 joueurs est permis par équipe.
- 3.0 Une équipe ira faire des joueurs du champ 7 un côté.

- 4.0 Chaque équipe doit accomplir un drap de jeu avant le début du jeu. Tous les nombres d'affiliation de joueur doivent être sur chaque drap de jeu. Si l'équipe a un entraîneur, son/son nom et nombre d'affiliation doivent être écrits sur le drap de jeu.
- 5.0 Le jeu ne peut pas commencer sans un minimum de 5 joueurs par équipe. La substitution d'un joueur est faite au vol. Le joueur doit être 6 pieds du banc de leur joueur avant que le produit de substitution entre dans le terrain de sport.
- 6.0 Si, 15 minutes après le temps de jeu programmé, une équipe est incapable au champ au moins le nombre minimal de joueurs, le jeu sera annulé et une victoire décernée à leurs adversaires avec un score supposé de 3-0.
- 7.0 Il y a une amende de \$75.00 par équipe qui néglige de se manifester pour un jeu ou ne peut pas le champ le minimum de cinq joueurs. L'équipe doit payer cette amende au Trésorier avant leur jeu suivant ou on ne leur autorisera pas à jouer.
- 8.0 Quand un jeu commence en retard en raison du manque de joueurs, le jeu doit finir avec les deux étant à demi de la même durée.
- 9.0 Si nécessaire, les deux reps d'équipe s'approchera des occupants de la gym s'ils ne sont pas sortis la gym au temps de jeu programmé et leur demandent poliment de partir. S'il y a résistance, tant le reps d'équipe doivent descendre au bureau d'équipement que demander avec gentillesse au directeur en service de s'occuper de la situation.
- 10.0 L'équipe de visite portera pinnies obtenu de la pièce d'équipement si l'équipe de famille estime qu'il n'y a pas assez de contraste entre les deux couleurs de blouse. Cela doit être fait au moins 10 minutes avant le temps de jeu. Le besoin de recevoir pinnies ne sera pas accepté comme une excuse légitime pour commencer le jeu en retard.
- 11.0 Les jeux commenceront rapidement au temps désigné et finiront il y a 55 minutes plus tard. Le retard de jeu en raison de la gym pas étant prêt ne s'ensuivra pas dans la déduction de temps. Le retard de jeu en raison de la désorganisation d'équipe et-ou la dernière arrivée s'ensuivra dans la déduction de temps.
- 12.0 Il y aura un arbitre officiel pour arbitrer chaque jeu. Si un arbitre manque de se manifester pour un jeu, chaque équipe doit fournir une personne pour arbitrer une moitié du jeu. Le jeu doit commencer au cours de 10 minutes du temps programmé. Un jeu complet sera joué et comptera. Les deux équipes doivent indiquer sur le drap de jeu l'échec de l'arbitre de montrer.
- 13.0 Le tacle de toboggan ne sera permis par aucun joueur et sera pénalisé par une carte jaune et un dépassement du temps imparti de 5 minutes.
- 14.0 La durée de chaque jeu est 55 minutes (2 - 25 minute les moitiés avec une moitié de cinq minutes du temps).
- 15.0 On ne permet à aucun spectateur dans la gym.

- 16.0 Les entraîneurs dans la gym doivent rester sur leur banc et éviter le contact avec la boule et les joueurs. Les joueurs sur le banc doivent soulever leurs pieds de l'étage quand la boule est dans le jeu à la région de banc.
- 17.0 Les coups de peine doivent être pris 6 yards du haut du pli de but.
- 18.0 Il n'y a pas interdit d'accès. Si la boule frappe le plafond ou un appareil, un coup franc indirect sera décerné à l'équipe opposée d'où la boule frappe le plafond ou l'appareil. Si la boule est piégée entre les bancs, une boule de goutte sera appliquée.
- 19.0 Les mains ne sont pas permises sur le mur quand un joueur opposé est dans le jeu de la distance de la boule. Pour éviter la blessure, les joueurs doivent régler leur vitesse de course à pied quand deux joueurs vont jouer une boule près du mur. Il y aura "la tolérance zéro" sur le contact de corps quand un joueur est dans 3 pieds du mur. En cas d'une infraction le jeu recommencera avec un coup de pied direct à l'équipe opposée. Le joueur avec la possession doit passer la boule au cours de 6 secondes; l'échec de faire ainsi s'ensuivra dans la boule étant décernée à l'équipe opposée pour un coup de pied indirect. On ne permettra pas à mains le mur pour fortifier votre impact.
- 20.0 Tous les coups francs indirects et directs seront pris au point de l'infraction ou de 6 yards de la ligne de pli si l'infraction survient dans 6 yards de la ligne de pli. Les joueurs de l'équipe opposée doivent être un minimum de 6 yards du joueur prenant le coup de pied. On ne permet à aucun joueur de se tenir debout dans le pli du goaltender.
- 21.0 Les joueurs peuvent traverser leurs bras pour protéger la région de caisse pour les coups francs indirects ou directs seulement.
- 22.0 Sur l'achèvement d'un jeu, les joueurs et les entraîneurs doivent quitter la gym rapidement. Les capitaines d'équipe doivent déposer le drap de jeu dans la boîte aux lettres WILOWS immédiatement après le jeu.
- 23.0 N'importe quel joueur qui a été chassé doit quitter la gym au cours de deux minutes. L'échec de faire ainsi s'ensuivra dans le jeu étant appelé et leur équipe perdant par défaut.
- 24.0 En cas des joueurs illégaux représentant une équipe, l'équipe perdra chacun et tous les jeux auxquels le joueur illégal a participé et il y aura une amende de \$100.00 à l'équipe pour chaque joueur illégal qui a participé à cette ligue. Ce sera payé au Trésorier au moins deux semaines avant les parties décisives ou de l'équipe ne participeront pas aux parties décisives.
- 25.0 Les dépassements du temps imparti, les cartes Jaunes et Rouges sont données à la discrétion de l'arbitre. Un joueur qui a été carded rouge sera chassé tout de suite du jeu et doit quitter le champ tout de suite. Elle doit servir un jeu la suspension automatique au jeu programmé suivant en attendant la détermination finale de son statut. L'arbitre ira faire l'e-mail dans son rapport de carte rouge au président au cours de 24 heures à: [president@wilows.com](mailto:president@wilows.com).
- 26.0 Le président de la ligue déterminera des suspensions pour les cartes jaunes et rouges conformément à la charte de discipline (Voir la charte de discipline à la fin de ce document).

- 27.0 Toutes les cartes jaunes et rouges accumuleront pour deux saisons consécutives, le actuel et le précédent, en incluant tant en salle qu'en plein air. Un joueur qui n'a pas joué dans la saison précédente ne portera pas de cartes d'une année préalable.
- 28.0 A On peut décerner une 15 période "se rafraîchissant" minutes à un joueur à la discrétion de l'arbitre. Ce joueur peut être remplacé dans le jeu.
- 29.0 **RÈGLE DE CLÉMENCE** : Avec 10 minutes en restant dans la deuxième moitié, la règle de clémence sera dans effet. À n'importe quel point pendant ce temps, si une équipe a au moins un sept but mènent leur adversaire en bateau, on appellera le jeu.

### **Pli de Gardien de but**

- 1.0 Pour n'importe quelle situation, le gardien de but a 6 secondes pour remettre la boule dans le jeu quand elle a la possession de la boule dans son pli.
- 2.0 Si la boule est par hasard piégée dans une partie du filet, l'arbitre donnera la boule au gardien de but. Si un joueur d'équipe défendant envoie intentionnellement la balle pour qu'il soit piégé dans n'importe quelle partie du filet, l'arbitre décernera un corner à l'équipe opposée.
- 3.0 Le gardien de but est le seul joueur autorisé à jouer la boule et l'éventaire dans le pli. Aucun joueur défensif ou injurieux ne peut jouer la boule dans le pli.  
Si une infraction est commise par :  
  - l'équipe opposée, le gardien de but remettra la boule dans le jeu en lançant la boule.
  - l'équipe défendante, un corner indirect du coin des lignes rouges sera décerné à l'équipe opposée.
- 4.0 On autorise au gardien de but à apporter la boule dans son pli avec ses pieds. On ne lui autorise pas alors à ramasser la boule. Le gardien de but remet la boule dans le jeu en y donnant un coup de pied.
- 5.0 Les coéquipiers peuvent rendre la boule au gardien de but dans le pli. On n'autorise pas au gardien de but à ramasser la boule. Le gardien de but mettra la boule en marche en arrière en envoyant la balle.
- 6.0 On permet à tous les joueurs de parcourir le pli aussi longtemps qu'ils ne se mêlent pas du gardien de but à anytime. Si une infraction est commise contre le gardien de but dans le pli, le gardien de but reprendra le jeu en relançant la boule dans le jeu.
- 7.0 Tous les coups doivent survenir à l'extérieur de la ligne de pli. Si la balle est envoyée à l'extérieur de la ligne de pli et du joueur faisant les chutes de coup de pied dans le pli, le coup de pied est considéré bon aussi longtemps que le joueur ne se mêle pas ou touche le gardien de but.
- 8.0 Un but est compté si un joueur injurieux envoie la balle et raie un joueur défensif qui est debout ou parcourt le pli.

- 9.0 Si un joueur défensif arrête un but de marquer l'opportunité pendant que dans le pli, une carte rouge est donnée et on décerne un coup de peine à l'équipe opposée.

| <b>GRAPHIQUE DE DISCIPLINE SUPÉRIEUR</b>   |                                     |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
|--|-------------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|--|
| <b>INFRACTION</b>  | <b>NOMBRE DE SUSPENSION DE JEUX</b> |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
|  | <b>1</b>                            | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>7</b> | <b>8</b> | <b>9</b> | <b>10</b> |  |
| <b>3 cartes jaunes au même joueur dans une saison</b>  |                                     | X        |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>5 cartes jaunes au même joueur dans une saison</b>  |                                     |          | X        |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>7 cartes jaunes au même joueur dans une saison</b>  |                                     |          |          |          | X        |          |          |          |          |           |  |
| <b>ÉJECTION DE PERSONNEL DE JOUEURS/ENTRAÎNEMENT</b>   |                                     |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>1e offense Automatique</b>  | X                                   |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>2ème offense Automatique</b>  |                                     | X        |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>3ème offense Automatique</b>  |                                     |          |          |          | X        |          |          |          |          |           |  |
| <b>AGRESSIVE L'ABUS VERBAL OU LES GESTES</b>   |                                     |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>1e offense</b>  | X                                   |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>2ème offense</b>  |                                     | X        |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>3ème offense</b>  |                                     |          | X        |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>JEU DANGEREUX PROVOQUANT LA BLESSURE</b>  |                                     |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>1e offense</b>  | X                                   |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>2ème offense</b>  |                                     | X        |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>3ème offense</b>  |                                     |          | X        |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>LE FAIT DE PRONONCER DES MENACES OU EN MENAÇANT LA MANIÈRE</b>  |                                     |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>1e offense</b>  |                                     |          |          |          | X        |          |          |          |          |           |  |
| <b>2ème offense</b>  |                                     |          |          |          |          |          | X        |          |          |           |  |
| <b>3ème offense</b>  | <b>UNE SUSPENSION D'ANNÉE</b>       |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>LE FAIT DE CRACHER, LE FAIT DE FRAPPER OU LA BAGARRE ENTRE LES JOUEURS/ENTRAÎNEURS</b>                                    |                                     |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>1e offense</b>  |                                     |          |          |          | X        |          |          |          |          |           |  |
| <b>2ème offense</b>  |                                     |          |          |          |          |          | X        |          |          |           |  |
| <b>3ème offense</b>  | <b>INTERDIT DE VIE DANS WILOWS</b>  |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>L'INTENTION DE BLESSER</b>  |                                     |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>1e offense</b>  |                                     |          |          |          |          |          | X        |          |          |           |  |
| <b>2ème offense</b>  | <b>INTERDIT DE VIE DANS WILOWS</b>  |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>LES SUSPENSIONS SUPPLÉMENTAIRES À ÊTRE AJOUTÉES QUAND</b>   |                                     |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>LE JOUEUR REFUSE DE QUITTER LE CHAMP DE JEU</b>   |                                     | X        |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>LE JOUEUR CÈDE DANS L'ABUS VERBAL APRÈS L'ÉJECTION</b>  |                                     |          | X        |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>LA FRAPPE OU LE FAIT DE POUSSER UN FONCTIONNAIRE</b>  | <b>INTERDIT DE VIE DANS WILOWS</b>  |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>LE BATTEMENT D'UN JOUEUR / L'ENTRAÎNEUR/FONCTIONNAIRE</b>   | <b>INTERDIT DE VIE DANS WILOWS</b>  |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |
| <b>LES JOUEURS SUSPENDUS DOIVENT SE PRÉSENTER À L'ARBITRE AU DÉBUT DE CHAQUE JEU POUR LEQUEL ILS SERVENT UNE SUSPENSION.</b> |                                     |          |          |          |          |          |          |          |          |           |  |

