



TABLE DES MATIÈRES

ARTICLE 1	STRUCTURE DE LA LIGUE	1
1.1	Rôle de l'ULSCN	1
1.2	Rôle du coordonnateur	1
1.3	Rôle de l'école.....	1
ARTICLE 2	CATÉGORIES	2
ARTICLE 3	ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES.....	2
ARTICLE 4	INSCRIPTION ET COÛTS	3
4.1	Inscription à la ligue.....	3
4.2	Inscription des joueurs et des entraîneurs.....	3
ARTICLE 5	PRÉSENCE AUX RÉUNIONS	4
ARTICLE 6	ENCADREMENT DES ENTRAÎNEURS	4
ARTICLE 7	CALENDRIER	5
7.1	Confection du calendrier.....	5
7.2	Modifications du calendrier	5
7.3	Procédure en cas de tempête.....	5
ARTICLE 8	MODIFICATION AUX RÈGLEMENTS	5
ARTICLE 9	CRÉDITS D'ORGANISATION.....	6
9.1	Tournois	6
9.2	Championnat régional.....	6
ARTICLE 10	TRANSMISSION DES INFORMATIONS.....	6
10.1	Résultats.....	6
10.2	Photos	6
ARTICLE 11	DEVOIR DES ÉQUIPES.....	7
11.1	Équipe hôte.....	7
11.2	Équipe visiteuse	8
ARTICLE 12	MÉRITES ET RÉCOMPENSES	8
12.1	Saison régulière	8
12.2	Tournois	8
12.3	Championnat régional.....	8
ARTICLE 13	COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE	8
13.1	Nombre de joueurs.....	9
13.2	Ajouts et remplacements.....	9
ARTICLE 14	UNIFORME.....	9

ARTICLE 15	AIRE DE JEU	10
ARTICLE 16	DÉROULEMENT D'UN TOURNOI ET DU CHAMPIONNAT	10
ARTICLE 17	DÉROULEMENT D'UN MATCH.....	10
17.1	Durée et déroulement.....	10
17.2	Prolongation	10
17.3	Thèmes des improvisations.....	11
17.4	Rencontre avec les officiels.....	12
17.5	Règle de temps d'arrêt.....	12
ARTICLE 18	ÉTHIQUE	12
18.1	Valeurs.....	12
18.2	Langage	12
18.2	Décorum.....	13
ARTICLE 19	OFFICIELS.....	13
19.1	Arbitre	13
19.2	Juge.....	13
19.3	Vote	14
ARTICLE 20	PÉNALITÉS DE JEU	14
20.1	Point de pénalité.....	14
ARTICLE 21	CLASSEMENT	14
21.1	Saison régulière	14
21.1.1	Points au classement	15
21.1.1	Bris d'égalité	15
21.2	Tournois et championnats	15
21.2.1	Points au classement	15
21.2.1	Bris d'égalité	16
ARTICLE 22	MESURES SANITAIRES CONTRE LA COVID-19.....	16
•	ANNEXE 1 PROCÉDURE EN CAS DE TEMPÊTE.....	17
ANNEXE 2	INDEX ICONOGRAPHIQUE ET ALPHABÉTIQUE.....	18

ARTICLE 1 STRUCTURE DE LA LIGUE

La Ligue d'improvisation scolaire (LIS) sert la clientèle des écoles publiques et privées situées sur le territoire de la Capitale-Nationale et de la Chaudière-Appalaches.

1.1 Rôle de l'ULSCN

Créée en 1998, l'Unité de loisir et de sport de la Capitale-Nationale est un organisme à but non lucratif dont la mission consiste à soutenir, promouvoir et participer au développement du loisir et du sport de la région de la Capitale-Nationale en fonction des tendances et en partenariat avec les intervenants du milieu, afin d'en favoriser la qualité et l'accessibilité à l'ensemble de la population.

L'ULSCN assurera la gestion, la coordination et la promotion de la LIS.

L'ULSCN sera responsable d'engager et d'encadrer le coordonnateur.

1.2 Rôle du coordonnateur

Le coordonnateur supportera le responsable du dossier à l'ULSCN. Il participe à la planification et à l'organisation des tournois, des championnats et des formations, il recrute et encadre les arbitres et les juges, il compile les résultats, etc. Le coordonnateur s'assure d'être présent durant les tournois et les championnats, afin d'encadrer les officiels et d'agir comme personne-ressource pour les intervenants.

1.3 Rôle de l'école

L'école s'engage à prendre connaissance, à connaître et respecter les règlements et les valeurs de la Ligue d'improvisation scolaire (LIS). Elle s'assure également d'avoir une personne-ressource présente aux réunions de coordination et de respecter les délais liés à l'inscription et la tarification. L'école s'engage à identifier un entraîneur, d'âge adulte, qui encadrera les joueurs et assurera leur participation aux tournois et au championnat de fin de saison.

ARTICLE 2 CATÉGORIES

Il y a deux catégories au sein de la LIS, soit Junior et Senior.

CATÉGORIE	ANNÉE DE SCOLARITÉ
Junior	1 ^{re} , 2 ^e et 3 ^e secondaire
Senior	3 ^e , 4 ^e et 5 ^e secondaire

- Un minimum de six équipes inscrites, provenant d'écoles différentes, est requis pour la formation d'une catégorie.
- Un maximum de dix-huit équipes peut évoluer au sein d'une catégorie. Si la quantité d'équipes inscrites excède ce nombre, la catégorie sera divisée en groupe. Les équipes seront réparties de manière aléatoire en ne se basant pas sur l'historique de leurs performances. L'ULSCN proposera alors une répartition des équipes lors de la première rencontre de coordination.
- Aucun élève du niveau primaire ne peut évoluer dans les catégories du secteur secondaire.
- Pour les cas irréguliers, communiquez avec le responsable à l'ULSCN afin d'évaluer les possibilités.

ARTICLE 3 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES

Chaque école a la responsabilité d'inscrire des joueurs répondant aux règles d'admissibilité.

- Tout élève qui n'a pas complété un D.E.S., qui est inscrit et qui fréquente à temps plein, annuellement, une école membre de l'ULSCN, est admissible.
- Tous les membres d'une équipe doivent être inscrits à l'école qu'ils représentent. Un élève devant changer d'école en cours d'année pourrait poursuivre ses activités dans son équipe d'improvisation, si l'école en fait la demande à l'ULSCN.

4.1 Inscription à la ligue

- En début d'année, les écoles désirant s'inscrire à la LIS devront devenir membre de l'ULSCN, si elles ne sont pas déjà membres.
- Toute inscription d'équipe devra être effectuée dans les délais prescrits.
- Une équipe inscrite pourra être retirée sans frais, si la demande est reçue par l'ULSCN plus de 48 heures avant la rencontre de coordination, à défaut de quoi l'école devra acquitter les frais d'inscription de l'équipe.
- Toute inscription retardataire, si elle est acceptée par l'ULSCN, entraînera automatiquement une amende de 25 \$.

4.2 Inscription des joueurs et des entraîneurs

- Tous les joueurs et entraîneurs doivent être inscrits au sein de leur équipe respective, dans les délais prescrits. Aucun joueur ne pourra évoluer dans deux équipes.
- Tout ajout de joueur en cours d'année est possible, s'il est approuvé par l'ULSCN. Le joueur devra être inscrit avec son équipe, avant sa première participation à un match.
- Tout changement ou remplacement d'entraîneur en cours d'année est possible, s'il est approuvé par l'ULSCN. L'entraîneur devra être inscrit avec l'équipe, avant sa première participation à un match.
- À moins d'avis contraire, tout joueur ou entraîneur inscrit à la ligue autorise l'Unité de loisir et de sport de la Capitale-Nationale (ULSCN) à utiliser photos et vidéos à des fins promotionnelles : plateformes Web, programmes, affiches et autres publications.

ARTICLE 5 PRÉSENCE AUX RÉUNIONS

- Toutes les écoles participantes devront être représentées aux réunions de coordination par un représentant ayant en sa possession toutes les informations nécessaires au bon déroulement de la réunion (disponibilités des plateaux de son école, calendrier scolaire, disponibilités des entraîneurs qu'il représente, etc.). Il y a une possibilité pour les représentants de se joindre à la rencontre par vidéoconférence ou téléphone avec 48 heures d'avis.
- Une école non représentée à une de ces réunions se verra dans l'obligation d'accepter les décisions prises à cette réunion. Aucune demande de modifications ne sera acceptée.
- L'absence d'un représentant aux rencontres de coordination entraîne automatiquement une amende de 25\$.

ARTICLE 6 ENCADREMENT DES ENTRAÎNEURS

- Quel que soit le lieu utilisé, la délégation d'une école devra obligatoirement être accompagnée et encadrée par un entraîneur ou un responsable d'équipe adulte (âgé d'au moins 18 ans), mandaté par la direction d'école et inscrite au sein de la ligue.
- Lors d'une activité organisée par la LIS, la supervision de l'entraîneur est requise en tout temps (incluant la soirée et la nuitée, le cas échéant). L'entraîneur est responsable de l'encadrement général des élèves avant, pendant et après les matchs. Il ne peut quitter les lieux sans avoir préalablement vérifié que tous ses joueurs l'ont fait.
- Cet encadrement visera notamment le respect des règles internes de fonctionnement des divers lieux utilisés, ainsi que des règles normales d'éthique et de savoir-vivre. Cette responsabilité d'encadrement général comprendra aussi celle des spectateurs qui pourraient éventuellement accompagner la délégation de l'école lors d'une sortie.
- Dans le cas d'une raison majeure, si un entraîneur doit quitter les lieux pendant le tournoi ou le championnat, il doit initialement avoir pris arrangement avec le responsable scolaire de son établissement scolaire et il doit obligatoirement aviser le coordonnateur de la LIS qui est sur place. Les suivis nécessaires seront faits avec l'établissement scolaire dès le lundi pour discuter de la situation.

ARTICLE 7 CALENDRIER

7.1 Confection du calendrier

- Une ébauche du calendrier est planifiée avec les représentants des écoles lors de la rencontre de coordination de fin de saison. Les dates sont réévaluées entre le coordonnateur de la LIS et l'ULSCN en début de saison.
- Les milieux hôtes sont déterminés à la rencontre de coordination de début de saison.
- Trois tournois par catégorie par groupe sont prévus au calendrier

**À chacun des tournois, toutes les équipes jouent au moins deux parties.

7.2 Modifications du calendrier

Aucune modification au calendrier n'est possible une fois la rencontre de coordination de début de saison tenue.

7.3 Procédure en cas de tempête

Voir Annexe 1

ARTICLE 8 MODIFICATION AUX RÈGLEMENTS

- Les règlements spécifiques de la LIS sont approuvés une fois l'an, à la rencontre du début d'année, par l'ULSCN, le coordonnateur de la LIS et les représentants des écoles.
- En cours d'année, aucune modification aux règlements spécifiques ne sera possible, sauf pour une raison majeure. Advenant le cas qu'une modification devrait être apportée, celle-ci devra être approuvée par l'ULSCN, le coordonnateur de la LIS et les représentants des écoles.
- Un règlement modifié ne pourra être inversé avant un minimum de 2 saisons complètes.

ARTICLE 9 CRÉDITS D'ORGANISATION

Des crédits d'organisation sont accordés aux organisateurs d'un tournoi.

9.1 Tournois

2 plateaux : 125 \$

3 plateaux : 150 \$

9.2 Championnat régional

Junior : 250 \$

Senior : 300 \$

Un soutien financier de 200 \$ supplémentaire est offert au milieu hôte qui organise une soirée thématique.

ARTICLE 10 TRANSMISSION DES INFORMATIONS

10.1 Résultats

- Tous les résultats des matchs sont comptabilisés par le coordonnateur de ligue et transmis à l'ULSCN dans les 48 h suivant le tournoi ou le championnat.
- L'ULSCN s'assurera de publier les résultats dans les 72 h suivant le tournoi ou le championnat

10.2 Photos

- Le milieu hôte a la responsabilité de prendre des photos au courant de la journée et de les transmettre à l'ULSCN, via le moyen convenu entre ceux-ci, dans les 48 h suivant le tournoi ou le championnat.
- Le coordonnateur a uniquement la responsabilité de prendre une photo de l'équipe gagnante du tournoi ou du championnat.
- L'ULSCN s'assurera de publier les photos dans les 72 h suivant le tournoi ou le championnat.

ARTICLE 11 DEVOIR DES ÉQUIPES

Tous les événements doivent se dérouler dans un climat de respect, de cordialité et d'impartialité. Toute école dont un ou plusieurs élèves se seront adonnés à des actes de vandalisme avant, pendant ou après une activité de la LIS devra rembourser les coûts de réparation ou de remplacement qui pourraient éventuellement être facturés pour les dommages causés.

11.1 Équipe hôte

L'école hôte devra fournir :

- Des installations et des équipements sécuritaires.
- Un local fermé pour les juges et les arbitres.
- Une surface de jeu qui répond aux exigences de la LIS.

L'école hôte devra assigner :

- Une personne responsable du tournoi, en plus de l'entraîneur, pour accueillir les équipes visiteuses et leur transmettre les directives spécifiques tout en s'assurant de la sécurité de tous, avant, pendant et après la rencontre.
- Une équipe technique pour chacun des plateaux, et ce, au moins quinze minutes avant le début du match. L'équipe technique comprend un animateur et un responsable de la musique « DJ ».

L'école hôte devra également :

- Identifier clairement la porte d'entrée à l'aide d'une affiche et elle doit permettre l'accès à l'école au moins 45 minutes avant le début de la partie ou du tournoi.
- Rapporter tout incident à le coordonnateur de la ligue et à l'ULSCN.

11.2 Équipe visiteuse

L'équipe visiteuse devra :

- Se présenter sur le lieu du match quinze minutes avant l'heure fixée pour le début de la partie.
- Faire bon usage des équipements mis à sa disposition et laisser les locaux et les équipements propres et en bon état.
- Prévoir un encadrement adulte et responsable de tous les membres de sa délégation (joueurs, spectateurs, etc.). L'entraîneur de l'équipe visiteuse sera responsable de toute action de ses joueurs avant, pendant, et après le match, et ce, tant et aussi longtemps que des membres de son équipe seront sur la propriété de l'école hôte.

ARTICLE 12 MÉRITES ET RÉCOMPENSES

12.1 Saison régulière

Les gagnants, de chaque division, de la saison régulière se voient remettre une bannière.

12.2 Tournois

À la fin de chaque tournoi de la saison régulière, l'école hôte doit fournir un petit trophée qui inclut une rondelle de hockey personnalisée aux gagnants de chacun des plateaux. L'ULSCN fournit un autocollant de la LIS à ajouter sur chacune des rondelles.

12.3 Championnat régional

L'équipe gagnante, pour chacune des catégories (Junior et Senior), se voit remettre un trophée.

ARTICLE 13 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Seuls les joueurs dûment inscrits avec l'équipe peuvent porter l'uniforme et prendre part aux matchs. Toute dérogation à cette règle peut entraîner des sanctions et entraîner la disqualification de l'équipe pour le match ou le tournoi.

13.1 Nombre de joueurs

- Il n'y a pas de nombre maximum de joueurs en ce qui concerne la composition d'une équipe.
- Tous les joueurs doivent participer à au moins une improvisation. Si ce règlement n'est pas respecté, l'équipe sera sanctionnée d'une pénalité majeure.
- Lors d'un match, six joueurs et un entraîneur doivent être sur le banc en tout temps.
 - S'il y a quatre ou cinq joueurs, l'équipe sera sanctionnée d'une pénalité majeure.
 - S'il y a trois joueurs et moins, l'équipe adverse gagne par forfait (pointage de 3-0).

13.2 Ajouts et remplacements

- Il est possible, dans un contexte exceptionnel, d'inviter un joueur de votre équipe junior à jouer dans votre équipe senior pour compléter votre alignement.
- Un jeune se découvrant un intérêt pour l'improvisation en milieu d'année pourra rejoindre l'équipe. Par contre, aucun échange de joueurs entre deux équipes d'une même école dans une même catégorie ne sera permis.

ARTICLE 14 UNIFORME

Le port de l'uniforme officiel est obligatoire pour tous les joueurs.

- L'uniforme doit être obligatoirement constitué d'un chandail (de modèle et de couleur uniforme) numéroté au dos et d'espadrilles. Il est fortement recommandé de porter des pantalons confortables noirs (type « jogging »).
- Les chaussures de type « pantoufles », les bottes ainsi que les pantalons de pyjama ne sont pas acceptés.

ARTICLE 15 AIRE DE JEU

- L'aire de jeu doit être d'un minimum de 4 mètres x 4 mètres (environ 12 pieds x 12 pieds).
- Lorsque possible, elle doit être délimitée par une bande de 90 cm (36 po) de hauteur, sinon l'utilisation de bancs, de cubes ou de cônes est prescrite.
- L'aire de jeu doit comprendre un animateur et un musicien (« DJ »).

ARTICLE 16 DÉROULEMENT D'UN TOURNOI ET DU CHAMPIONNAT

- À chacun des tournois et championnats, toutes les équipes jouent au moins deux parties.
- Une fois que les matchs prévus sont joués, une grande finale hors-concours sera jouée, à chacun des plateaux, entre les deux équipes ayant cumulé la meilleure fiche.
- L'absence d'une équipe à un tournoi ou au championnat, sans une raison valable (ex. : force majeure, fermeture de route, etc.), entraînera automatiquement une amende de 100 \$.
- Lors du championnat, toutes les équipes d'une même catégorie seront divisées en deux sous-catégories (« A » et « AA ») en se basant sur le classement de la saison régulière.

ARTICLE 17 DÉROULEMENT D'UN MATCH

17.1 Durée et déroulement

Chaque partie est composée de neuf improvisations et la durée de chaque partie est d'environ 50 minutes en temps continu. Avant chaque improvisation, les équipes ont droit à une période de concertation (caucus) de 30 secondes. Après chaque rencontre, les juges et l'arbitre détermineront les 3 étoiles de la rencontre.

17.2 Prolongation

À noter que pour les joutes allant en prolongation, l'improvisation supplémentaire sera composée de 3 fusillades comparées de 30 secondes chacune.

17.3 Thèmes des improvisations

Chacune des parties sera composée de 9 thèmes d'improvisation et tous les thèmes seront obligatoirement joués.

- Le match doit être composé de 4 improvisations de nature comparée et de 5 improvisations de nature mixte.
 - Comparée : Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. L'équipe désignée au hasard, par la couleur de la rondelle, a le choix de commencer ou non. Aucune communication ne sera permise sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe. En cas d'infraction, une pénalité sera décernée à l'équipe fautive au moyen d'un mouchoir.
 - Mixte : Un ou des joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.
- Chaque improvisation doit être d'une durée pouvant varier entre 30 secondes et 6 minutes.

Exemple de répartition des thèmes :

	<u>Nature</u>	<u>Catégorie</u>	<u>Durée (min)</u>
1	Comparée	<i>à déterminer</i>	1
2	Comparée	<i>à déterminer</i>	2:30
3	Comparée	<i>à déterminer</i>	2
4	Comparée	<i>à déterminer</i>	3
5	Mixte	<i>à déterminer</i>	2:30
6	Mixte	<i>à déterminer</i>	3
7	Mixte	<i>à déterminer</i>	4
8	Mixte	<i>à déterminer</i>	3
9	Mixte	<i>à déterminer</i>	3

17.4 Rencontre avec les officiels

Après chaque partie, chaque équipe aura droit à une rencontre avec les juges afin d'obtenir plus de commentaires sur la partie jouée.

17.5 Règle de temps d'arrêt

Ce règlement s'applique en cas de force majeure lors d'un match. Il donne le droit à l'arbitre ou à l'entraîneur d'arrêter une improvisation si un joueur se blesse ou éprouve un malaise par exemple.

ARTICLE 18 ÉTHIQUE

18.1 Valeurs

Les valeurs s'appliquent à tous les participants de la LIS (les joueurs, les entraîneurs, les officiels, les organisateurs et le public).

- L'accessibilité : La LIS se veut une ligue d'improvisation accessible. Tous les jeunes peuvent faire de l'improvisation, peu importe leur calibre.
- Le développement : L'amélioration du jeu des improvisateurs doit être un souci permanent. Cette valeur s'acquiert par la pratique et le « coaching ».
- Le respect et l'estime : Le respect et l'estime de l'autre sont la base du jeu. Il faut respecter l'autre, ce qui signifie le reconnaître dans son intégralité, sa liberté, ses croyances, ses valeurs, son autonomie, sa dignité, son rythme et sa vie privée.
- L'ouverture : Ouverture d'esprit, ouverture à l'autre, communication et franchise.
- Le partage : Le partage des connaissances, la transmission du savoir-être et du savoir-faire.
- La participation : Tous les membres d'une équipe doivent participer de façon active au match.

18.2 Langage

Aucun blasphème et aucun langage violent ne sera toléré. Tout langage abusif sera sanctionné d'une pénalité au joueur fautif.

18.2 Décorum

- Le rituel d'avant-joute se limitera à la présentation des joueurs et des entraîneurs des deux équipes qui se rencontrent et à la mention des officiels en fonction.
- L'utilisation de tout objet de protestation est interdite. Le responsable de la compétition doit veiller à faire respecter cette règle en tout temps.

ARTICLE 19 OFFICIELS

Tous les matchs sont évalués par un arbitre et deux juges, engagés et encadrés par le coordonnateur et l'ULSCN.

19.1 Arbitre

L'arbitre est responsable de :

- Connaître et faire respecter les règlements de la LIS
- Préparer les thèmes pour les improvisations
- Attribuer les mentions d'honneur à la fin du match (étoiles) avec les juges
- Assurer un suivi auprès de le coordonnateur

Avant chaque improvisation, l'arbitre se doit de mentionner, à voix haute, les éléments constituant le thème de l'improvisation (nature de l'improvisation (comparée ou mixte), titre de l'improvisation, nombre de joueurs, catégorie de l'improvisation, durée de l'improvisation).

19.2 Juge

Le juge est responsable de :

- Connaître et faire respecter les règlements de la LIS
- Évaluer la performance des équipes selon des critères précis (personnages, construction, originalité, ton et écoute)
 - Remplir la feuille de match (points, pénalités, classement)
 - Effectuer un retour sur le match auprès de l'entraîneur et son équipe
- Attribuer les mentions d'honneur à la fin du match (étoiles), avec l'arbitre;
- Assurer un suivi auprès du coordonnateur

19.3 Vote

- Le vote de chaque juge compte pour un tiers du vote et le dernier tiers revient au vote du public. Cependant, l'arbitre peut utiliser son droit de veto pour renverser le vote du public s'il juge que l'équipe ne mérite pas le point ou si les spectateurs sont peu nombreux.
- Si les deux juges votent à l'encontre du public, l'entraîneur peut demander des explications uniquement lors d'une finale et **une fois uniquement**.
- Chaque équipe peut se prémunir d'un droit de recomptage par partie si les juges sont divisés.

ARTICLE 20 PÉNALITÉS DE JEU

- L'arbitre est le maître absolu du jeu. En tout temps, il peut imposer une pénalité à un joueur ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie.
- Au cours d'une improvisation, l'arbitre signale une pénalité au moyen d'un « gazou » ou d'un geste. La pénalité est annoncée avant le vote sur l'improvisation.
- À la suite de l'annonce de la pénalité et avant l'annonce du vote, seul le capitaine de chaque équipe a le droit de demander des explications à l'arbitre. Toute discussion avec ce dernier doit se dérouler au centre de l'aire de jeu.

20.1 Point de pénalité

- L'équipe pénalisée se voit accorder un ou deux points de pénalité selon la nature de l'offense (mineure ou majeure). Une pénalité majeure est une infraction qui détruit sciemment le jeu, tandis qu'une infraction mineure peut être un oubli, une maladresse, un retard, etc.
- L'accumulation de trois points de pénalité (total accumulé chronologiquement par les joueurs ou leur équipe) donne automatiquement un point à l'équipe adverse.

ARTICLE 21 CLASSEMENT

21.1 Saison régulière

Le classement général des équipes sera mis à jour après chaque tournoi.

21.1.1 Points au classement

Victoire	2 points
Défaite	0 point
Défaite après prolongation	1 point
Forfait	2 points à l'équipe adverse (pointage inscrit de 3-0)

21.1.1 Bris d'égalité

En cas d'égalité au classement, on départage les équipes en égalité en se basant sur les critères indiqués ci-dessous. Chaque critère étant utilisé dans l'ordre noté, successivement et séparément, jusqu'à ce qu'une équipe obtienne l'avantage.

1. L'équipe ayant le plus grand nombre de points est déclarée gagnante
2. L'équipe ayant le plus de « points pour »
3. L'équipe ayant le plus haut différentiel (points pour – points contre)
4. L'équipe ayant le moins de « pénalités de jeu »
5. S'il y a toujours égalité, il y aura tirage au sort

21.2 Tournois et championnats

21.2.1 Points au classement

Victoire	2 points
Défaite	0 point
Défaite après prolongation	1 point
Forfait	2 points à l'équipe adverse (pointage inscrit de 3-0)

21.2.1 Bris d'égalité

En cas d'égalité au classement, on départage les équipes en égalités en se basant sur les critères indiqués ci-dessous. Chaque critère étant utilisé dans l'ordre noté, successivement et séparément, jusqu'à ce qu'une équipe obtienne l'avantage.

1. L'équipe ayant le plus grand nombre de points est déclarée gagnante
2. S'il y a égalité entre deux équipes : L'équipe ayant le plus grand nombre de victoires dans les matchs disputés entre les équipes en cause
3. S'il y a encore égalité ou s'il y a égalité entre trois équipes et plus : L'équipe ayant le plus haut différentiel (points pour – points contre)
4. L'équipe ayant le moins de « pénalités de jeu »
5. S'il y a toujours égalité, il y aura tirage au sort

ARTICLE 22 MESURES SANITAIRES CONTRE LA COVID-19

- En raison des risques de contacts fréquents, mais surtout à cause du volet interscolaire, le passeport vaccinal sera obligatoire pour participer à la LIS.

*À noter que bien que nous ne pouvons pas exiger le passeport vaccinal pour les entraîneurs, certains endroits où les tournois auront lieu l'exigeront.

- Le masque sera obligatoire pour tous les joueurs et entraîneurs sur le banc, mais pourra être retiré au moment d'embarquer sur l'improvisatoire. Il faudra tout de même faire attention à la distanciation lors de l'improvisation.
- Aucun spectateur ne sera admis lors de premiers tournois de la saison en décembre. Le public sera composé des équipes ne jouant pas. La situation sera réévaluée après la période des Fêtes en fonction des mesures de santé publique.

Pour plus de détails concernant les mesures sanitaires en vigueur dans le loisir culturel, consultez le Tableau récapitulatif des ouvertures ou des suspensions des activités du milieu culturel en période de COVID-19 en cliquant sur ce lien : <https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/culture-communications/publications-adm/plan-relande/TABLEAU-mesures-paliers-alerte.pdf?1627330006>.

• ANNEXE 1 PROCÉDURE EN CAS DE TEMPÊTE

1- MILIEU HÔTE

C'est au milieu hôte de décider. Le jour même d'une tempête, le responsable de l'école hôte du tournoi ou du championnat prend la décision, de :

- préserver l'horaire préétabli
- retarder l'horaire préétabli (de cent cinquante (150) minutes maximum)
- ou d'annuler le tournoi prévu

Si l'école hôte a publié l'événement, et/ou si elle est coorganisatrice de celui-ci avec l'ULSCN, il est fortement suggéré que celle-ci affiche publiquement tout changement dans l'horaire de la journée.

2- CONSULTATION ET DÉCISION

Entre douze heures et deux heures avant le début du tournoi, le responsable de l'école hôte doit communiquer avec le coordonnateur de la LIS et le responsable de l'ULSCN. Cette communication doit être confirmée par le coordonnateur de la LIS et le responsable de l'ULSCN (leurs coordonnées téléphoniques et courriels sont envoyés par l'ULSCN en début de saison aux intervenants responsables des milieux hôte. Ensuite, le milieu hôte prendra sa décision finale et la communiquera clairement aux deux interlocuteurs.

3- COORDONNATEUR

Le coordonnateur avise le plus rapidement possible :

- les arbitres et les juges qui sont à l'horaire, par texto, par téléphone ou par un message écrit sur le groupe Facebook « Staff LIS »
<https://www.facebook.com/groups/1657096751236915/>
- les entraîneurs qui sont à l'horaire par texto, par téléphone ou par un message écrit sur le groupe Facebook « Les entraîneurs de la LIS »
<https://www.facebook.com/groups/290015398091211/>
- le plus de gens possible par un message écrit sur la page Facebook de la LIS
<https://www.facebook.com/ligueimproscolaire/>

Il est impératif que tous les entraîneurs des équipes inscrites et que tous les officiels prévus à l'horaire à la saison en cours soient membres de leur groupe Facebook respectif, avant la tenue du premier tournoi de la saison.

4- ENTRAÎNEURS

Les entraîneurs avisent les joueurs de leur équipe respective, par le moyen qui a été convenu avec chacun d'eux au préalable.

5- DANS LE CAS D'UNE ANNULATION DE TOURNOI

Advenant le cas où un tournoi ou un championnat serait annulé, le responsable de l'ULSCN entrera en communication avec le coordonnateur de la LIS et les responsables des écoles participantes pour déterminer dans les sept (7) jours suivants l'annulation une date ultérieure pour la tenue du tournoi.

ANNEXE 2 INDEX ICONOGRAPHIQUE ET ALPHABÉTIQUE

<p>Cabotinage</p> 	<p>Pied de nez.</p> <p>Lorsqu'un joueur ou une équipe tente de s'attirer la faveur du public par le biais d'une blague faite au détriment de l'improvisation en cours.</p>
<p>Cliché</p> 	<p>Tape sur le talon.</p> <p>Idée banale reproduite à plusieurs reprises lors d'un même match ou utilisation peu subtile d'un référent (pièce de théâtre, film, roman, etc.).</p>
<p>Confusion</p> 	<p>Rotation complète des bras devant le tronc.</p> <p>Lorsque le jeu devient confus parce que personne ne joue la même improvisation, lorsque des erreurs de noms, de dates, de lieux ou autres éléments perturbent manifestement le déroulement normal de l'histoire, lorsque l'histoire devient manifestement impossible à suivre ou que ce qui est clairement installé n'est manifestement pas respecté, il y a confusion.</p>
<p>Décrochage</p> 	<p>Mouvement du bras de haut en bas avec le poing fermé.</p> <p>Les fous rires non contenus en sont, les personnages ou les accents non soutenus également.</p>
<p>Jeu retardé</p> 	<p>Mouvement rotatoire de la main, l'index levé.</p> <p>S'applique, entre autres, lorsqu'une équipe n'est pas prête à commencer une improvisation au coup de sifflet signalant la fin du caucus ou lorsqu'un joueur empêche manifestement la situation d'avancer ou à tout autre moment où le déroulement de la partie est ralenti par une intervention inopportune.</p>
<p>Majeure</p> 	<p>Double mouvement des bras de haut en bas.</p> <p>Une punition majeure coûte deux points de pénalité au dossier de l'équipe.</p> <p>Elle est utilisée lorsque l'arbitre croit que le joueur commet une faute de façon intentionnelle ou préméditée. Toute punition mineure peut être majorée si nécessaire.</p>
<p>Manque d'écoute</p> 	<p>La main tenant le poignet.</p> <p>Il y a un manque d'écoute lorsque le joueur fautif, de façon consciente ou non, ne tient pas compte de ce qui a été dit, fait ou installé.</p>
<p>Nombre illégal de joueurs</p> 	<p>Mouvement de la main qui tape le dessus de la tête.</p> <p>Lorsque le nombre imposé de joueur(s) n'est pas respecté. En trop ou en moins. À noter qu'une présence « en boule » sans aucune intervention ne peut être définie comme une participation.</p>

<p>Obstruction (Majeure)</p> 	<p>Les bras font un X vers les épaules, poings fermés.</p> <p>Lorsque l'improvisateur refuse, détruit et/ou nuit à l'improvisation de façon intentionnelle et/ou qu'il empêche le bon déroulement de l'histoire.</p>
<p>Procédure illégale</p> 	<p>Coups répétés sur le bras avec le tranchant de la main.</p> <p>Les caucus qui se prolongent en dehors du temps imparti. Les communications entre le banc et les joueurs en jeu ou entre les joueurs « en boule » ou les communications sur le banc par l'équipe qui ne joue pas une improvisation comparée ou toute autre infraction jugée telle par l'arbitre alors qu'aucune autre pénalité ne s'applique.</p>
<p>Punition de match</p> 	<p>Double mouvement des mains sur les hanches.</p> <p>Entraîne automatiquement l'expulsion, n'ajoute pas de points de pénalité.</p>
<p>Refus de personnage</p> 	<p>La main masque la figure.</p>
<p>Rudesse</p> 	<p>Coup de poing dans la main ouverte.</p>
<p>Thème non respecté</p> 	<p>Rectangle dessiné dans le vide avec les deux index.</p> <p>Lorsque des éléments du carton-thème (titre ou catégorie) ne sont pas respectés.</p> <p>Peut être annoncée comme « Non-respect du thème » ou « Non-respect de la catégorie ».</p>