



IMPROVISATION RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE SAISON 2016 / 2017

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

- 1.1. Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal et les règlements de jeu.
- 1.2. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

2. CATÉGORIES D'ÂGE

CATÉGORIE	NIVEAU SCOLAIRE
Benjamin	Élèves de 1 ^{re} et 2 ^e secondaire
Cadet	Élèves de 3 ^e et 4 ^e secondaire
Juvenile	Élèves de 4 ^e et 5 ^e secondaire

3. ADMISSIBILITÉ

- 3.1. Tout joueur qui répond aux critères d'admissibilité stipulés dans la réglementation générale du RSEQ Montréal.
- 3.2. Un joueur en retard, dûment identifié sur la feuille de match, devra être arrivé au banc de son équipe et prêt à jouer avant le début de la septième improvisation pour pouvoir prendre part à une rencontre.

4. NOMBRE DE PARTIES PAR ÉQUIPE / CALENDRIER

- 4.1. Une équipe est assurée de jouer entre huit (8) et douze (12) parties en saison régulière.
- 4.2. Une rencontre obligatoire de type « jamboree » aura lieu durant la première moitié de la saison. Chaque équipe devra y disputer une partie ; ces parties feront partie de celles prévues à la saison régulière.
- 4.3. **Lors des séries de fin de saison, une autre rencontre, comme qu'indiqué en 4.2, peut avoir lieu.**
- 4.4. Reprise des parties : toutes les parties remises devront obligatoirement se jouer lors d'une rencontre ayant lieu la fin de semaine suivant la fin de la saison régulière.

5. NOMBRE DE JOUEURS

- 5.1. Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un minimum de quatre (4) joueurs et d'un maximum de neuf (9) joueurs.
- 5.2. Un maximum de six (6) joueurs par équipe pourra prendre part au match.
- 5.3. Une équipe sera déclarée forfait si elle se présente à un match avec moins de quatre (4) joueurs.

6. UNIFORMES

- 6.1. Le port du chandail de type chandail de hockey est obligatoire.
- 6.2. Les chandails doivent être de couleur identique et avoir un numéro au dos.
- 6.3. Le port du pantalon de type sportif est obligatoire.
- 6.4. Le port de souliers de course est fortement recommandé. Il est interdit de jouer pieds nus, en bas, en sandales ou en bottes.
- 6.5. L'arbitre peut décerner une pénalité de procédure illégale à l'équipe qui a un premier joueur ne respectant pas les exigences dictées aux points 6.1., 6.2., 6.3. ou 6.4.
- 6.6. Une pénalité majeure est également décernée à l'équipe qui aura plus d'un joueur ne respectant pas ces mêmes exigences.
- 6.7. Un arbitre peut refuser à un joueur de prendre part au match si ce dernier ne répond pas aux exigences dictées par les articles 6.1., 6.2., 6.3. ou 6.4.

7. RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE LOCALE

- 7.1. Fournir une surface de jeu qui répond aux exigences des règlements de la ligue, dans un endroit pouvant accueillir des spectateurs assis.
- 7.2. Fournir des locaux fermés et verrouillés pour chaque équipe et indiquer à l'arbitre où se situent ces locaux.
- 7.3. Fournir le matériel nécessaire au bon déroulement de la partie :
 - 7.3.1. Tables et des chaises pour les juges
 - 7.3.2. Microphone et un système audio pour l'animateur (DJ).
- 7.4. Engager un animateur (DJ) pour la soirée.
- 7.5. Approuver le choix musical pour l'animation de la soirée.
- 7.6. Préparer la feuille de match avant le début de la partie (en-tête et alignement de l'équipe locale) et la remettre à l'arbitre dès son arrivée.
- 7.7. S'assurer que les équipes arrivent à l'heure dans la salle de match.
- 7.8. Encadrer le comportement des spectateurs partisans de son équipe.
- 7.9. L'entraîneur de l'équipe est responsable de toute action de ses joueurs avant, pendant et après les parties, et ce, tant et aussi longtemps que des membres de son équipe sont sur les lieux de l'événement.

8. RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE VISITEUSE

- 8.1. L'entraîneur de l'équipe est responsable de toute action de ses joueurs avant, pendant et après les parties, et ce, tant et aussi longtemps que des membres de son équipe sont sur les lieux de l'événement.
- 8.2. Encadrer le comportement des spectateurs partisans de son équipe.
- 8.3. Faire un bon usage des équipements mis à leur disposition et laisser les locaux et les équipements en bon état.

9. ÉTHIQUE

- 9.1. Le RSEQ Montréal est un organisme qui émane du réseau scolaire; celui-ci exige de ses intervenants une attitude de coopération et de solidarité en fonction des objectifs d'éducation par le sport qu'il préconise. Élèves et encadreurs sont tenus de respecter les règles des 3R de l'éthique sportive.

10. ARBITRAGE / JURY

- 10.1. Un arbitre et deux juges seront assignés à chacune des parties. Advenant l'absence d'un ou deux juges, la partie se déroulera tout de même.
- 10.2. Advenant que l'arbitre et/ou qu'aucun juge ne se présente à la rencontre, les entraîneurs auront le choix, par consensus, entre les deux options suivantes :
 - 10.2.1. Jouer la partie avec les ressources du milieu
 - 10.2.2. Remettre la partie
- 10.3. Les arbitres ou les juges fourniront, à l'école receveuse, les cartons de vote pour les spectateurs.
- 10.4. Les juges pourront se consulter à n'importe quel moment, excepté avant le vote.
- 10.5. L'arbitre a l'autorisation de consulter les juges, et ce à n'importe quel moment au cours d'un match.
- 10.6. **L'arbitre peut, à une seule occasion pendant le match, remettre en question le vote des juges, s'il a un avis différent sur l'improvisation. Il peut uniquement faire une demande de révision de vote aux juges, mais ne peut annuler leur décision finale.**
Après cinq (5) improvisations, l'arbitre peut annuler le vote du public lors d'un match, s'il juge qu'il y a partisanerie excessive au profit d'une équipe.
Il appartient à l'arbitre de décider s'il indique le temps restant à une improvisation. Un entraîneur peut indiquer le temps restant à ses joueurs seulement si cela n'entrave pas la concentration de ces derniers.
- 10.7. S'il est présent, le coordonnateur des arbitres a l'autorisation de s'asseoir et de consulter les juges au cours d'un match.

11. EXPULSION DE MATCH

- 11.1. **Toute violence physique ou verbale, tout esprit antisportif, ou tout joueur qui délibérément s'acharne à déranger le déroulement normal de la partie entraîne automatiquement une expulsion de match. Cette punition n'ajoute pas un point de pénalité à l'équipe.**
- 11.2. **L'accumulation de 3 pénalités individuelles conduit à l'expulsion immédiate du joueur.**

12. ANIMATION

- 12.1. Le DJ a comme seul rôle d'annoncer les joueurs et l'arbitre en début de match, de faire jouer la musique entre les improvisations, d'annoncer le pointage final et les joueurs étoiles à la fin du match. Il lui sera cependant interdit d'animer ou de commenter entre les improvisations
- 12.2. **Un des juges peut annoncer les joueurs et l'arbitre en début de match, si le DJ n'est pas en mesure de le faire.**

13. DURÉE DES PARTIES

- 13.1. Un match aura une totalité de douze (12) improvisations pour une durée approximative de jeu de quarante (40) minutes.
- 13.2. Aucun entracte ne sera prévu durant la rencontre.
- 13.3. Un seul temps d'arrêt de deux (2) minutes par match sera accordé à chacune des équipes. **Les temps d'arrêt ne peuvent pas être pris en même temps, afin de totaliser quatre (4) minutes.**
L'arbitre a également droit à un temps d'arrêt de deux (2) minutes au moment de son choix.
- 13.4. C'est l'arbitre qui annonce qu'il s'agit de la dernière improvisation du match, avant la lecture du dernier thème.

14. POINTAGE

- 14.1. Les équipes peuvent se départager jusqu'à 5 points lors d'une improvisation. Exceptionnellement, les équipes peuvent se départager jusqu'à 6 points en cas d'égalité du vote du public.
- 14.2. Chaque juge peut accorder un (1) ou deux (2) points par improvisation, selon les possibilités de distribution suivantes :
 - 14.2.1. Il peut décerner un (1) point à une seule équipe
 - 14.2.2. Il peut décerner un (1) point à chacune des équipes
 - 14.2.3. Il peut décerner deux (2) points à une seule équipe
- 14.3. Le vote du public compte pour un (1) point, sauf en cas d'égalité du vote, où un point est attribué à chaque équipe.
- 14.4. Chaque pénalité attribuée à une équipe donne un (1) point à l'équipe adverse.
- 14.5. En série, lors d'une égalité avant le vote de la 12^e improvisation ou s'il y a fusillade, c'est l'arbitre qui vote à la place du public.

15. FORFAIT

- 15.1. Toute équipe qui n'est pas prête à jouer 15 minutes après l'heure de début de la partie est automatiquement déclarée forfait. Les entraîneurs peuvent décider, en tenant compte de la disponibilité de l'arbitre et des juges, de procéder à une partie amicale ou de quitter.
- 15.2. Une école qui se voit incapable de recevoir la partie à cause du retard de la régie, de l'absence d'un responsable ou d'une obstruction majeure du public 15 minutes après le début de la partie est automatiquement déclarée forfait.

16. CLASSEMENT

- 16.1. Deux (2) points seront accordés pour les matchs gagnés et un match nul vaudra un (1) point au classement général.
- 16.2. Aucun point d'éthique sportive ne sera comptabilisé au classement pour cette discipline.

17. PROTÊT

- 17.1. Aucun protêt ne sera accepté.

18. ÉGALITÉ EN FIN DE SAISON

- 18.1. Lors d'une égalité en fin de saison, les critères suivants seront observés, afin de déterminer la position des équipes :
 - 18.1.1. Advenant qu'une des équipes impliquées soit déclarée forfait pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation spécifique du RSEQ Montréal au cours de la saison, cette équipe perdra la place qu'elle aurait pu occuper dans le classement ;
 - 18.1.2. Matchs gagnés entre les équipes impliquées ;
 - 18.1.3. Les points pour moins les points contre ;
 - 18.1.4. Si l'égalité persiste, il y aura tenue d'un match suicide dans lequel le vainqueur obtiendra un meilleur classement par rapport à son adversaire.

19. ÉLIMINATOIRES

- 19.1. Toutes les équipes auront un accès aux séries éliminatoires.
- 19.2. Les séries éliminatoires, incluant les finales, se disputeront dans un endroit neutre.

20. RÉCOMPENSES

- 20.1. Des médailles d'or et d'argent seront remises aux finalistes dans chaque catégorie et chaque section.
- 20.2. Un trophée perpétuel sera présenté à l'équipe gagnante de la finale locale dans chaque catégorie et chaque section.
- 20.3. Une bannière sera remise à l'équipe gagnante de la finale locale dans chaque catégorie et chaque section.

21. ÉVALUATION DE LA SAISON

Un document d'évaluation sera expédié aux responsables d'écoles. Les entraîneurs ayant des commentaires et/ou des propositions de modifications à cette présente réglementation devront utiliser ce document et le transmettre à leur responsable d'école. Seuls les formulaires transmis au RSEQ Montréal via les responsables d'écoles seront considérés.