

LIGUE D'IMPROVISATION SCOLAIRE
RÉGIONS DE LA CAPITALE-NATIONALE ET DE LA CHAUDIÈRE-APPALACHES



LA LIS



MISE À JOUR

1er

septembre

RÈGLEMENTS

2026

SPÉCIFIQUES

TABLE DES MATIÈRES

ARTICLE 1	STRUCTURE DE LA LIGUE	3
1.1	Rôle de l'ULSCN	3
1.2	Rôle de la coordination.....	3
1.3	Rôle du comité technique	3
1.4	Rôle de l'école	3
ARTICLE 2	CATÉGORIES.....	5
ARTICLE 3	ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES.....	5
ARTICLE 4	INSCRIPTION ET COÛTS	6
4.1	Inscription à la ligue.....	6
4.2	Inscription des joueur.euses et des entraîneur.es	6
ARTICLE 5	PRÉSENCE AUX RÉUNIONS	7
ARTICLE 6	ENCADREMENT DES ENTRAÎNEUR.ES.....	7
ARTICLE 7	CALENDRIER.....	8
7.1	Confection du calendrier	8
7.2	Modifications du calendrier	8
7.3	Procédure en cas de tempête	8
ARTICLE 8	MODIFICATION AUX RÈGLEMENTS	8
ARTICLE 9	CRÉDITS D'ORGANISATION.....	8
9.1	Rencontre de saison régulière.....	9
9.2	Championnat régional sur deux jours	9
ARTICLE 10	TRANSMISSION DES INFORMATIONS	9
10.1	Résultats	9
10.2	Photos.....	9
ARTICLE 11	DEVOIR DES ÉQUIPES.....	9
11.1	École hôte.....	10
11.2	Équipe visiteuse.....	10
ARTICLE 12	MÉRITES ET RÉCOMPENSES.....	11
12.1	Saison régulière	11
12.2	Rencontres de saison.....	11
12.3	Championnat régional	11
ARTICLE 13	COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE.....	11
13.1	Nombre de joueur.euses	11

13.2	Ajouts et remplacements	12
ARTICLE 14	UNIFORME	12
ARTICLE 15	AIRE DE JEU	13
15.1	Description de l'aire de jeu	13
15.2	Schéma de l'aire de jeu	13
ARTICLE 16	DÉROULEMENT D'UN TOURNOI ET DU CHAMPIONNAT	13
16.1	Formule de jeu	13
16.2	Déroulement	15
ARTICLE 17	DÉROULEMENT D'UN MATCH	15
17.1	Durée et déroulement	15
17.2	Prolongation	15
17.3	Cartes des improvisations	15
17.4	Rencontre avec les juges	17
17.5	Règle de temps d'arrêt	17
17.6	Respect du caucus de l'équipe adverse	17
ARTICLE 18	ÉTHIQUE	17
18.1	Valeurs	17
18.2	Langage abusif et thématiques adultes	18
18.3	Décorum	18
ARTICLE 19	OFFICIEL. LES	18
19.1	Arbitre	18
19.2	Juge	19
19.3	Vote	19
ARTICLE 20	PÉNALTÉS DE JEU	20
20.1	Point de pénalité	20
ARTICLE 21	CLASSEMENT	20
21.1	Saison régulière	20
21.2	Points au classement	21
21.3	Bris d'égalité aux championnats pour accès aux rondes de finale	21
21.4	Bris d'égalité en saison pour l'accès au championnat	21
ANNEXE 1	PROCÉDURE EN CAS DE TEMPÊTE	23
ANNEXE 2	LES PÉNALTÉS	25
ANNEXE 3	DESCRIPTION DU FORMAT EXTRA	28
ANNEXE 4	LISTE DES CATÉGORIES OFFICIELLES	30
ANNEXE 5	CODE DE CONDUITE	36

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, s'il y a lieu, la personne en charge de la coordination.

1.2 Rôle de la coordination

La coordination supportera le responsable du dossier à l'ULSCN. Elle participe à la planification et à l'organisation des rencontres de saison, des championnats et des formations, elle recrute et encadre les arbitres et les juges, elle compile les résultats, etc. La coordination s'assure d'être présente durant les rencontres et les championnats, afin d'encadrer les officiels et d'agir comme personne-ressource pour les intervenants et entraîneurs.

1.3 Rôle du comité technique

Le comité technique est présent dès 2022 afin de poser un regard clair et juste sur la LIS. Les membres du comité sont des représentants d'école, des entraîneurs, des membres de l'équipe d'arbitrage ainsi que des membres de l'ULSCN. Le comité est convoqué à trois rencontres durant l'année – avant les rencontres de coordination de début et de fin de saison et avant la tenue des championnats. Une communication est également tenue avec les membres au cours de l'année pour aider à la révision des horaires, des classements et de possible décision exceptionnelles. Le rôle des membres du comité est d'agir à titre consultatif. Le comité est reformé en octobre de chaque année.

1.4 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 engager un.e

entraîneur.e, d'âge adulte, qui encadrera les joueur.euses et assurera leur participation aux rencontres de saison régulière et au championnat de fin de saison.

ARTICLE 2 CATÉGORIES

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

CATÉGORIE	ANNÉE DE SCOLARITÉ
Junior	1 ^{re} , 2 ^e et 3 ^e secondaire
Sénior	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 vingt-et-une équipes peut évoluer au sein d'une catégorie. Si la quantité d'équipes inscrites excède ce nombre, la catégorie sera divisée en sections. La coordination procédera à la formation des sections en favorisant des forces équilibrées pour chacune des sections. Pour ce faire, le comité répartira les équipes selon le classement de l'année précédente, le nombre de vétéran.ES dans l'équipe, le nombre de joueur.ES par niveau scolaire (secondaires 1-2-3-4-5), le nombre total de joueur.ES dans l'équipe, et l'expérience de l'entraîneur.ES. L'ULSCN et le comité technique proposeront ensuite une répartition des équipes lors de la première rencontre de coordination.
- Les écoles seront invitées à mentionner si elles ont des contraintes de dates pour les tournois choisis.
- Aucun élève du niveau primaire ne peut évoluer dans les catégories du secteur secondaire.
- Pour les cas de surclassement (jeune de secondaire 1 ou 2 souhaitant ou devant évoluer dans la catégorie Sénior), une dérogation de surclassement est à faire signer et approuver par l'ULSCN avant le début de la saison.

ARTICLE 3 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES

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

- Tout.ES élève qui n'a pas complété un D.E.S., qui est inscrit.ES et qui fréquente à temps plein, annuellement, une école secondaire membre de l'ULSCN, est admissible.

- Tous les membres d'une équipe doivent être inscrits à l'école qu'ils représentent. Un.e 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 **OU se joindre à l'équipe de sa nouvelle école.**

ARTICLE 4 INSCRIPTION ET COÛTS

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.
- **Les équipes ont le choix de s'inscrire au format classique (3 jours de compétition + championnat) ou au format Extra (3 jours de compétition + rencontres de soir (1 au junior, 2 au sénior) + championnat) (Annexe 3). Le choix de format est à la discrétion des équipes.**
- Une équipe inscrite pourra être retirée si elle le désire, toutefois des frais d'administration de 17% sont NON REMBOURSABLES en tout temps.
- Toute inscription après la date limite donnée en début de saison, si elle est acceptée par l'ULSCN, entraîne automatiquement une augmentation de 25\$ du prix de base par équipe.

4.2 Inscription des joueur.euses et des entraîneur.es

- Tou.tes les joueur.euses et entraîneur.es doivent être inscrit.es au sein de leur équipe respective, dans les délais prescrits. Aucun.e joueur.euse ne pourra évoluer dans deux équipes.
- Tout ajout de joueur.euse en cours d'année est possible, s'il est approuvé par l'ULSCN. Le.a joueur.euse devra être inscrit.e avec son équipe avant sa première participation à un match.
- Tout changement ou remplacement d'entraîneur.e en cours d'année est possible, s'il est approuvé par l'ULSCN. L'entraîneur.e devra être inscrit.e avec l'équipe avant sa première participation à un match.
- À moins d'avis contraire, tout.e joueur.euse ou entraîneur.e inscrit.e 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.e représentant.e ayant en sa possession toutes les informations nécessaires au bon déroulement de la réunion (disponibilités des plateaux de son école, calendrier scolaire, disponibilités des entraîneur.es qu'il.elle représente, etc.). Il y a une possibilité pour les représentant.es 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 modification ne sera acceptée.
- En fin de saison, les intervenant.es scolaires participent à une réunion pour faire le bilan. Les entraîneur.es, eux, seront invités à remplir un sondage pour exprimer leurs commentaires et/ou propositions d'améliorations.

ARTICLE 6 ENCADREMENT DES ENTRAÎNEUR.ES

- Quel que soit le lieu utilisé, la délégation d'une école devra obligatoirement être accompagnée et encadrée par un.e entraîneur.e ou un.e responsable d'équipe, mandaté.e par la direction de l'école et inscrit.e au sein de la ligue. Cette personne est sous la responsabilité de l'école. L'entraîneur.e doit être majeur.e. Si l'entraîneur.e n'est pas majeur.e, un.e adulte doit être désigné.e pour accompagner l'équipe lors des journées de compétition.
- Chaque entraîneur.e sera responsable de toute action de ses joueur.euses 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.
- Cet encadrement vise 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 spectateur.ices qui pourraient éventuellement accompagner la délégation de l'école lors d'une sortie.
- Le.a responsable d'équipe ne peut pas quitter les lieux de compétition tant que **toute son équipe** n'a pas quitté OU n'a pas été pris en charge par un.e autre adulte responsable.
- Dans le cas d'une raison majeure, si un.e entraîneur.e doit quitter les lieux pendant le tournoi ou le championnat, il.elle doit obligatoirement aviser la coordination de la LIS qui est sur place. Les suivis nécessaires seront faits avec l'établissement scolaire, dès le lundi, pour discuter de la situation.

- L'ULSCN se réserve le droit de refuser la présence d'un.e entraîneur.e qui ne respecte pas le code de conduite de la ligue (Annexe 3) aux journées de compétition.

ARTICLE 7 CALENDRIER

7.1 Confection du calendrier

- Une ébauche du calendrier est planifiée par l'ULSCN lors de l'été précédent la saison.
- Dans un sondage envoyé en octobre, les écoles hôtesse mentionneront leurs préférences pour les dates de rencontres. Le comité technique s'occupera de valider, et ensuite confirmer, l'ensemble de l'information.
- Trois rencontres de saison régulière par section sont prévues au calendrier de la saison régulière et un championnat régional (qui s'étale sur 2 jours) par catégorie, junior et senior.

7.2 Modifications du calendrier

Aucune modification au calendrier n'est possible une fois la rencontre de coordination de début de saison tenue. Sauf en cas de force majeure, suite à une décision de l'ULSCN et du comité technique.

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 de coordination de début de saison.
- 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 comité technique et la coordination de la LIS.
- En fin de saison, les règlements seront revus par l'ULSCN, le comité technique et la coordination de la LIS. Les recommandations des intervenants scolaires seront prises en considération.

ARTICLE 9 CRÉDITS D'ORGANISATION

Des crédits d'organisation sont accordés aux organisateurs d'une rencontre ou d'un championnat.

9.1 Rencontre de saison régulière

2 plateaux : 250 \$

3 plateaux : 300 \$

9.2 Championnat régional sur deux jours

2 plateaux : 250 \$ par jour

3 plateaux : 300 \$ par jour

4 plateaux : 350\$ par jour

Un soutien financier de 200 \$ supplémentaire est offert au milieu hôte qui organise une soirée festive le samedi soir.

ARTICLE 10 TRANSMISSION DES INFORMATIONS

10.1 Résultats

- Tous les résultats des matchs sont comptabilisés par la coordination de ligue et transmis à l'ULSCN dans les 48 h ouvrables suivant la rencontre ou le championnat.
- L'ULSCN s'assurera de publier les résultats sur le Facebook de la LIS dans la semaine suivant la rencontre 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 ouvrables suivant la rencontre ou le championnat.
- La coordination a la responsabilité de prendre une photo des équipes gagnantes et finalistes du championnat.
- L'ULSCN s'assurera de publier les photos dans la semaine suivant la rencontre ou le championnat.

ARTICLE 11 DEVOIR DES ÉQUIPES

Tous les événements doivent se dérouler dans un climat de respect, de cordialité et d'impartialité.

11.1 École 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 (voir le Guide de l'organisation)
- Le nombre suffisant de locaux pour les formations (voir le Guide de l'organisation)

L'école hôte devra assigner :

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

L'école hôte devra également :

- Identifier clairement la porte d'entrée à l'aide d'une affiche identifiant l'événement et elle doit permettre l'accès à l'école 1h avant le début du tournoi.
- Rapporter tout incident au coordonnateur de la ligue et à l'ULSCN.

11.2 Équipe visiteuse

L'équipe visiteuse devra :

- Se présenter sur les lieux du tournoi 45 minutes avant sa première partie.
- Se présenter sur son plateau dix 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 de tous les membres de sa délégation (joueur.euses, spectateur.ices, etc.).
L'entraîneur.e de l'équipe visiteuse sera responsable de toute action de ses joueur.euses 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 équipes première au classement de chaque section de la saison régulière se voient remettre une bannière.

12.2 Rencontres de saison

À la fin de chaque rencontre de la saison régulière, la LIS remet deux types de médailles.

Deux équipes par rencontre se voient octroyer la médaille du « Match coup de cœur ». La mention est donnée à deux équipes ayant livré un match particulièrement soutenu où les deux équipes ont fait preuve de complicité en mixte comme en comparée. Cette récompense vise à encourager les rencontres constructives entre les équipes.

Une équipe par rencontre se voit octroyer la médaille d' « Esprit d'équipe ». La mention est donnée à une équipe s'étant démarquée au cours de la journée pour son attitude, son enthousiasme et son support entre les membres.

12.3 Championnat régional

L'équipe gagnante, pour chacune des catégories (Junior et Senior), se voit remettre un trophée ainsi qu'une médaille d'or pour la première position et une médaille d'argent pour la deuxième position.

Les jeunes ayant suivi trois formations et plus lors de la saison auront également une médaille « Interprète formé ».

ARTICLE 13 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Seuls les joueur.euses dûment inscrit.es avec l'équipe peuvent porter l'uniforme et prendre part aux matchs. Toute dérogation à cette règle peut entraîner des sanctions et/ou entraîner la disqualification de l'équipe pour le match ou la journée de compétition entière.

13.1 Nombre de joueur.euses

- Le nombre maximum de membres pour constituer un équipe à la LIS est de 12. Le minimum est de 6 joueur.euses.

- Lors d'un match, six joueur.euses et un.e entraîneur.e doivent être sur le banc en tout temps. La présence de joueur.euse supplémentaire et/ou d'assistant.e entraîneur.e est interdite.
- Lors des finales du championnats (quarts, demis et grande finale), il est possible d'avoir jusqu'à 8 joueur.euses sur le banc. Toutefois, il ne peut jamais y avoir plus de 6 membres sur le jeu.
- Tous.les les joueur.euses doivent participer à au moins une improvisation. Si ce règlement n'est pas respecté, l'équipe sera sanctionnée d'une pénalité mineure de procédure illégale à la fin de la partie.
- S'il y a cinq joueur.euses sur le banc, l'équipe fautive débute le match avec une punition mineure.
- S'il y a quatre joueur.euses sur le banc, l'équipe fautive débute le match avec une punition majeure (deux punitions mineures).
- S'il y a trois joueur.euses et moins sur le banc, l'équipe adverse gagne par forfait (pointage de 3-0 au classement), mais le match a tout de même lieu - contexte pédagogique.
- L'échange et/ou l'ajout de joueur.euse en cours de partie n'est pas permis une fois la première improvisation (jeu et vote) terminée.

13.2 Ajouts et remplacements

- Il est possible, dans un contexte exceptionnel, d'inviter un membre de votre équipe junior à jouer dans votre équipe senior pour compléter votre alignement. Un.e joueur.euse peut « monter » de catégorie une seule fois durant la saison – lors d'une rencontre OU un jour de championnat. Le nom du membre doit être ajouté à l'alignement dans la section prévue à cet effet pour que l'ULSCN puisse documenter sa présence. L'inverse n'est pas permis (un membre du Sénior qui remplace au Junior.)
- Aucun échange de joueur.euses entre deux équipes d'une même école dans une même catégorie ne sera permis.

ARTICLE 14 UNIFORME

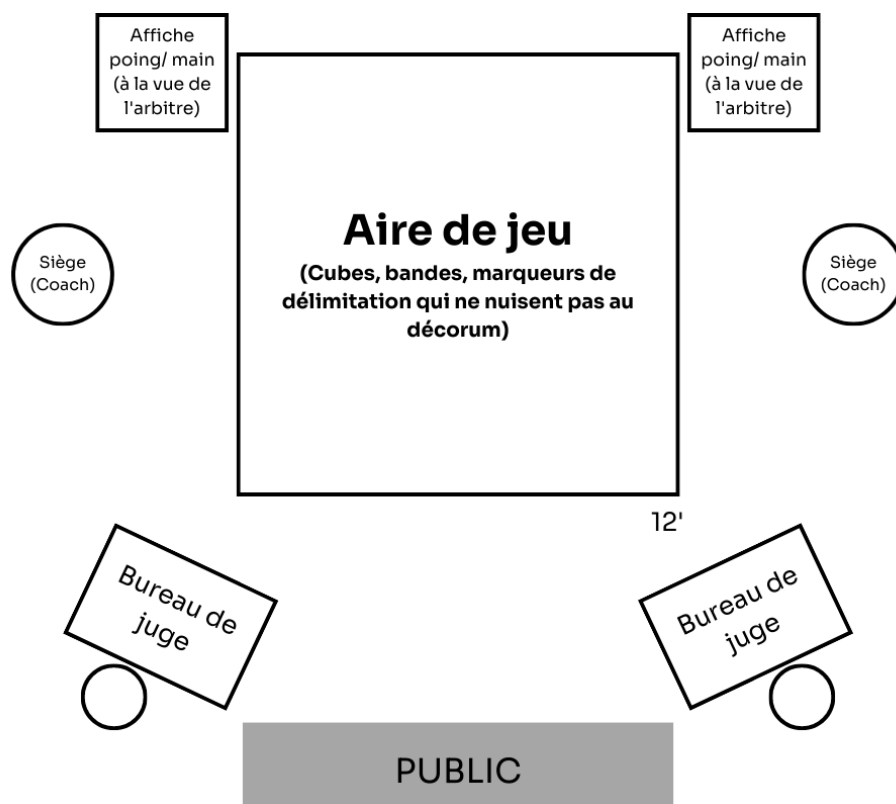
Le port de l'uniforme officiel est obligatoire pour tous.les les joueur.euses.

- L'uniforme doit être constitué d'un chandail (de modèle et de couleur uniforme), de pantalons confortables noirs (type « jogging ») et de souliers d'intérieur. Le port des accessoires est proscrit puisqu'il est attendu que les joueur.euses restent le plus neutres possible. Le refus d'un.e joueur.euse de retirer un accessoire ou d'attacher ses cheveux pour la partie peut entraîner une pénalité de procédure illégale.

15.1 Description de l'aire de jeu

- L'aire de jeu doit être 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. Dans le cas échéant, l'utilisation de bancs ou de cubes est autorisée. Il est interdit d'installer une aire de jeu dans un gymnase ou dans un corridor.

15.2 Schéma de l'aire de jeu



ARTICLE 16 DÉROULEMENT D'UN TOURNOI ET DU CHAMPIONNAT

16.1 Formule de jeu

Après avoir pris connaissance de « l'historique » des équipes inscrites, l'ULSCN et le comité technique procéderont à la répartition des équipes en sections, en tentant de favoriser des forces équilibrées.

CATÉGORIE JUNIOR

CATÉGORIE SENIOR

Chaque section est composée d'un minimum de 6 équipes et d'un maximum de 21 équipes.

Une école ne peut avoir qu'une seule équipe par section, à moins que son nombre de membre par équipe dépasse 12. Le cas échéant, l'école peut envoyer plus d'équipe que le nombre de section de la catégorie. (Par exemple, une école avec 26 séniors inscrits à l'improvisation pourrait envoyer 3 équipes sénior à la LIS.)

Selon le nombre d'équipes, une section compte de 1 à 3 groupes. Un groupe est formé des équipes qui s'affronteront entre elles durant le tournoi.

- 6 à 9 équipes = 1 seul groupe
- 10 à 14 équipes = 2 groupes
- 15 équipes et plus = 3 groupes

La première rencontre de la saison sert à classer les équipes. L'horaire est fait de façon aléatoire.

Les résultats du tournoi serviront à former les groupes qui s'affronteront au prochain tournoi (exemple : les équipes les plus fortes de leur groupe se retrouveront dans le groupe AA, les moyennes, dans le groupe A, et les plus faibles du groupe dans le groupe B.)

Ainsi, les résultats de la rencontre 1 permettent de former les groupes de la rencontre 2 ;

Et les résultats de la rencontre 2 servent à former les groupes de la rencontre 3.

Le classement de la saison régulière servira ensuite à diviser en trois (« B », « A » et « AA ») toutes les équipes d'une même catégorie (Sénior ou Junior) pour le championnat.

Note : Les groupes sont traités indépendamment des aires de jeu. Ainsi, dans une même journée une équipe pourrait jouer sur le plateau #1 et ensuite sur le plateau #2. Cette façon de faire diminue les risques de jouer deux fois contre une même équipe et permet à tous de pouvoir jouer sur « le plus beau plateau » .

16.2 Déroulement

- À chacune des rencontres , toutes les équipes jouent deux parties de 60 minutes.
- Une période de 60 minutes de formation est également à l'horaire de chaque équipe. Les groupes de formation sont composés de 2 à 3 équipes. La formation offerte est différente à chaque rencontre. **Les équipes sont séparées dans les différents groupes de formation pour diminuer la formation de cliques.**
- L'absence d'une équipe à un tournoi **sans raison valable et sans préavis d'au minimum 7 jours**, fera en sorte que cette équipe sera classée comme non-compétitive lors du championnat de fin de saison. (sauf en cas de force majeure, exemple : fermeture de route, etc.)

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 de 50 à 60 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.

Si un.e jeune n'est pas sur le jeu lors du début de la partie (retard, absence, etc), il.elle a jusqu'à la fin de la première improvisation pour se joindre à l'équipe sur le banc sans pénalité. S'il.elle arrive plus tard, il.elle ne peut pas rejoindre le banc et son équipe écope de la pénalité de manque de joueur.euse correspondante.

17.2 Prolongation

Pour les prolongations, l'improvisation supplémentaire sera composée de 3 fusillades comparées de 30 secondes chacune, en alternance.

17.3 Cartes des improvisations

Chacune des parties sera composée de 9 improvisations et toutes les improvisations seront obligatoirement jouées.

- Le match est composé de 4 improvisations de nature comparée et de 4 improvisations de nature mixte. La nature de la 9^e improvisation est à la discrétion de l'arbitre. Il y a un maximum de 4 catégories par match.
 - Comparée : Chaque équipe, à tour de rôle, doit faire une improvisation selon la carte présentée par l'arbitre. L'arbitre effectue un lancé de rondelle (à chaque improvisation OU au début du match seulement, à sa discrétion) pour déterminer quelle équipe débute. L'équipe désignée au hasard, par la couleur de la rondelle, a le choix de commencer ou non. Aucune communication n'est permise sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe. En cas d'infraction à cette règle, une pénalité de procédure illégale sera décernée à l'équipe fautive.
 - Mixte : Un.e ou des joueur.euses des deux équipes doivent improviser ensemble sur la même carte.
- Chaque improvisation doit être d'une durée pouvant varier entre 30 secondes et 5 minutes.

Exemple de cartes d'improvisation (ou pacing) :

#	Nature	Catégorie	Nb de joueur.euses	Thème	Durée
1	Comparée	Point de vue	Toute l'équipe	Toute qu'un jeudi!	6X30s
2	Mixte	Libre	Illimité	Jet privé	3 min
3	Comparée	Libre	Illimité	T'as-tu remarqué?	2 min
4	Mixte	Répondeur	4 par équipe	N/A	3X30s + 2 min
5	Comparée	Libre	Illimité	Copie conforme	2 min
6	Mixte	Lieu de départ et d'arrivée imposé	Illimité	Départ dans une salle de bain, arrivée dans un sous-marin	2min30s
7	Comparée	Libre	Illimité	1 c'est bien mais 2 c'est mieux!	1min
8	Mixte	Libre	1 par équipe	À la vie, à la mort	2min30s
9	Comparée	Chantée	Illimité	C'était écrit dans les étoiles	2 min

17.4 Rencontre avec les juges

Après chaque partie, chaque équipe aura droit à une rencontre avec les juges afin d'obtenir des commentaires sur la partie jouée. Les commentaires doivent être constructifs, l'objectif étant l'apprentissage et le perfectionnement de l'Art d'improviser.

Pour plus de commentaires des juges, les entraîneur.es peuvent consulter les feuilles de match prévues à cet effet.

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.e d'arrêter une improvisation si un.e joueur.euse se blesse ou éprouve un malaise, par exemple.

17.6 Respect du caucus de l'équipe adverse

L'équipe adverse doit toujours respecter le temps de caucus de l'autre équipe. En mixte, si un.e joueur.euse souhaite avoir un caucus avec son.a joueur.euse de contact, il doit l'attendre au centre de la patinoire. Un.e interprète ne peut en aucun cas s'introduire dans le caucus de l'équipe adverse. Les caucus entre joueur.euses de contact ne sont pas obligatoires et sont à la discrétion des membres.

ARTICLE 18 ÉTHIQUE

18.1 Valeurs

Les valeurs s'appliquent à tous.tes les participant.es de la LIS (les joueur.euses, les entraîneur.es, les officiel.les, les organisateur.ices 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. La LIS souhaite également s'adapter dans la mesure du possible à tout besoin de ses membres pour permettre à la plus grande variété de jeunes possibles de participer à la ligue.
- Le développement : L'amélioration du jeu des improvisateur.ices doit être un souci permanent. Cette valeur s'acquiert par la pratique, le « *coaching* » et la formation.

- 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 abusif et thématiques adultes

Aucun blasphème et aucun langage violent ne sera toléré (sacres, propos d'intolérance, propos diffamatoires). Tout langage abusif sera sanctionné, selon la gravité, d'une pénalité mineure ou d'un avertissement au membre fautif.

Les thématiques adultes sont également prosrites dans le cadre de la LIS (alcool, drogue, violence, sexualité). Aborder ces thématiques peut entraîner un avertissement et/ ou une pénalité, dépendamment de la gravité de la faute.

18.3 Décorum

- Le rituel d'avant-joute se limitera à la présentation des interprètes et des entraîneur.es des deux équipes qui se rencontrent et à la mention des officiel.les 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 OFFICIEL.LES

Tous les matchs sont évalués par un.e arbitre et deux juges, engagé.es et encadré.es par la coordination et l'ULSCN.

19.1 Arbitre

L'arbitre est le.a maître absolu du jeu et est responsable de :

- Connaître et faire respecter les règlements de la LIS ;
- Respecter le décorum ;
- Préparer les cartes pour les improvisations ;

- Attribuer les mentions d'honneur à la fin du match (étoiles) avec les juges ;
- Assurer un suivi auprès de la coordination.
- Animer les joutes d'improvisation
- Donner les punitions de match (Annexe 2)

Avant chaque match, l'arbitre se doit de faire une brève rencontre avec les deux équipes de la joute à venir. Si ses cartes contiennent une catégorie qui n'est pas dans la liste de catégories de la LIS (Annexe 4), il est dans l'obligation de l'expliquer. Pour les catégories qui figurent dans la liste des catégories de la LIS, l'explication est à sa discrétion.

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 et écoute);
- Remplir la feuille de match (points, pénalités, commentaires) ;
- Effectuer un retour sur le match auprès de l'entraîneur et son équipe. Le retour couvre des points généraux et ne doit pas durer plus longtemps qu'une à deux minutes ;
- Attribuer les mentions d'honneur à la fin du match (étoiles), avec l'arbitre ;
- Assurer un suivi auprès de la coordination.

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 a un droit de vote si le public est de 10 spectateurs ou moins. L'arbitre a le droit de renverser le vote du public si ce dernier manque d'impartialité de manière flagrante.
- Lors des championnats et des finales, si les deux juges votent à l'encontre du public, l'entraîneur.e peut demander des explications aux juges. Cette permission est valide une seule fois par match par équipe.
- Chaque équipe peut se prémunir d'un droit de recomptage par partie, si les juges sont divisés. Un seul recomptage par équipe est permis lors d'une partie, que ce dernier soit concluant ou non. Une équipe

ne peut pas demander un comptage s'il n'y en a pas eu en premier lieu. Une équipe ne peut pas demander un recomptage en cas d'égalité (point de chaque côté).

- Lors d'un comptage, si la différence entre les votes est de 1 ou de zéro, un point est attribué de chaque côté.

ARTICLE 20 PÉNALITÉS DE JEU

- L'arbitre est le.a maître absolu du jeu. En tout temps, il.elle peut imposer une pénalité à un.e joueur.euse 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 (à sa discrétion). 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.e le.a capitaine de chaque équipe a le droit de demander des explications à l'arbitre. Le.a capitaine doit venir se placer dans le coin avant de la patinoire pour discuter avec l'arbitre. Si une autre personne que le.a capitaine argumente avec l'arbitre, elle peut écopper d'une pénalité de procédure illégale.

20.1 Point de pénalité

- L'équipe pénalisée se voit accorder une ou deux pénalités, 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 pénalités (total accumulé chronologiquement par les joueur.euses ou par l'équipe) donne automatiquement un point à l'équipe adverse.
- Si un.e joueur.euse reçoit 3 pénalités personnelles, il.elle est renvoyé.e de la joute. Il.elle quitte le jeu avec ses pénalités – l'équipe se voit donc retirer les pénalités octroyées directement à la personne renvoyée.

ARTICLE 21 CLASSEMENT

21.1 Saison régulière

Le classement général des équipes sera mis à jour après chaque tournoi. Le classement est établi en fonction des points accumulés en raison de la fiche.

21.2 Points au classement

Victoire	2 points
Défaite	0 point
Défaite en prolongation	1 point
Forfait	2 points à l'équipe gagnante, et 0 à l'équipe perdante

21.3 Bris d'égalité aux championnats pour accès aux rondes de finale

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.

IMPORTANT : La coordination doit garder les feuilles de match pour toute la saison.

Pour départager les équipes encore à égalité le critère suivant sera considéré :

1. Différentiel (les points pour moins les points contre)
2. Pénalités
3. Points pour
4. Position au classement

21.4 Bris d'égalité en saison pour l'accès au championnat

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. Ratio : Points de classement divisé par le nombre de matchs
2. Fiche : Résultats (victoire-défaite) des matchs des équipes à égalité
3. Points pour et points contre des équipes à égalité

4. Différentiel sur l'ensemble de la saison (résultat d'une soustraction) de points des parties impliquant des équipes à égalité
5. Accumulation des pénalités

1- MILIEU HÔTE

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

- préserver l'horaire préétabli
- retarder ou devancer 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 de la compétition, le.a responsable de l'école hôte doit communiquer avec la coordination de la LIS et le.a responsable de l'ULSCN. Cette communication doit être confirmée par la coordination de la LIS et le.a responsable de l'ULSCN (leurs coordonnées téléphoniques et courriels sont envoyés par l'ULSCN en début de saison aux intervenant.es responsables des milieux hôte. Ensuite, le milieu hôte prendra sa décision finale et la communiquera clairement aux deux interlocuteur.ices.

3- COORDINATION

La coordination avise le plus rapidement possible :

- les arbitres et les juges qui sont à l'horaire, par texto, par téléphone et/ou par un message écrit sur le groupe Facebook « Staff LIS »
<https://www.facebook.com/groups/1657096751236915/>
- les entraîneur.es qui sont à l'horaire par texto, par téléphone et/ou par un message écrit sur le groupe Facebook « Les entraîneur.es 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.tes les entraîneur.es 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- ENTRAÎNEUR.ES

Les entraîneur.es avisent les membres 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 RENCONTRE

Advenant le cas où une rencontre ou un championnat serait annulé, le.a responsable de l’ULSCN entrera en communication avec la coordination 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 de la rencontre.

 Accessoire illégal	Mouvement : la main tirant le chandail Lorsqu'un-e joueur-euse utilise des accessoires autres que ceux requis par la carton-thème. Il est permis d'utiliser tout son équipement de joueur : chandail, pantalons, souliers, etc.
 Cabotinage	Mouvement : pied de nez Lorsqu'un-e joueur-euse 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.
 Cliché	Mouvement : tape sur le talon Idée banale reproduite à plusieurs reprises lors d'un même match ou utilisation forcée ou peu subtile d'un référent (pièce de théâtre, film, roman, etc.).
 Confusion	Mouvement : rotation complète des bras devant le tronc 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.
 Décrochage	Mouvement: mouvement du bras de haut en bas avec le poing fermé Lorsqu'un-e joueur-euse ou une équipe cesse d'incarner la situation ou le personnage. Lorsqu'un-e joueur-euse réagit de façon non-intègre par rapport à son personnage ou à la situation (illogique). Les fous rires non contenus , les personnages ou les accents non soutenus également.
 Jeu retardé	Mouvement : mouvement rotatoire de la main, l'index levé 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 lorsque qu'un-e joueur-euse empêche manifestement la situation d'avancer ou à tout autre moment où le déroulement de la partie est ralenti par une intervention inopportune.

 Majeure	Mouvement : double mouvement des bras de haut en bas Une punition majeure coûte deux points de pénalité au dossier de l'équipe. Elle est utilisée lorsque l'arbitre croit que le-la joueur·euse commet une faute de façon intentionnelle ou préméditée. Toute punition mineure peut être majorée si nécessaire.
 Manque d'écoute	Mouvement : la main tenant le poignet Il y a manque d'écoute lorsque le-la joueur·euse fautif·ive, de façon consciente ou non, ne tient pas compte de ce qui a été dit, fait ou installé.
 Mauvaise conduite (majeure)	Mouvement : les mains sur les hanches Lorsque le-la joueur·euse (voire même l'individu) nuit de façon majeure au spectacle
 Nombre illégal de joueurs	Mouvement : mouvement de la main qui tape le dessus de la tête Lorsque le nombre imposé de joueur·euse·(s) n'est pas respecté. En trop ou en moins.
 Obstruction (majeure)	Mouvement : les bras font un X vers les épaules, poings fermés Lorsque l'improvisateur·rice refuse, détruit et/ou nuit à l'improvisation de façon intentionnelle et/ou qu'il·elle empêche le bon déroulement de l'histoire.
 Procédure illégale	Mouvement : coups répétés sur le bras avec le tranchant de la main Lorsqu'un·e joueur·euse ou une équipe agit à l'encontre des règles ou des consignes et que cette action n'est pas couverte par les autres pénalités. Non respect des conventions établies. Par exemple : communication entre les entraîneur·e-s et les joueur·euse-s sur la patinoire pendant une improvisation.

 Punctuation de match	Mouvement : double mouvement des mains sur les hanches. Entraîne automatiquement l'expulsion et n'ajoute pas de points de pénalité.
 Refus de personnage	Mouvement : la main masque la figure Lorsqu'un-e joueur-euse refuse le rôle (personnage) d'un-e autre joueur-euse ou celui qui lui est proposé par un-e autre joueur-euse. Lorsqu'un-e joueur-euse change de personnage subitement au cours de l'improvisation sans justification, sans explication plausible.
 Rudesse	Mouvement : coup de poing dans la main ouverte Lorsqu'un-e joueur-euse se comporte physiquement ou verbalement de façon brutale à l'égard d'un-e autre joueur-euse, de l'arbitre, du public. Lorsqu'un-e joueur-euse place l'adversaire dans une situation sans issue par rapport à son temps et/ou ses capacités d'action. Lorsqu'un-e joueur-euse monopolise l'attention sans raison valable et sans faire avancer l'action.
 Thème non respecté	Mouvement : rectangle dessiné dans le vide avec les deux index Lorsque des éléments du carton-thème (titre ou catégorie) ne sont pas respectés. Peut être annoncée comme « Non-respect du thème » ou « Non-respect de la catégorie ».

À la demande des participant(e)s à la ligue, la LIS implémente un nouveau format en essai à la saison 2026-2027. La participation au format Extra est facultative.

1. PROJET

Permettre aux jeunes d’avoir des activités d’improvisation supplémentaires dans leur année sans surcharger les journées de compétition.

2. HORAIRE

a. Junior

Un mardi dans l’année (horaire à venir selon les inscriptions), l’équipe est convoqué à une soirée de compétition dans une des écoles participant au projet. Les matchs se déroulent de 17h45 à 20h15 (**deux** matchs par soirée). L’équipe participe à un des matchs de la soirée, mais est invitée à assister à l’autre. Le projet ajoute **un match** à la saison régulière.

b. Sénior

Deux mardi dans l’année (horaire à venir selon les inscriptions), l’équipe est convoqué à une soirée de compétition dans une des écoles participant au projet. Les matchs se déroulent de 17h45 à 21h30 (**trois** matchs par soirée). L’équipe participe à un des matchs de la soirée, mais est invitée à assister aux autres. Le projet ajoute **deux matchs** à la saison régulière.

3. TARIF

a. Junior

La participation au projet ajoute des frais de 60\$ +tx à l’inscription de l’équipe.

b. Sénior

La participation au projet ajoute des frais de 110\$ +tx à l’inscription de l’équipe.

4. RÉCEPTION

Une équipe qui s'inscrit au projet pilote s'engage à donner des disponibilités pour la réception d'une soirée de compétition. Comme la taille des événements est d'un maximum de deux plateaux, toute école a la place nécessaire pour recevoir.

Un crédit de réception est octroyé à l'école :

1 plateau (Junior) : 50\$

1 plateau (Sénior) : 75\$

2 plateaux (Junior) : 100\$

2 plateaux (Sénior) : 125\$

5. RÈGLEMENTS

Tous les règlements de la Ligue d'improvisation scolaire sont en vigueur lors des soirées de compétition.

6. CLASSEMENT

Les matchs de soirs seront disputés entre des équipes d'une même section.

Les matchs des soirées de compétition sont calculés au classement. Une colonne « Ratio » sera ajoutée pour ne pas défavoriser les équipes ayant moins de matchs à leur saison.

BRUITÉE

Durant l'improvisation les joueur.euses n'ont pas le droit de parler. Ils.elles doivent produire des sons leur permettant de représenter l'univers dans lequel ils.elles évoluent.

MIMÉE

Les joueur.euses doivent jouer leurs improvisations sans produire aucun son. Ils.elles doivent jouer uniquement avec leur gestuelle.

CHANTÉE

Les joueur.euses doivent chanter durant toute l'improvisation tout en construisant une histoire.

BUZZER

À chaque coup de sifflet de l'arbitre, le.a joueur.euse qui vient de terminer de parler doit reprendre sa dernière réplique en la modifiant. Celle-ci devient sa nouvelle réplique comme si ce qu'il.elle avait dit auparavant n'avait jamais existé.

ZAPPING

À chaque coup de sifflet de l'arbitre, le.a ou les joueur.euses impliqué.es doivent recommencer une toute nouvelle improvisation en s'inspirant de la position physique dans laquelle ils.elles se trouvaient lorsque l'arbitre a sifflé.

FUSILLADE

Improvisation sans caucus. Une fusillade peut être mixte ou comparée, en solo ou à plusieurs. L'improvisation dure normalement entre 30 secondes et 1 minute, et le thème est donné quelques

secondes avant le coup de sifflet de l'arbitre.

À LA MANIERE DE...

Les joueur.euses doivent faire une improvisation dans le style demandé.

SANS THEME NI CAUCUS

Improvisation sans thème ni caucus. Dès que la catégorie est annoncée, un.e joueur.euse de chaque équipe doit aller sur l'aire de jeu, prêt.e à commencer une improvisation.

TAXI

À tour de rôle, chaque équipe présente un personnage de chauffeur.euse de taxi dans une courte improvisation. Ensuite, des membres de l'équipe adverse viennent à tour de rôle faire des passager.ères de ce taxi.

BLIND-DATE

À tour de rôle, chaque équipe envoie un.e joueur.euse qui viendra faire une courte présentation de personnage. Ensuite, les deux personnages se rencontrent.

NARRATION

Les équipes présentent des improvisations dans lesquelles se trouvent une narration de l'histoire, une déclamation du récit. Dans la majorité des cas, un.e seul.e joueur.euse s'occupe de la narration, et il.elle peut faire partie ou non de l'action de l'improvisation.

DOUBLAGE-AMÉRICAIN

Alors qu'un.e joueur.euse mime les actions de l'histoire sur l'improvisaire, un.e autre joueur.euse fait sa voix, comme si l'improvisation était doublée. Le.a doubleur.euse est accroupi.e en avant-scène, face à l'action. Le.a joueur.euse sur le jeu doit bouger ses lèvres pour vendre l'illusion !

CROISÉE

Au sifflet de l'arbitre, les joueur.euses échangent de personnage et continuent l'histoire amorcée. S'il y a plus de deux membres sur le jeu, les rôles s'échangent dans le sens des aiguilles d'une montre.

SANS LIMITE D'ESPACE

Les joueur.euses doivent utiliser l'espace complet de la salle afin de raconter leur histoire.

POURSUITE

Au sifflet de l'arbitre, les joueur.euses d'une équipe ayant amorcé une improvisation figent. Les joueur.euses de l'équipe adverse viennent les remplacer et continuent la même improvisation.

AVEC AMBIANCE MUSICALE

L'arbitre intègre un morceau musical duquel les improvisateur.ices s'inspirent.

VIDÉOCLIP

Les joueur.euses doivent produire le vidéoclip d'une chanson choisie par l'arbitre. Ils.elles ne peuvent pas parler pendant l'improvisation.

AVEC APARTÉ

Dans quelques moments dans l'improvisation, les joueur.euses font des adresses directes au public durant lesquelles on en apprend davantage sur leurs émotions, secrets, etc.

ENTREVUE

À tour de rôle, un.e joueur.euse fait une entrevue avec un.e ou des joueur.euses de l'équipe adverse. Les deux équipes prennent le rôle de l'interviewer, et le rôle de l'interviewé.e.

CONFÉRENCE DE PRESSE

Un.e joueur.euse d'une des équipes fait une conférence sur un sujet choisi par l'arbitre. Les

joueur.euses de l'équipe adverse, assis.es dans le public, posent ensuite des questions dans une durée de temps donnée.

POUR OU CONTRE

À tour de rôle, un.e joueur.euse de chacune des équipes donne son opinion sur un sujet choisi par l'arbitre. L'un est pour et l'autre est contre. Il peut y avoir plusieurs rondes d'argumentation.

EXAGÉRÉE

Une première improvisation de style libre est jouée. Ensuite, les joueur.euses doivent la faire à nouveau en exagérant les aspects qu'ils.elles souhaitent.

LIEU DE DÉPART ET/OU D'ARRIVÉE IMPOSÉ

L'improvisation débute ou termine dans un lieu de départ imposé par l'arbitre.

TRIATHLON

Durant l'improvisation, trois catégories choisies par l'arbitre se succèdent. Elles peuvent être dévoilées avant l'improvisation ou être dévoilées en cours de route.

VARIATION SUR UN MÊME THÈME

Une première improvisation de style libre est jouée. Ensuite, les joueur.euses doivent reprendre la même improvisation selon un style imposé par l'arbitre. L'improvisation peut être reprise plus d'une fois.

CAMÉLÉON

Dans cette improvisation, les joueur.euses impliqués.es doivent incarner un minimum de trois personnages différents.

HUIS-CLOS

Durant l'improvisation, les joueur.euses doivent évoluer dans le même lieu du début à la fin. Il ne peut pas y avoir d'entrée ou de sortie de personnages.

ZONES D'ÉMOTIONS

La surface de jeu est divisée en trois parties dans lesquelles les personnages doivent vivre les émotions décrites par l'arbitre.

ÉMOTIONS IMPOSÉES

Durant l'improvisation, l'arbitre fait lire des émotions aux joueur.euses qui doivent les intégrer à leur jeu et à la situation.

POÉTIQUE

Les joueur.euses doivent utiliser un vocabulaire qui ramène à la poésie et favoriser les métaphores.

ACCÉLÉRÉE

Une première improvisation de style libre est jouée. Au coup de sifflet de l'arbitre, les joueur.euses doivent reprendre cette improvisation en gardant le même schéma narratif mais en l'effectuant dans un temps réduit choisi par l'arbitre. L'improvisation est reprise à plusieurs reprises de plus en plus rapidement.

AVEC ACCESSOIRES

Les joueur.euses doivent intégrer à l'improvisation un ou des accessoires choisis par l'arbitre en leur donnant des fonctions originales.

VIDÉOWAY

Trois groupes de deux joueur.euses présentent, en alternance, des situations d'un sujet donné par

l'arbitre.

RIMÉE

Les joueur.euses doivent faire rimer la fin de leurs phrases.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Un.e improvisateur.ice par équipe est envoyé en coulisse où il.elle doit, à l'aide d'éléments de costume et/ou de ce qu'il.elle peut trouver sur les lieux de la partie, composer un personnage qu'il.elle nous présente dans une improvisation en solo. L'interprète a le temps d'une improvisation pour préparer son personnage.

DÉBUT DE LA FIN

Dans les premières 30 secondes de l'improvisation, les joueur.euses présentent la fin de l'histoire. Au coup de sifflet de l'arbitre, on revient au début de l'histoire et les joueur.euses présentent les péripéties qui ont menées à la scène finale.

POINT DE VUE

C'est une improvisation où différent.es narrateur.ices donnent leur version de la même histoire.

Pour les jeunes, les personnes qui accompagnent les jeunes, les entraîneurs et les entraîneuses et celle.ux qui sont responsables de l'improvisation dans les écoles

Préambule

Le présent Code de conduite vise à énoncer les attentes et les normes de comportement pour toutes les personnes participant aux activités d'improvisation de l'ULSCN dans le but d'offrir un environnement sain, respectueux et sécuritaire. Toutes et tous ont un rôle à jouer à cette fin.

Contact

Si vous avez des questions ou des préoccupations concernant ce Code de conduite général, veuillez communiquer avec la coordination, Alexandrine Fortin : alexandrinefortin@ulscn.qc.ca.

Modification du code de conduite générale

L'ULSCN se réserve le droit de modifier ce code de conduite à tout moment, en respect des lois en vigueur.

Objectifs

Les dispositions du présent code mis en place par l'ULSCN ont pour objet :

- D'établir des normes de comportement via un code de conduite clair et concis;
- De promouvoir la transparence et la responsabilité;
- D'améliorer la collaboration, la communication et la satisfaction des employées et adultes présent(e)s sur le terrain;
- De promouvoir la diversité et l'inclusion en favorisant un environnement de travail respectueux et inclusif.
- De clarifier les comportements inacceptables et en déterminer les sanctions;

Application

Le présent code s'applique à l'ensemble des membres du personnel, aux jeunes, aux personnes qui accompagnent les jeunes, aux entraîneurs et entraîneuses et à celle.ux qui sont responsables de l'improvisation dans les écoles

Code de conduite

Pour contribuer à un environnement sain, sécuritaire et inclusif, chacune des personnes doit :

- respecter les règlements et les valeurs de la Ligue d'improvisation scolaire;
- respecter les établissements qui reçoivent les activités de la LIS – laisser les locaux prêtés à leur état d'origine, ramasser les déchets, respecter les consignes imposées par les responsables du lieu;
- adopter un comportement inclusif et respecter la diversité de toutes les personnes;
- veiller à la sécurité et l'intégrité des personnes participant à l'événement;
- veiller à se trouver dans des dispositions favorables. S'abstenir de toute consommation d'alcool ou d'autres substances;
- comprendre que le code de conduite est en continuité du code de vie de l'école;
- agir dans l'intérêt de l'ensemble des participant(e)s afin de favoriser leur épanouissement;
- faire preuve d'ouverture, d'écoute et de bienveillance;
- dénoncer le manque de civisme, la violence et le harcèlement sous toute ses formes;
- employer un langage respectueux et constructif;
- accepter les décisions des juges de salle, des juges de ligne et des arbitres;
- accepter les erreurs des autres, être à la recherche de solutions.

Comportement inacceptable

Tout comportement allant à l'encontre du présent Code de conduite est considéré inacceptable. De plus, tout acte répréhensible au sens des lois en vigueur constitue un comportement inacceptable. L'USLCN pratique le

principe de tolérance zéro quant aux comportements qui pourraient miner la dignité ou l'estime de soi d'une personne ou créer un environnement de travail intimidant, hostile ou offensant. Aucune forme de violence (physique, verbale, psychologique) ne sera tolérée et pourrait entraîner une sanction sans préavis.

Sanctions

Tout comportement non conforme à ce Code de conduite sera pris très au sérieux. Les personnes qui contreviennent à ce Code de conduite pourront faire l'objet de sanctions, allant de la simple mise en garde jusqu'à l'exclusion des événements de la Ligue d'improvisation scolaire. Les décisions en matière de sanctions mineures seront prises par la coordination de la ligue, au cas par cas, en tenant compte de la gravité de l'infraction et des circonstances qui l'entourent. Les décisions en matière de sanctions majeures seront prises par la direction générale de l'ULSCN.