

---

**RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC  
RÉGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES  
(RSEQ-QCA)**

**Mise à jour  
11-08-19**

**LIGUE ET CHAMPIONNAT**

**RÈGLEMENTS  
SPÉCIFIQUES**

---

## **LIGUE D'IMPROVISATION**

### **Article 1 RÈGLEMENTS**

Les règlements en vigueur sont ceux de la FQI sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique et la réglementation générale du RSEQ-QCA

### **Article 2 CATÉGORIES D'ÂGE DE L'IMPROVISATION**

Les équipes sont classées en deux catégories :

- Cadet-mineur (du 1<sup>er</sup> octobre 1996 au 30 septembre 1997)
- Cadet (du 1<sup>er</sup> octobre 1995 au 30 septembre 1997)
- Juvénile (du 1<sup>er</sup> juillet 1993 au 30 septembre 1995)

\*\* Si l'école n'offre pas de cadet, le jeune d'âge benjamin pourra aller jouer avec l'équipe juvénile de l'école.

### **Article 3 COSTUME**

- Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un gilet de modèle et de couleur uniforme numéroté au dos.
- De plus, aucune chaussure de type « **pantoufle** » ainsi que **les pantalons de pyjama** ne seront tolérés.

### **Article 4 AIRE DE JEU**

Dimensions minimales : 4 mètres x 4 mètres (environ 12 pieds par 12 pieds).

Délimitation : Lorsque possible, l'aire de jeu est délimitée par une bande de 90 cm (36 po) de hauteur, sinon l'utilisation de cônes reliés par des cordes est prescrite.

## **Article 5 NOMBRE DE JOUEURS**

Maximum de 6 joueurs et d'un entraîneur sur le banc en tout temps.  
(Idéalement, 3 garçons et 3 filles mais, **obligatoirement**, 2 membres du sexe opposé)  
Les changements de joueurs sont permis entre les périodes et entre chaque partie.

## **Article 6 LANGAGE**

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

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

## **Article 7 OFFICIELS**

Toutes les rencontres sont officiées par les arbitres et les juges reconnus par le RSEQ-QCA

## **Article 8 ORGANISATION D'UN TOURNOI**

Un tournoi doit se dérouler dans un climat de respect, de cordialité et d'impartialité.

L'école hôte doit répondre le plus possible aux exigences des règlements de la F.Q.I. en fournissant des tables, des chaises, des feuillets et des crayons pour les juges.

De plus, à chaque plateau, elle devra fournir l'équipe technique nécessaire à la tenue des parties.

### **Fourni par RSEQ-QCA:**

1 arbitre  
2 juges/partie  
Tous reconnus  
par RSEQ-QCA

### **Fourni par l'établissement hôte :**

1 responsable de tournoi  
2 assistants arbitres  
1 maître de cérémonie  
1 musicien ou «DJ»  
  
\*\*Identification des classes des équipes.  
  
\*\*Lorsqu'une équipe quitte, elle doit s'assurer  
sa classe reste propre

## **Article 9 DÉROULEMENT D'UN TOURNOI**

- 9.1** Dans un tournoi, chaque équipe joue au moins deux matches. Les performances des équipes seront évaluées par deux juges qui voteront selon des critères précis (Personnages, construction, originalité, ton et écoute).
- 9.2** Chaque partie est composée de 2 périodes de 25 minutes en temps continu (2 x 25 min). Une pause de 2 minutes sera parfois accordée entre les périodes.
- 9.3** Si la durée d'une improvisation est supérieure au temps qu'il reste à une période, c'est ce dernier qui détermine la durée de l'improvisation.
- 9.4** La durée des périodes de concertation en équipe, avant chaque improvisation, est de 30 secondes.
- 9.5** Après chaque match, chaque équipe aura droit à une rencontre avec chacun des deux juges afin d'obtenir plus d'explications concernant leur évaluation du match.
- 9.6** À la fin du tournoi, à chacun des plateaux, une grande finale sera jouée entre les deux équipes ayant cumulé la meilleure fiche.

## **Article 10 CLASSEMENT**

Pour chacune des catégories, le classement des équipes sera établi, après chaque tournoi, selon le résultat de leurs matches respectifs :

Victoire :	2 points
Nulle ou défaite après prolongation :	1 point
Défaite :	0 point
Forfait d'une équipe :	2 points (à l'équipe adverse)

## **Article 11 PROCÉDURE DE BRIS D'ÉGALITÉ**

- 1- L'équipe ayant le plus grand nombre de points est déclarée gagnante;
- 2- S'il y a égalité entre deux équipes, tenir compte du match ou des matches joués entre ces équipes;
- 3- S'il y a toujours égalité ou s'il y a égalité entre trois équipes et plus, tenir compte de la colonne +/-
- 4- S'il y a toujours égalité, tenir compte de la colonne « Pénalités »;
- 5- S'il y a toujours égalité, une improvisation supplémentaire sera jouée entre les équipes concernées.

\*À noter que cette même procédure pourra s'appliquer à la fin d'une saison, lorsqu'on devra proclamer une équipe gagnante et qu'il y aura égalité au classement.

## **Article 12 DÉCORUM**

- 12.1** Le rituel d'avant-match se limitera à la présentation des joueurs et des entraîneurs des 2 équipes qui se rencontrent et à la mention des officiels (juges et arbitre) en fonction.
- 12.2** L'utilisation de caoutchoucs ou tout autre objet de protestation est interdite. Le responsable de la compétition doit veiller à faire respecter cette règle en tout temps.
- 12.3** Après chaque rencontre, les juges et l'arbitre déterminent les 3 étoiles de la rencontre.

## **Article 13 THÈMES**

Chacune des parties sera composée de 9 thèmes d'improvisation, dont 4 comparées et 5 mixtes, d'une durée pouvant varier entre 1 et 4 minutes. Tous les thèmes seront obligatoirement joués.

Exemple de répartition des thèmes :

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

Les éléments à déterminer (type, titre, catégorie, nombre de joueurs et durée) seront fournis par l'arbitre du match.

\*À noter que pour les matches allant en prolongation, l'improvisation supplémentaire sera mixte et d'une durée de 3 minutes.

## **Article 14 MÉRITES / RÉCOMPENSES**

Après chaque tournoi, les équipes gagnantes se mériteront un certificat de **Mention d'excellence**. Ce dernier leur sera remis officiellement lors du tournoi suivant.

À la fin de la saison régulière, une **Bannière** de champion de ligue, par catégorie, sera remise à l'équipe qui terminera en première position du classement général.

Une fois la saison régulière terminée, un « **Championnat de ligue** » aura lieu. Lors de ce championnat, 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. À la fin de ces deux jours de compétition, un trophée sera donc remis aux équipes gagnantes.

**Article 15 SITE WEB DU RSEQ-QCA**

Afin de vous tenir informés quant aux activités de votre ligue, nous vous invitons à visiter notre site Internet au [www.qca.rseq.ca](http://www.qca.rseq.ca)