

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE IMPROVISATION | SAISON 2025-2026



1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

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

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

2. ÉTHIQUE SPORTIVE

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

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

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

Nous vous invitons à prendre connaissance des différentes informations relatives au programme des 3R de l'éthique sportive sur notre site internet :

<https://www.rseq-eq.com/pages/le-rseq-eq/ethique-sportive>

3. CATÉGORIES

Catégorie	Niveau scolaire
Benjamin	Élèves de 1 ^{re} et 2 ^e secondaire (avec possibilité de 3 ^e secondaire)
Juvenile	Élèves de 3 ^e , 4 ^e et 5 ^e secondaire

Note : Se fier à l'âge de l'élève en cas de cheminement particulier.

3.1 BENJAMIN DIVISION 4

À venir saison 26-27.

4. **ADMISSIBILITÉ**

4.1 **ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES**

Un joueur en retard, dûment identifié sur la feuille de match, pourra intégrer son équipe et prendre part au jeu à son arrivée, à condition de ne pas retarder le match en cours.

4.1.1 L'utilisation de joueur de réserve est permise en improvisation, tout en respectant la réglementation générale. Cela dit, dans l'unique but d'éviter un forfait, une équipe peut faire appel à un (1) joueur d'une équipe de même catégorie et de même division pour combler l'alignement de 4 joueurs.

4.2 **ADMISSIBILITÉ DU PERSONNEL D'ENCADREMENT**

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

5. **CALENDRIER (À VENIR 26-27)**

6. **NOMBRE DE JOUEURS**

6.1 Pour pouvoir jouer, une équipe devra être composée d'un minimum de quatre (4) joueurs et d'un maximum de dix (10) joueurs. Une pénalité de procédure illégale mineure sera décernée à chaque match pour une équipe jouant à 4 joueurs. Une équipe sera déclarée forfait si elle se présente à un match avec moins de quatre (4) joueurs.

Les entraîneurs peuvent décider, en tenant compte de la disponibilité de l'arbitre et des juges, de procéder à une partie amicale ou de quitter.

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

7. **ARBITRAGE**

7.1 Deux juges sont présents par match lors du championnat régional.

7.2 Lors d'une rencontre où deux juges ont été assignés, advenant l'absence d'un ou deux juges, la partie se déroulera tout de même. L'arbitre prendra le vote du juge absent.

7.3 Lorsqu'il y a deux juges, ils doivent être assis séparément (préférentiellement aux deux extrémités de la salle) et ne peuvent se consulter avant d'avoir donné leur vote à une improvisation.

7.4 L'arbitre a l'autorisation de consulter le ou les juges, et ce à n'importe quel moment au cours d'un match.

7.5 L'arbitre peut, à une seule occasion pendant le match, remettre en question le vote des juges, s'il a un avis différent sur l'improvisation. Il peut uniquement faire une demande de révision de vote aux juges, mais ne peut annuler leur décision finale.

7.6 L'arbitre a le devoir d'indiquer le temps restant à une improvisation.

7.7 Un entraîneur peut indiquer le temps restant à ses joueurs seulement si cela n'entrave pas la concentration de ces derniers.

7.8 Aucun protêt ne sera accepté lors de la partie.

7.9 Un entraîneur dispose de trente minutes après la fin de la partie afin de déposer un protêt.

8. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

8.1 UNIFORMES

8.1.1 Le port du chandail de l'équipe est obligatoire. Les joueurs doivent, et ce dès la présentation des joueurs, porter leur chandail d'équipe en tout temps. Le chandail peut être retiré lors d'une improvisation afin d'en faire un accessoire, mais le joueur doit le remettre à son retour au banc.

8.1.2 Les chandails doivent être de couleur identique et avoir un numéro au dos, qui sera le même pour la saison.

8.1.3 Le port du pantalon de type sportif est obligatoire, très préférablement noir.

8.1.4 Le port d'espadrilles est fortement recommandé. Il est interdit de jouer pieds nus, en bas, en sandales ou en bottes.

8.1.5 L'arbitre peut décerner une pénalité de procédure illégale à l'équipe qui a un premier joueur ne respectant pas les exigences dictées aux articles 8.1.1, 8.1.2., 8.1.3. ou 8.1.4.

8.1.6 Une pénalité majeure est également décernée à l'équipe qui aura plus d'un joueur ne respectant pas ces mêmes exigences.

8.1.7 Un arbitre peut refuser à un joueur de prendre part au match si ce dernier ne répond pas aux exigences dictées par les articles 8.1.1, 8.1.2., 8.1.3. ou 8.1.4.

8.2 RESPONSABILITÉ DE L'ÉCOLE QUI REÇOIT

8.2.1 Fournir des surfaces de jeu qui répondent aux exigences des règlements de la ligue, dans des endroits pouvant accueillir des spectateurs assis.

8.2.2 Fournir des locaux fermés pour chaque équipe, le personnel bénévole ainsi que pour l'équipe d'arbitrage.

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

- Chaises pour les juges
- Table, chaise, microphone et un système audio pour l'animateur (DJ).

8.2.4 S'assurer d'avoir le bon nombre de bénévoles.

8.2.1 Approuver le choix musical pour l'animation de la soirée en fonction de ce qui est acceptable de faire jouer dans un établissement scolaire.

8.2.2 Préparer la feuille de match avant le début de la partie.

8.2.3 Encadrer le comportement des spectateurs partisans de ses équipes.

8.3 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES VISITEUSES

8.3.1.1 Encadrer le comportement des spectateurs partisans de ses équipes.

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

9. SPÉCIFICITÉ DE LA DISCIPLINE

9.1 POINTAGE

9.1.1 Un (1) point par improvisation est remis à l'équipe gagnante selon le système de vote du $\frac{1}{3}$ (si des juges sont présents lors du match). Exceptionnellement, les équipes peuvent se départager 2 points en cas d'égalité.

9.1.2 L'arbitre peut faire appel aux juges (si des juges sont présents lors du match) pour un comptage des votes du public s'il juge le vote trop serré au visuel.

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

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

Note : L'arbitre peut tout de même demander à ce public réduit de voter pour la forme.

9.2 ÉTOILES DU MATCH

À chaque fin de match, il y aura annonce des trois (3) étoiles du match décernées. Une (1) par équipe décernée par le coach adverse et une (1) décernée par l'arbitre.

Note : Si il y a présence de juges, ce sont eux qui choisissent les étoiles à la place des coachs, en plus de l'arbitre.

10. SANCTIONS

10.1 Toute violence physique ou verbale, tout esprit antisportif, ou tout joueur qui, délibérément, s'acharne à déranger le déroulement normal de la partie entraîne automatiquement une expulsion de match. Cette punition n'ajoute pas un point de pénalité à l'équipe.

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

11. CLASSEMENT

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

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

11.2 Aucun point d'éthique sportive ne sera comptabilisé au classement pour cette discipline. Cependant, une bannière d'éthique sportive sera remise, au championnat régional, pour chaque catégorie, votée par les entraîneurs.

11.3 Lorsqu'il y a forfait, le pointage enregistré pour le classement est de 4 à 0.

11.4 Si une équipe n'est point présente 10 minutes après le début du match, celle-ci perdra automatiquement le match par forfait.

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

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

Critère 2 Matches gagnés entre les équipes impliquées;

Critère 3 Les points pour moins les points contre, dans les matchs impliquant les équipes concernées seulement;

Critère 4 Le meilleur différentiel (points pour moins les points contre) de la saison;

Critère 5 Si l'égalité persiste, il y aura tenue d'une improvisation suicide (fusillades comparées 3 joueurs par équipe) dans laquelle le vainqueur obtiendra un meilleur classement par rapport à son adversaire. L'arbitre en chef sera en charge en plus de deux juges ou arbitres qu'il aura préalablement choisi.

12. ÉLIMINATOIRES

12.1 Nombre d'accès aux éliminatoires :

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

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

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