RÈGLEMENTS

MISE À JOUR
1er NOVEMBRE 2023

Règlements
Ligue scolaire d'improvisation du Centre-du-Québec (LSICQ)

La Ligue scolaire d'improvisation du Centre-du-Québec (LSICQ) est constituée des écoles secondaires participantes. Ensemble, en début d'année, ils déterminent les règles de fonctionnement de la ligue. La coordination régionale et les arbitres agissent à titre de personnes-ressources auprès des entraîneurs et responsables des écoles et assument la responsabilité du déroulement de la saison.

Loisir Sport Centre-du-Québec soutient la Ligue, assure le lien entre les écoles et supervise la coordination régionale. Les règlements de la Ligue scolaire d'improvisation du Centre-du-Québec sont en grande partie les mêmes que ceux de la Ligue nationale d'improvisation (LNI).

1. Les tournois constituent la saison de la LSICQ

1.1. Les dates des tournois et le choix des écoles secondaires hôtes sont déterminés en début d'année par Loisir Sport Centre-du-Québec, responsable de la Ligue, selon les critères et exigences décrit dans le document en annexe 1 «Responsabilités de l'école hôte».

2. Composition des équipes

2.1. Les joueurs proviennent d'une école adhérente à la Ligue scolaire d'improvisation et fréquentent la même école secondaire.

2.2. Les joueurs sont divisés en deux catégories, soit, la catégorie **cadette** et la catégorie **juvénile**.

2.3. La catégorie cadette inclut les joueurs de 1re, 2e et 3e secondaire.

2.4. La catégorie juvénile inclut les joueurs de 3e, 4e et 5e secondaire.

2.5. L'entraîneur peut décider de la catégorie la plus appropriée <u>pour le joueur de 3e secondaire</u>; toutefois, la coordination régionale se réserve le droit de changer un joueur de catégorie s'il est jugé trop fort ou trop faible pour la catégorie choisie par l'entraîneur.

2.6. Les joueurs de **2e et 3e secondaire** inscrits dans l'équipe cadette pourront agir à titre de **joueurs remplaçants** dans **l'équipe juvénile de leur école.** Toutefois le joueur remplaçant **ne peut jouer <u>plus que deux parties</u>** dans l'équipe juvénile. **À la troisième partie**, il ne pourra plus retourner jouer avec l'équipe cadette de son école et devra demeurer dans l'équipe juvénile.

Dans le cas où une école secondaire, en raison de **sa faible population étudiante** ou d'une **situation particulière au niveau des joueurs inscrits** dans son école, peut **utiliser des joueurs de 2e secondaire pour former son équipe juvénile**. Toutefois les joueurs de 2e secondaire devront demeurer dans l'équipe juvénile toute l'année.

La ligue fait appel au bon jugement des entraîneurs et à la connaissance des capacités de ses joueurs pour faire un bon choix chez les joueurs de 2e secondaire. L'instructeur peut également déterminer le nombre de joueurs de 2e secondaire dans son équipe juvénile, selon ses besoins.

2.7. Les équipes doivent être formées d'un minimum **de 4 joueurs** et d'un maximum de **9 joueurs**.

2.8. L'alignement présenté en début d'année est l'alignement officiel de la saison. En cas de force majeur, s'il y a des substitutions entre les équipes de mêmes catégories, le joueur remplaçant **ne peut jouer <u>plus d'une partie</u>** dans l'autre équipe.

2.9. Une équipe doit avoir au maximum deux entraîneurs derrière le banc.

2.10. Chaque équipe sera dotée d'un capitaine qui ira sur la patinoire pour s'informer des pénalités de son équipe ou lors des comparés. L'équipe devra aussi avoir un assistant capitaine qui devra aller sur la patinoire si le capitaine reçoit une pénalité ou est expulsé.

2.11. Le capitaine a le droit de demander des explications à l'arbitre et au juge de ligne. En cas d'abus, l'arbitre peut limiter le nombre de fois.

3. Officiels de la Ligue

3.1. Les arbitres, juges de lignes, les statisticiens et les animateurs sont sous la responsabilité de la coordination régionale de la Ligue.

3.2. Les juges de lignes utiliseront tous les mêmes critères d'évaluation pour juger les impros de chacun des matchs. En cas de demande d'explications, ces critères serviront à décrire les points forts et faibles de chacune des improvisations jugées lors d'un match. La grille des critères est remise aux entraîneurs.

4. Sanctions

4.1. Si une équipe commence la partie à **trois joueurs ou moins sur le banc**, la partie sera **gagnée par défaut par l'équipe adverse** avec un **pointage de 3 à 0**.

4.2. Chaque fois qu'une équipe accumule trois pénalités, l'équipe donne 1 point à son adversaire.

4.3. À la suite d'une accumulation de 3 pénalités personnelles à un joueur, celui-ci sera expulsé pour le reste de la partie. Il est à noter qu'une pénalité majeure équivaut à deux pénalités personnelles.

5. Durée

5.1. La durée des parties est déterminée en début de saison avec l'ensemble des écoles secondaires participantes et la coordination régionale en tenant compte du nombre d'équipes.

5.2. Chacune des parties disputées à l'intérieur d'un même tournoi comprendra le même nombre d'impros jouées.

6. Classement

6.1. Le classement se fait avec un nombre de points comptés de cette façon :

6.1.1. **Une victoire vaut 2 points**;

6.1.2. **Une partie nulle vaut 1 point**;

6.1.3. **Une défaite vaut 0 point**.

6.2. Si jamais, il y a encore égalité au classement, **le différentiel** et par la suite **les pénalités** détermineront les positions qui ont une égalité.

6.3. Les séries éliminatoires se dérouleront en fin de la saison, au cinquième tournoi, et seront suivies d'une cérémonie de remise de prix.

6.4. Un joueur devra avoir joué un **minimum** de **trois parties** dans la même équipe, dans la saison, pour accéder au tournoi éliminatoire de fin d'année.

7. Pointage

7.1. **Avec spectateur : Le vote pour une improvisation est réparti en 3 parties**; en première partie, le vote est accordé par **le public**, en deuxième partie, par le juge de ligne et en troisième partie, par l'arbitre en chef. L'équipe ayant 2 ou 3 parties du vote gagne le point.

7.2. **Sans spectateur: Le vote pour une improvisation est réparti en 3 parties**; en première partie, le vote est accordé par **l'animateur,** en deuxième partie, par le juge de ligne et en troisième partie, par l'arbitre en chef. L'équipe ayant 2 ou 3 parties du vote gagne le point.

7.3. **Tournoi éliminatoire : Le vote pour une improvisation est réparti en 3 parties**; en première partie, le vote est accordé par **l'arbitre,** en deuxième partie, par le juge de ligne et en troisième partie, par l'arbitre en chef. L'équipe ayant 2 ou 3 parties du vote gagne le point.

8. Arbitrage

8.1. L'arbitre a le **droit de renverser un vote**.

8.2. L'arbitre a la possibilité d'accorder à une équipe une étoile performance.

9. Autres

9.1. Il sera permis aux joueurs suivant les premiers personnages de chaque équipe de faire un caucus en position accroupie dès leur entrée en jeu mixte. Il est aussi permis de faire un signe aux joueurs de l'autre équipe pour faire un caucus sur la patinoire.

9.2. Si à la fin de l'improvisation le comptage est demandé et que le résultat des votes est égal (y compris celui du juge de ligne), l'arbitre attribuera un point aux deux équipes.

9.3. **Aucun blasphème, langage vulgaire, comportement ou propos jugés sexiste, homophobe ou à caractère sexuel ne sera toléré.** Aussi, aucune attitude faisant preuve de discrimination ou de manque de respect envers un joueur ou un groupe de personnes ne sera tolérée. Une pénalité de mauvaise conduite pourrait être décernée au joueur concerné s'il y a répétition et un avertissement sera donné à l'entraîneur.

9.4. Trois étoiles seront décernées **par l'arbitre et le juge de ligne** à chaque partie.

9.5. L'entraîneur doit porter une attention particulière à l'habillement de ses joueurs. Tout comme pour les chandails d'équipes, l'uniformité doit être respectée. Les pantalons de couleur noir ou gris, de style jogging ou legging sont suggérés. Le **port du jeans est défendu** et pour des raisons de sécurité **le port du soulier est obligatoire**.

9.6. Lors d'une **improvisation comparée**, pas plus de 5 joueurs dans l'aire de jeux en même temps

9.7. Lors d'une **improvisation mixte**, pas plus de 3 joueurs par équipes dans l'aire de jeux en même temps.