

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE IMPROVISATION | SAISON 2021-2022



1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal et les règlements de jeu.

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels

2. ÉTHIQUE SPORTIVE

Les valeurs de respect et d'éthique sportive sont au cœur des actions et services offerts par le RSEQ Montréal. Nous appliquons les principes d'intervention du programme des 3R de l'éthique sportive soient :

- Respect envers soi-même
- Respect envers les autres
- Responsabilité de nos actions

Le RSEQ Montréal met à la disposition de ses élèves-athlètes, entraîneurs et membres du personnel d'encadrement, un code d'éthique du sport étudiant auquel ils devront se conformer, sous peine de sanction.

Nous vous invitons à prendre connaissance des différentes informations relatives au programme des 3R de l'éthique sportive sur notre site internet : <https://www.rseqmontreal.com/fr/formation/3r-de-l-ethique-sportive/>

3. CATÉGORIES

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

4. ADMISSIBILITÉ

4.1 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

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.

4.2 ADMISSIBILITÉ DU PERSONNEL D'ENCADREMENT

4.2.1 Un seul entraîneur est admissible au banc de son équipe lors d'un match.

4.2.2 Un assistant-entraîneur, qui doit obligatoirement être un élève qui fréquente l'école de l'équipe, est également admissible au banc de son équipe lors d'un match.

5. CALENDRIER

5.1 JAMBOREES* OBLIGATOIRES

Benjamin : La participation à un jamboree de mi-saison est obligatoire pour toutes les équipes benjamines. Un premier match par équipe y sera fixé par le RSEQ Montréal avant la confection du calendrier. Les équipes pourront décider de l'ajout d'un second match au moment désiré lors de la confection des calendriers.

Cadet et juvénile : Un jamboree présaison est obligatoire pour toutes les équipes cadettes et juvéniles. L'horaire sera déterminé par le RSEQ Montréal. La présence des équipes sera obligatoire pour la durée de l'événement. La présence des entraîneurs sera également obligatoire à la réunion d'ouverture.

**Le terme jamboree désigne une rencontre sportive de format variable qui s'étend sur une période relativement courte, et au cours de laquelle s'affrontent plusieurs élèves-athlètes ou plusieurs équipes*

5.2 NOMBRE DE PARTIES

Une équipe est assurée de jouer entre huit (8) et douze (12) parties en saison régulière.

6. NOMBRE DE JOUEURS

6.1 Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un minimum de quatre (4) joueurs et d'un maximum de neuf (9) joueurs. Une équipe sera déclarée forfait si elle se présente à un match avec moins de quatre (4) joueurs.

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.

6.2 Un maximum de six (6) joueurs par équipe pourra prendre part à une improvisation.

7. ARBITRAGE

- 7.1** 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.
- 7.2** Les juges doivent être assis séparément (à la même table, mais avec un espace de 2 chaises d'écart) et ne peuvent se consulter avant d'avoir donné leur vote à une improvisation.
- 7.3** L'arbitre a l'autorisation de consulter les juges, et ce à n'importe quel moment au cours d'un match.
- 7.4** 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.
- 7.5** L'arbitre a le devoir d'indiquer le temps restant à une improvisation.
- 7.6** Un entraîneur peut indiquer le temps restant à ses joueurs seulement si cela n'entrave pas la concentration de ces derniers.
- 7.7** Aucun protêt ne sera accepté.

8. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

8.1 UNIFORME

- 8.1.1** Le port du chandail de l'équipe est obligatoire. Les joueurs doivent, et ce dès la présentation des joueurs, porter leur chandail d'équipe en tout temps. Le chandail peut être retiré lors d'une improvisation afin d'en faire un accessoire, mais le joueur doit le remettre à son retour au banc.
- 8.1.2** Les chandails doivent être de couleur identique et avoir un numéro au dos.
- 8.1.3** Le port du pantalon de type sportif est obligatoire.
- 8.1.4** Le port de souliers de course est fortement recommandé. Il est interdit de jouer pieds nus, en bas, en sandales ou en bottes.
- 8.1.5** L'arbitre peut décerner une pénalité de procédure illégale à l'équipe qui a un premier joueur ne respectant pas les exigences dictées aux articles 8.1.1, 8.1.2., 8.1.3. ou 8.1.4.
- 8.1.6** Une pénalité majeure est également décernée à l'équipe qui aura plus d'un joueur ne respectant pas ces mêmes exigences.
- 8.1.7** Un arbitre peut refuser à un joueur de prendre part au match si ce dernier ne répond pas aux exigences dictées par les articles 8.1.1, 8.1.2., 8.1.3. ou 8.1.4.

8.2 RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE LOCALE

- 8.2.1** Fournir une surface de jeu qui répond aux exigences des règlements de la ligue, dans un endroit pouvant accueillir des spectateurs assis.

8.2.2 Fournir des locaux fermés et verrouillés pour chaque équipe et indiquer à l'arbitre où se situent ces locaux.

8.2.3 Fournir le matériel nécessaire au bon déroulement de la partie :

- Tables et des chaises pour les juges
- Microphone et un système audio pour l'animateur (DJ).

8.2.4 Engager un animateur (DJ) pour la soirée.

8.2.4.1. 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.

8.2.4.2. 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.

8.2.5 Approuver le choix musical pour l'animation de la soirée.

8.2.6 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.

8.2.7 S'assurer que les équipes arrivent à l'heure dans la salle de match.

8.2.8 Encadrer le comportement des spectateurs partisans de son équipe.

8.2.9 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.

8.3 RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE VISITEUSE

8.3.1 Encadrer le comportement des spectateurs partisans de son équipe.

8.3.2 Faire un bon usage des équipements mis à leur disposition et laisser les locaux et les équipements en bon état.

9. SPÉCIFICITÉ DE LA DISCIPLINE

9.1 POINTAGE

9.1.1 Un (1) point par improvisation est remis à l'équipe gagnante selon le système de vote du 1/3. Exceptionnellement, les équipes peuvent se départager 2 points en cas d'égalité du vote du public et des juges.

9.1.2 L'équipe gagnante d'une improvisation est déterminée selon la compilation du vote du public et des deux juges selon le système du 1/3. Le vote des 2 juges compte pour le 2/3 du résultat, soit 1/3 chacun, et le vote du public compte pour le dernier 1/3.

9.1.3 Après trois (3) pénalités à une équipe, l'équipe adverse se voit décerner un (1) point supplémentaire.

9.1.4 Suite à une improvisation, si le public est composé de quatre (4) personnes ou moins, son vote est remplacé par celui de l'arbitre. Si le public augmente au cours de la partie, le vote lui est remis.

9.2 ÉTOILES DU MATCH

À chaque fin de match, il y aura annonce des trois (3) étoiles du match décernées de la façon suivante :

- 1 étoile décernée à un joueur de l'équipe A par l'équipe B
- 1 étoile décernée à un joueur de l'équipe B par l'équipe A
- 1 étoile décernée à un joueur de l'équipe A ou B par les juges

10. SANCTIONS

10.1 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.

10.2 L'accumulation de 3 pénalités individuelles conduit à l'expulsion immédiate du joueur.

11. CLASSEMENT

11.1 Les points accordés aux fins du classement des équipes le seront de la façon suivante :

Résultat	Pointage
Victoire	2 points
Nulle	1 point
Défaite	0 point
Forfait	0 point

11.2 Aucun point d'éthique sportive ne sera comptabilisé au classement pour cette discipline.

11.3 Lors d'une égalité en fin de saison, les critères de bris suivants seront appliqués dans l'ordre, afin de déterminer la position des équipes :

Critère 1 Advenant qu'une des équipes impliquées soit déclarée forfait pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale et/ou spécifique du RSEQ Montréal au cours de la saison, cette équipe perdra la place qu'elle aurait pu occuper dans le classement;

Critère 2 Matchs gagnés entre les équipes impliquées;

- Critère 3** Les points pour moins les points contre, dans les matchs impliquant les équipes concernées seulement;
- Critère 4** Le meilleur différentiel (points pour moins les points contre) de la saison;
- Critère 5** 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.

12. ÉLIMINATOIRES

12.1 Nombre d'accès aux éliminatoires :

- Division de 7 équipes et moins : Quatre (4) équipes
- Division de 8 à 10 équipes : Six (6) équipes
- Division de 11 équipes et plus : Huit (8) équipes

12.2 Lors des séries éliminatoires, les équipes ayant obtenu le meilleur classement en saison régulière auront le privilège de recevoir les matchs à leur école.

12.3 En séries, lors d'une égalité à la fin du match, les équipes procéderont à une fusillade pour déterminer l'équipe gagnante. Il n'y aura pas de vote du public en fusillade.

- L'arbitre devra avoir préparé 6 thèmes;
- Il y aura 3 fusillades solos de 30 secondes par équipe (en comparé);
- Un seul vote aura lieu à la fin des 6 fusillades;
- Un joueur ne peut jouer plus d'une fois;
- Le système de pointage demeure le 1/3, mais dans le cas où le vote des juges est divisé, l'arbitre aura le 3e vote pour départager l'équipe gagnante de la fusillade.