



LIGUE D'IMPROVISATION SCOLAIRE
DE SHERBROOKE ET DES ENVIRONS

RÈGLEMENTS

La Ligue d'improvisation scolaire de Sherbrooke et des environs (LISSE) est constituée des écoles secondaires estriennes participantes. Ensemble, en début d'année, elles déterminent les règles de fonctionnement de la ligue. La coordination régionale et les arbitres agissent à titre de personnes-ressources auprès des entraîneuses et entraîneurs ainsi que des responsables des écoles, et assument la responsabilité du déroulement de la saison.

Le Conseil Sport Loisir de l'Estrie soutient la ligue, assure le lien entre les écoles et supervise la coordination régionale. Les règlements de la Ligue d'improvisation scolaire de Sherbrooke et des environs sont en grande partie les mêmes que ceux de la Ligue nationale d'improvisation (LNI).

1. Les tournois constituent la saison de la LISSE

- 1.1. Les tournois ont lieu dans les écoles secondaires de la région.
- 1.2. Les dates des tournois et le choix des écoles secondaires hôtes sont déterminés en début d'année par le Conseil Sport Loisir de l'Estrie, responsable de la ligue, selon les critères et exigences décrits dans le document en annexe 1a, « Responsabilités de l'école hôte ».

2. Composition des équipes

- 2.1. Les joueuses et joueurs sont divisés en deux catégories, soit la catégorie **cadette** et la catégorie **juvénile**.
- 2.2. La catégorie cadette inclut les joueuses et joueurs de 1^{re}, 2^e et 3^e secondaire.
- 2.3. La catégorie juvénile inclut les joueuses et joueurs de 3^e, 4^e et 5^e secondaire.
- 2.4. L'entraîneuse ou l'entraîneur peut décider de la catégorie la plus appropriée pour la joueuse ou le joueur de 3^e secondaire; toutefois, la coordination régionale se réserve le droit de modifier cette décision si le niveau est jugé inapproprié pour la catégorie choisie par l'entraîneur.
- 2.5. Les joueuses et joueurs de **2^e et 3^e secondaire** inscrits dans l'équipe cadette pourront agir à titre de **remplaçants** dans **l'équipe juvénile de leur école**. Toutefois, la remplaçante ou le remplaçant **ne peut jouer plus que deux parties** dans l'équipe juvénile. **À la troisième partie**, elle ou il ne pourra plus retourner jouer avec l'équipe cadette de son école et devra demeurer dans l'équipe juvénile.

Une école secondaire ayant une **faible population étudiante** ou une **situation particulière au niveau des inscriptions** peut **recourir à des joueuses et des joueurs de 2^e secondaire pour former son équipe juvénile**. Toutefois, ces derniers devront demeurer dans l'équipe juvénile toute l'année. La ligue fait appel au bon jugement des entraîneuses et des entraîneurs ainsi qu'à leur connaissance des capacités des participantes et participants de 2^e secondaire pour faire le bon choix. L'institutrice ou l'instructeur peut également déterminer le nombre de joueuses et de joueurs de 2^e secondaire dans son équipe juvénile selon ses besoins.

- 2.6. Les équipes doivent être formées d'un minimum **de 5** et d'un maximum de **9 joueuses ou joueurs**.
- 2.7. Les équipes doivent être mixtes afin de favoriser la diversité des genres, sauf dans le cas des écoles réservées exclusivement aux filles ou aux garçons.
- 2.8. Les équipes peuvent avoir au maximum deux entraîneuses ou entraîneurs derrière le banc.
- 2.9. Chaque équipe sera dotée d'une ou d'un capitaine qui ira sur la patinoire lors des comparés ou pour s'informer des pénalités et du pointage de son équipe. Une assistante ou un assistant capitaine doit aller sur la patinoire si la ou le capitaine reçoit une pénalité ou est expulsé.
- 2.10. La ou le capitaine a le droit de demander des explications à l'arbitre et à la/au juge de ligne. En cas d'abus, l'arbitre peut limiter le nombre de demandes.

3. Officiels de la Ligue

- 3.1. Les arbitres, les juges de lignes, les statisticiennes ou statisticiens et les animatrices ou 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 improvisations de chacun des matchs. En cas de demande d'explications, ces critères serviront à décrire les points forts et les points faibles de chacune des improvisations jugées lors d'un match. La grille des critères est remise aux entraîneuses ou aux entraîneurs.

4. Sanctions

- 4.1. Une pénalité de procédure illégale majeure sera attribuée à une équipe qui commencera la partie avec quatre joueuses ou joueurs. Si elles ou ils sont **trois 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 une joueuse ou un joueur, elle ou il sera expulsé pour le reste de la partie et repartira de la partie avec ses pénalités. Il est à noter qu'une pénalité majeure équivaut à deux pénalités personnelles.
- 4.4. Une pénalité mineure sera attribuée à une équipe ne respectant pas la règle de composition mixte (diversité des genres), sauf dans le cas des écoles réservées exclusivement aux filles ou aux garçons.

5. Durée

- 5.1. La durée des parties est déterminée en début de saison par 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'improvisations 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. S'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 quatrième tournoi, et seront suivies d'une cérémonie de remise de prix.
- 6.4. Un joueur devra avoir joué un **minimum de deux parties** dans la saison pour accéder au tournoi éliminatoire de fin d'année.

7. Pointage

- 7.1. **Le vote pour une improvisation est réparti en 3 parties**; en première partie, il est accordé par le public, en deuxième partie, par le juge de ligne et en troisième partie, par l'arbitre. 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 joueuses et 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 participantes et participants 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 jugé sexiste ou homophobe ne sera toléré**. Aussi, aucune attitude faisant preuve de discrimination ou de manque de respect envers une joueuse, un joueur ou un groupe de personnes ne sera tolérée. Une pénalité de mauvaise conduite pourrait être décernée s'il y a répétition, et un avertissement sera donné à l'entraîneuse ou à l'entraîneur.
- 9.4. Trois étoiles seront décernées **par l'arbitre et la ou le juge de ligne** à chaque partie.
- 9.5. L'entraîneuse ou l'entraîneur doit porter une attention particulière à l'habillement des membres de son équipe. Tout comme pour les chandails, l'uniformité doit être respectée. Les pantalons de couleur noir ou gris, de style jogging sont suggérés. Le **port du jeans est défendu** et pour des raisons de sécurité **le port du soulier est obligatoire**.