

LIGUE SCOLAIRE D'IMPROVISATION DE LA MAURICIE

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2009-2010

=====

Mise à jour : 31 août 2009

=====

1. CATÉGORIES D'ÂGE *

Benjamin : du 1^{er} octobre 1995 au 30 septembre 1997 (sec 1,2,3)

Juvenile : du 1^{er} juillet 1991 au 30 septembre 1995 (sec 3,4,5)

* Notez que les étudiants de secondaire 3 peuvent participer soit dans le benjamin ou dans le juvenile selon le bon jugement du responsable de l'école.

2. RÈGLEMENTS DE JEU

Les règlements en vigueur sont ceux de la Fédération Québécoise d'improvisation sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique et le cahier de règlement de jeu régional.

3. COSTUME

Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un gilet de modèle et de couleur uniforme numéroté au dos avec manches longues et un t-shirt en dessous. Un pantalon uni noir ou marine doit compléter le costume (aucun jean ne sera toléré). De plus, des sous-vêtements et des espadrilles sont de mises, mais les souliers fermés seront acceptés.

Les chaussures de type pantoufle ainsi que les pantalons de pyjama ou **en coton ouaté ne seront pas tolérés.**

4. NOMBRE DE JOUEURS

4 à 8 joueurs + possibilité d'une liste de substituts.

Maximum de 8 joueurs et d'un entraîneur sur le banc en tout temps.

(Idéalement, 4 garçons et 4 filles)

Il peut y avoir des changements de joueurs entre les périodes et entre chaque partie.

5. AJOUT DE JOUEURS DURANT LA SAISON

Pour tout ajout de joueurs après le début de la saison, vous devez faire parvenir une copie du formulaire d'ajout de joueurs au bureau de l'association par télécopieur : 693-1189, **ou par courriel**. Le formulaire sera disponible sur le site internet.

6. INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE

L'inscription des joueurs doit toujours se faire de la même manière sur la feuille de pointage. (surtout pour les joueurs qui portent deux noms de famille)
Une feuille d'alignement, sur laquelle se trouvent les noms des joueurs avec les numéros de chandail en ordre, devra être remise au marqueur avant chaque joute. Cette feuille sera disponible sur le site internet.

7. AIRE DE JEU

Dimensions minimales : ce que chaque école est capable de fournir.
Délimitation : Lorsque possible, l'aire de jeu est délimitée par une bande de 90 cm (36 po) de hauteur, ou délimitée par des bancs.

8. LANGAGE

- Aucun blasphème (sacre) ne sera toléré. Tout langage abusif sera sanctionné d'une pénalité au joueur fautif.

Note : Il est toujours possible de rendre un personnage crédible sans l'utilisation, souvent très facile, de blasphèmes.

9. DURÉE DES PARTIES

9.1 BENJAMIN : 2 périodes de 20 minutes en temps continu, 5 minutes de pause, 2 minutes de présentation et 3 minutes de remise d'étoiles

9.2 JUVÉNILLE : 2 périodes de 30 minutes en temps continu, 5 minutes de pause, 2 minutes de présentation et 3 minutes de remise d'étoiles.

9.3 : La durée des périodes de concertation en équipe avant chaque improvisation est de 30 secondes.

9.4 DURÉE DES IMPROVISATIONS :

La durée minimale est de 30 secondes

Benjamin : Durée moyenne : 2 minutes
Durée maximale : 4 minutes

Juvenile : Durée moyenne : 3 minutes
Durée maximale : 5 minutes

10. DÉCORUM

10.1 Le rituel d'avant match se limitera aux présentations suivantes :

1) En début de tournoi : Présentation des équipes participantes et du personnel.

2) Avant chaque rencontre : Présentation des joueurs et des entraîneurs des 2 équipes qui se rencontrent et mention des officiels (juges et arbitres) en fonction.

10.2 L'utilisation de caoutchoucs ou tout autre objet de protestation est interdite. Le responsable de la compétition doit veiller à faire respecter cette règle en tout temps.

10.3 Après chaque rencontre, l'arbitre détermine les 2 étoiles de la rencontre dont une par équipe. Il devra expliquer son choix dans un but pédagogique.

11. CLASSEMENT DES ÉQUIPES – SYSTÈME DE POINTAGE

Le classement tiendra compte du nombre de victoires et de défaites, des points gagnés et des points accordés.

12. OFFICIELS

Toutes les rencontres sont officiées par les arbitres et les juges reconnus par l'ARSEM, l'URLSM et la table des responsables de vie étudiante.

L'arbitre est le maître absolu du jeu. En plus d'assigner les punitions, il est en grande partie responsable du rythme du jeu. L'arbitre ne doit pas inciter le mépris, mais le respect, autant du public que des joueurs. **Il se doit d'être impartial**, mais s'il constate que la foule est exagérément partisane, il a le pouvoir de l'avertir et de donner le point à l'équipe qui, selon lui, est la plus méritante, tout cela effectué dans un but pédagogique. Au cours d'une improvisation, l'arbitre peut signaler une pénalité au moyen d'un « gazou ». La pénalité est annoncée suite à l'improvisation, mais avant le vote. Dans la catégorie Benjamin, le gazou ne sera pas utilisé pour les quatre premières rencontres. Cependant, si une pénalité survient, l'arbitre l'indique à la fin de l'improvisation et explique cette faute.

NOTE : Les entraîneurs n'ont pas le droit d'adresser la parole aux officiels durant le match. S'ils désirent avoir des précisions concernant l'interprétation de règlements, ils peuvent rencontrer l'arbitre avant le début de la partie.

13. PÉNALITÉS

Un joueur ayant totalisé 3 pénalités personnelles sera expulsé du match. Lorsqu'un joueur est expulsé du match, les points de pénalités demeurent comptabilisés au tableau.

Une équipe ayant totalisé 3 points de pénalités (une majeure et une mineure ou trois mineures) donne automatiquement un point à l'équipe adverse.

14. DEVOIR DE L'ÉQUIPE HÔTESSE

L'école qui reçoit des joutes devra fournir :

- L'aire de jeu (patinoire de préférence)
- Système de son, DJ et musique pour l'animation
- Maître de cérémonie et marqueur (peut être la même personne)
- Une personne responsable du chronomètre

Elle accueille aussi les joueurs et le public et après les joutes elle doit transmettre les résultats sur le répondeur de l'ARSEM : 819-693-5805 et télécopier les feuilles de pointage par télécopieur : 819-693-1189 .

15. AMENDE

- 15.1** Tout changement au calendrier officiel après le début de la saison coûtera 25\$ à son demandeur.
- 15.2** Une équipe se retirant de la ligue après la date limite d'inscription se verra imposer une amende de 50\$ par la ligue et sera retirée complètement du classement.
- 15.3** L'équipe qui se présentera sans le nombre minimum de joueurs requis perd automatiquement la partie. Cependant, la joute sera quand même jouée.
- 15.4** Une équipe qui se présentera, lors d'une partie, sans son instructeur ou sans un encadrement satisfaisant perdra cette joute. La joute sera quand même jouée. La même politique s'appliquera lors des tournois.
- 15.5** Tout retard dans la transmission des résultats entraînera une amende de 5\$ par jour ouvrable pour une joute régulière et de 5\$ pour un tournoi.
- 15.6** Une équipe qui ne se présentera pas à une partie se verra imposer une amende de 25\$ pour les frais encourus.

16. DÉSISTEMENT ET CHANGEMENT

Tout changement de joute devra être demandé à l'ARSEM et à l'équipe adverse 72 heures avant la date prévue pour le match. Les joutes seront reprogrammées par l'équipe qui reçoit avec l'approbation de l'équipe adverse.

Une équipe qui omet de se présenter pour une joute prévue au calendrier sera mise à l'amende (voir article 15)

Après deux absences, l'équipe fautive sera expulsée de la ligue et les frais d'inscription ne sont pas remboursables.

En cas de fermeture d'école pour cause de mauvais temps, les joutes seront automatiquement annulées et reportées. (voir procédure en cas de tempête)

