RÈGLEMENTS

La Ligue d'improvisation scolaire de Sherbrooke et des environs (LISSE) est constituée des écoles secondaires estriennes participantes. La coordination régionale et les arbitres agissent à titre de personnes-ressources auprès des responsables d'équipe ainsi que des responsables des écoles, et assument la responsabilité du déroulement de la saison. Le Conseil Sport Loisir de l'Estrie soutient la ligue, assure le lien entre les écoles et supervise la coordination régionale.

La LISSE est une ligue récréative axée sur le développement. Dans cette optique, les règlements qui suivent visent à offrir un cadre d'apprentissage bienveillant et éducatif pour les interprètes. Ils s'inspirent largement des règlements en vigueur dans d'autres ligues d'improvisation scolaires et civiles de la région, afin de favoriser une certaine uniformité.

1. Les tournois constituent la saison de la LISSE

1.1 Les tournois ont lieu dans les écoles secondaires estriennes participantes.

1.2 Chaque école participante s'engage à accueillir un tournoi de la LISSE au moins une fois tous les deux ans, afin d'assurer une répartition équitable des événements entre les établissements.

1.3 Les dates des tournois et le choix des écoles hôtes sont déterminés en début d'année par le Conseil Sport Loisir de l'Estrie, responsable de la ligue.

2. Composition des équipes

2.1 L'alignement officiel doit être transmis à la date précisée par la coordination. En cas de modification avant le premier tournoi, il incombe à la personne responsable de l'équipe d'en informer la coordination et de soumettre un nouvel alignement complet. À défaut de fournir un alignement complet, l'équipe ne pourra être inscrite.

2.2 Un alignement complet doit inclure : le **nom complet** de tous les joueurs et joueuses (des présences seront prises à chaque partie), leur **numéro** de chandail (ce dernier peut être fourni lors du premier tournoi si les chandails ne sont pas encore disponibles au moment de l'inscription), leur **niveau scolaire** ainsi qu'une **photo** récente.

2.3 Tout changement fait à l'alignement des joueurs et joueuses en cours de saison doit être approuvé par la coordination.

2.4 Les équipes doivent être formées d'un minimum de cinq (5) et d'un maximum de douze (12) interprètes.

2.5 Les équipes doivent être mixtes afin de favoriser la diversité des genres, sauf dans le cas des écoles exclusivement réservées aux filles ou aux garçons.

2.6 Les joueurs et joueuses sont divisé·e·s en deux catégories, soient la catégorie **cadette** regroupant les interprètes de 1re, 2e et 3e secondaire, et la catégorie **juvénile,** regroupant les interprètes de 3e, 4e et 5e secondaire. Chaque école peut avoir un maximum d'une équipe dans chaque catégorie.

2.7 Il revient à la personne responsable de l'équipe de déterminer la catégorie la plus appropriée pour les interprètes de 3e secondaire. Toutefois, la coordination se réserve le droit de réévaluer et de modifier cette décision si le niveau de jeu est jugé inadéquat pour la catégorie choisie.

2.8 Une école secondaire ayant une faible population étudiante ou une situation particulière au niveau des inscriptions peut recourir à des interprètes de 2e secondaire pour former son équipe juvénile. La ligue fait appel au bon jugement de la personne responsable de l'équipe ainsi qu'à ses connaissances des capacités des interprètes de 2e secondaire pour faire le bon choix.

2.9 Chaque équipe peut être accompagnée d'un minimum d'un (1) et d'un maximum de deux (2) personnes responsables derrière le banc lors des parties.

2.10 Chaque équipe doit être dotée d'un ou d'une capitaine qui ira sur la patinoire lors des improvisations comparées pour choisir l'ordre de passage de son équipe ou pour s'informer sur les pénalités et le pointage de son équipe.

2.11 Chaque équipe doit avoir un·e assistant·e-capitaine désigné·e, qui pourra prendre la relève sur la patinoire si le ou la capitaine reçoit une pénalité individuelle ou est expulsé·e.

2.12 Les interprètes de 2e et 3e secondaire inscrit·e·s dans l'équipe cadette peuvent remplacer dans l'équipe juvénile de leur école (et vice-versa) uniquement si celle-ci compte moins de cinq (5) joueurs ou joueuses disponibles pour un match. Tout remplacement doit être communiqué à la coordination le plus tôt possible. En cas de remplacement le matin même, le ou la responsable de l'équipe doit en informer la coordination ainsi que la table d'animation/statistiques.

2.13 Un ou une interprète peut remplacer un maximum de deux (2) parties dans une autre équipe pour toute la durée de la saison, sans quoi il ou elle deviendra membre de cette équipe pour le reste de la saison.

2.14 Un ou une interprète peut jouer un maximum de trois (3) parties par tournoi.

2.15 Pour pouvoir disputer un match, une équipe doit avoir au minimum cinq (5) interprètes et une (1) personne responsable d'équipe sur le banc.

- Si une équipe ne présente que quatre (4) interprètes, elle recevra une pénalité de procédure illégale en début de partie.
- Si elle compte moins de trois (3) interprètes ou aucun responsable sur le banc, l'équipe adverse remportera la partie par forfait, avec un pointage de 3 à 0. Dans une telle situation, une rencontre aura lieu entre la coordination et la personne responsable de l'équipe concernée, et une sanction appropriée pourra être appliquée.

3. Officiels et officielles de la ligue

3.1 Les arbitres, les juges de ligne et les personnes en charge des statistiques et de l'animation sont sous la responsabilité de la coordination régionale de la ligue.

3.2 Tout commentaire à l'égard des officiels et officielles de la ligue doit être fait directement à la coordination.

3.3 Les juges de ligne utiliseront tous les mêmes critères d'évaluation pour juger les improvisations de chacun des matchs.

3.4 L'arbitre a le droit de terminer une improvisation en tout temps s'il ou elle sent que le sujet de l'improvisation dégénère ou que le dénouement de celle-ci sera inadéquat.

4. Décorum de la ligue

4.1 Lors des tournois, que ce soit lors d'une partie ou durant les temps d'attente, aucun blasphème, langage vulgaire, comportement ou propos jugé sexiste, raciste, transphobe, homophobe ou irrespectueux ne sera toléré, que ce soit envers les officiel·elle·s de la ligue, les responsables d'équipes ou les interprètes. De même, aucune attitude discriminatoire envers ces mêmes personnes ne sera tolérée. Si ces comportements sont observés, la coordination se réserve le droit de déterminer une sanction selon le contexte et la gravité de ceux-ci.

4.2 Lors des parties, les responsables d'équipe ont le devoir de s'assurer que leurs interprètes ont un habillement conforme :

- Les interprètes ont leur chandail d'improvisation.
- Le port du t-shirt est obligatoire sous le chandail d'improvisation. Les interprètes portent des vêtements sans logo, noirs et confortables (pantalons de type joggings noirs de préférence, le jeans noir est toléré.)
- Les interprètes portent des souliers fermés (les bottes, les sandales et les crocs sont interdits).
- Les cheveux longs sont attachés. Le visage des interprètes doit être dégagé en tout temps lors des parties.

4.3 Il est interdit pour les interprètes de mâcher de la gomme durant une partie.

4.4 Lors des improvisations mixtes, les interprètes commençant l'improvisation ont la possibilité d'aller au milieu de la patinoire pour discuter avec l'interprète de l'autre équipe. Il est défendu pour un ou une interprète d'une équipe d'aller dans le caucus de l'équipe adverse.

4.5 Lors d'une improvisation mixte, un ou une interprète peut se rendre sur la patinoire et inviter un ou une interprète de l'équipe adverse pour se rejoindre dans l'improvisoire, afin de planifier ensemble une entrée à deux personnages.

4.6 Il est interdit de parler sur le banc après que l'arbitre a eu sifflé la fin du caucus et pendant qu'une équipe regarde l'improvisation comparée de l'autre équipe.

4.7 Il est interdit pour les responsables d'équipes de parler aux interprètes sur la patinoire, sauf pour indiquer de parler plus fort.

4.8 Le public ne peut pas s'adresser à l'arbitre au cours de la partie et ne peut pas parler lors des improvisations ou lorsque l'arbitre s'adresse à tous.

4.9 Le port du chandail d'improvisation est réservé aux matchs et à leur préparation. Les interprètes ne doivent pas le porter lorsqu'ils ou elles assistent aux matchs d'autres équipes.

5. Déroulement des parties

5.1 La durée des parties est d'environ cinquante (50) minutes, soit environ sept (7) improvisations.

5.2 Environ la moitié des improvisations seront mixtes.

5.3 Environ la moitié des improvisations seront des catégories. Une liste non-exhaustive des catégories utilisées sera fournie aux responsables d'équipes.

5.4 Les équipes participantes doivent se présenter sur les lieux du match au moins dix (10) minutes avant le début de la partie. L'arbitre responsable en profitera pour présenter certaines catégories, notamment celles qui sont nouvelles ou plus complexes. Il ou elle n'est pas tenu·e de les présenter dans l'ordre, ni de couvrir l'ensemble des catégories qui seront jouées.

5.5 La rencontre d'avant-match est le moment pour les interprètes et les responsables d'équipes de poser des questions sur les cartes moins bien maîtrisées et pour l'arbitre de donner des indications sur ses attentes pour la partie.

6. Sanctions

6.1 Dans un cas où l'arbitre le juge pertinent, il ou elle peut donner un avertissement à un ou une interprète, à une équipe ou même aux deux équipes. Un avertissement ne compte pas comme une pénalité. L'arbitre n'est pas dans l'obligation de précéder les pénalités d'un avertissement.

6.2 Une pénalité mineure sera accordée à une équipe ne respectant pas les règlements et le cadre de l'improvisation. La liste des pénalités expliquées se trouve en annexe I.

6.3 Une pénalité est toujours mineure jusqu'à ce qu'elle soit nommée comme étant majorée.

6.4 Une pénalité majeure est décernée à un ou une interprète ou à une équipe lorsque le non-respect d'un règlement ou du cadre d'une improvisation entrave le bon déroulement d'une improvisation. Une pénalité majeure correspond à deux pénalités mineures.

6.5 Chaque fois qu'une équipe accumule l'équivalent de trois (3) pénalités (personnelles et d'équipe), l'équipe adverse reçoit un point de plus.

6.6 Dans le cas où un ou une interprète accumule l'équivalent de trois (3) pénalités personnelles, il ou elle sera expulsé·e pour le reste du match.

6.7 Les pénalités accordées par les arbitres sont définitives.

6.8 Le ou la capitaine a le droit de demander des explications à l'arbitre à la suite de l'obtention d'une pénalité pour son équipe. En cas d'abus, l'arbitre peut limiter le nombre de demandes.

7. Pointage

7.1 Après chaque improvisation, l'arbitre demande au public de voter pour la meilleure proposition. L'équipe recevant le plus de votes remporte le point. Le public se doit d'être impartial, sans quoi son droit de vote peut lui être retiré. On s'attend à un comportement convenable de la part du public.

7.2 L'arbitre peut se permettre d'utiliser son droit de véto s'il ou elle juge que le public n'est pas impartial.

7.3 Les points sont attribués de manière objective selon la construction de l'histoire, les idées innovantes, le sens humoristique, l'harmonie et l'écoute entre les joueurs et les joueuses.

7.4 L'arbitre peut demander un comptage si le vote est très partagé. À la suite du comptage, si le résultat des votes à une différence de moins de trois (3) votes, le point est accordé aux deux équipes.

7.5 L'arbitre peut rajouter une improvisation à la fin d'un match si le pointage est égal à la suite des improvisations du temps régulier.

7.6 Le point attribué par l'arbitre est toujours définitif et ne peut être contesté. En cas de demande d'explication, il faut aller voir l'arbitre après le match.

7.7 Un ou une juge de ligne sera sollicité·e pour garantir l'impartialité du vote. Le vote du ou de la juge vaut 1/3, de l'arbitre, 1/3 et le dernier 1/3 est celui du public. L'équipe ayant 2 ou 3 parties du vote remporte le point.

8. Étoiles

8.1 À la fin de chaque match de la saison régulière, trois étoiles de match sont distribuées parmi les interprètes. Chaque responsable d'équipe doit décerner une étoile à un ou une interprète de l'équipe adverse et l'arbitre attribue une étoile à un ou une interprète parmi les deux équipes.

8.2 Un ou une interprète ne peut recevoir plus d'une étoile durant un match.

8.3 Les interprètes ayant accumulé le plus d'étoiles durant la saison accèderont au match des étoiles qui aura lieu au dernier tournoi de la saison. Les points reliés à chaque étoile sont comptés de cette façon :

- Une étoile de l'arbitre vaut deux (2) points ;
- Une étoile d'un ou une responsable d'équipe vaut un (1) point.

8.4 Durant le match, l'arbitre a la possibilité d'accorder à une équipe une « étoile performance ». Cette dernière a pour objectif de souligner une improvisation où la construction de l'histoire et/ou les idées innovantes et/ou le sens humoristique et/ou l'harmonie et l'écoute entre les joueurs et joueuses étaient exceptionnels. Les « étoiles performance » ne donnent aucun point supplémentaire à l'une ou l'autre des équipes et ne compte pas dans le classement des étoiles de match.

9. Classement

9.1 Le classement se fait avec un nombre de points comptés de cette façon :

- Une victoire vaut un (1) point ;
- Une défaite vaut zéro (0) points.

9.2 Si à la fin de la saison, il y a égalité au classement, le nombre de pénalités (par équipe et individuelles), et par la suite, le différentiel déterminent les positions qui ont une égalité.

9.3 Les séries éliminatoires se déroulent à la fin de la saison et sont suivies d'une cérémonie de remise de prix.

9.4 Un ou une interprète doit avoir joué un minimum de deux (2) parties dans une équipe dans la saison pour accéder aux parties éliminatoires.

ANNEXE I

Liste des pénalités

Le tableau ci-dessous présente et explique les treize (13) pénalités pouvant être décernées lors d'une partie de la LISSE. Les pénalités sont appliquées de façon graduelle, selon le niveau des interprètes et le moment dans la saison. Par exemple, une équipe cadette recevra généralement un avertissement pour un premier comportement fautif, alors qu'une équipe juvénile pourrait recevoir une pénalité directe pour une faute similaire. Le même principe s'applique entre le début et la fin de la saison, où les attentes augmentent progressivement.

Chaque pénalité est définitive une fois décernée par l'arbitre et ne peut être contestée. Toutefois, le ou la capitaine peut demander une explication. Les pénalités sont données dans un esprit de développement, autant pour les interprètes que pour les équipes. L'arbitre responsable sera donc en mesure d'expliquer ses décisions au besoin. La coordination de la ligue fait confiance au jugement et à l'expérience des arbitres pour appliquer les sanctions de manière juste et proportionnée.

Certaines pénalités peuvent être majorées. Dans ce cas, l'arbitre le précisera clairement au moment de l'appel. Une pénalité majorée est donnée lorsqu'une infraction prend trop de place dans une improvisation, au point de nuire à la qualité du jeu ou du spectacle, que ce soit pour les interprètes, les responsables d'équipe ou les officiel·elle·s.

Pénalité	Explication
Accessoire illégal	Attribuée à un ou une interprète ou une équipe lorsqu'autre chose qu'un chandail d'improvisation ou qu'une chaise/bloc de théâtre est utilisé lors d'une improvisation. Parmi les accessoires illégaux, on compte les lunettes, les cheveux, les souliers ou tout autre accessoire personnel des joueurs ou joueuses. Le chandail d'improvisation peut être utilisé comme accessoire et ce sans limite, pas besoin de garder contact avec le chandail. Cependant, c'est le seul accessoire qui peut être utilisé sur l'improvisation.
Cabotinage	Attribuée à un ou une interprète ou une équipe qui fait une blague facile ou hors contexte au détriment de l'improvisation et qui n'a d'autres objectifs que de s'attirer le vote du public. Cela peut inclure les commentaires à connotation discriminatoire, sexiste, raciste, transphobe et/ou homophobe ainsi que le langage vulgaire.
Cliché	Attribuée à un ou une interprète ou une équipe qui surutilise un référent culturel (film, livre, pièce de théâtre, chanson connue, personnage célèbre, etc.) ou lorsque des éléments d'une improvisation passée sont réutilisés sans apport notable à l'improvisation.
Confusion	Attribuée à un ou une interprète ou une équipe lorsqu'il y a une erreur importante dans les noms, lieux, dates et/ou relations entre les personnages qui affecte le déroulement de l'improvisation, lorsque l'histoire est difficile à suivre, que le fil directeur est flou ou que ce qui est clairement établi n'est pas respecté.
Décrochage	Attribuée à un ou une interprète lorsqu'il ou elle a un rire apparent durant l'improvisation, que le personnage ou son accent est perdu au cours de l'improvisation ou que l'improvisation se termine avant le temps réglementaire (l'interprète ne fait plus rien ou retourne sur son banc alors que le temps n'est pas terminé).
Décorum	Attribuée à un ou une interprète ou une équipe si l'habillement n'est pas adéquat, s'il y a des discussions sur le banc durant l'improvisation d'une autre équipe, si une attitude ou un comportement allant à l'encontre du présent règlement ou du cadre de l'improvisation est observé.

Manque d'écoute	Attribuée à un ou une interpète lorsqu'il ou elle, de façon consciente ou non, omet un élément qui a été dit, fait ou installé et que cela apporte de la confusion dans l'improvisation ou la ralentit. Attribuée à une équipe lorsque, en mixte ou en comparée, les interprètes parlent en même temps et qu'il n'est pas possible de bien comprendre l'histoire.
Non-respect de la carte	Attribuée à une équipe lorsque le nombre de joueurs ou de joueuses ou la catégorie donné par l'arbitre n'est pas respecté.
Non-respect du thème	Attribuée à une équipe lorsque le lien entre le thème donné par l'arbitre et l'improvisation est douteux ou absent.
Procédure illégale	Attribuée une équipe qui ne respecte pas le nombre d'interprètes minimum ou maximum lors d'une partie, qui sort des bandes lors d'une improvisation où la catégorie ne le permet pas (ex. : une catégorie libre doit obligatoirement se dérouler à l'intérieur des bandes), qui va dans le caucus de l'autre équipe avant une mixte, si sa personne responsable communique avec un ou une interprète pendant le jeu, ou qui n'a pas respecté la contrainte de l'équipe mixte.
Refus de passe	Attribuée à un ou une interprète qui dit non aux éléments qui lui sont proposés, ralentissant ainsi l'histoire et nuisant à l'avancement de l'improvisation.
Retard de jeu	Attribuée à un ou une interprète qui fait une intervention sans apport notable à l'improvisation en cours. Attribuée à une équipe qui tarde à développer des éléments dans son improvisation.
Rudesse	Attribuée à un ou une interprète qui prend toute la place dans une improvisation mixte sans laisser l'interprète de l'équipe adverse s'exprimer ou apporter des éléments pour une durée importante et injustifiée. Attribuée à une équipe qui est en supériorité numérique importante en mixte, ce qui la rend dominante face à l'équipe adverse de manière injustifiée.