

Règlements et statuts LIRTA 2018-2019



1. INSCRIPTION DES JOUEURS

Chaque joueur doit fréquenter l'établissement scolaire pour lequel il joue, et doit, sur demande, en présenter la preuve. La LIRTA doit avoir reçu la feuille d'alignement et les feuilles d'inscription des joueurs avant le premier match disputé. Une équipe ne fournissant pas son alignement à la coordination de la ligue pourrait se faire imposer une défaite par forfait.

Aucun changement d'alignement ne sera accepté après la dernière semaine de match du mois de décembre.

Chaque équipe est par la suite inscrite dans une division selon le niveau de scolarité de ses joueurs et la localisation de l'école qu'elle représente. Par conséquent, les équipes de la ligue A sont composées par des joueurs de secondaire 1 à 5. La ligue B est composée de joueurs de secondaire 1 à 3.

Cependant, une équipe de la ligue B peut demander deux dérogations par équipe à la coordination de la LIRTA. (exemple : inclusion d'un seul joueur de secondaire 4 dans une équipe de ligue B) La dérogation n'est valide qu'un an pour un joueur. Le principal critère d'évaluation est que le joueur en dérogation ne possède pas d'expérience d'improvisation. La LIRTA se réserve le droit de réévaluer les joueurs en dérogation.

2. NOMBRE DE JOUEURS

DANS UNE ÉQUIPE

Chaque équipe se doit d'être mixte (minimum de 2 joueurs s'identifiant féminins ou masculins) et d'être composée de 6 à 8 joueurs. Dans le cas contraire, les équipes se feront décerner une pénalité de nombre de joueurs illégal. Celle-ci devient majeure si l'équipe est fautive sur deux critères. (Exemple : équipe de 10 joueurs avec un seul joueur masculin)

Advenant l'absence d'un joueur en ligue A, un joueur de ligue B pourra le remplacer. Toutefois, l'inverse n'est pas possible, un joueur de ligue A ne peut pas remplacer en ligue B.

L'ENTRAÎNEUR

L'entraîneur devra être présent avec son équipe tout au long du match. Une procédure illégale sera donnée dans le cas contraire. Un match peut tout de même être disputé si l'entraîneur absent désigne un adulte remplaçant.

SUR L'AIRE DE JEU

Le maximum de joueurs sur la patinoire est de 6 et ce, peu importe le nombre de joueurs sur le banc. Si ce maximum est excédé, une pénalité de nombre illégal de joueurs sera attribuée.

CODE VESTIMENTAIRE

Le code vestimentaire doit respecter celui en vigueur dans les écoles. Sur la patinoire, le joueur doit porter des espadrilles, un pantalon de sport (idéalement en coton ouaté, les leggings peuvent être tolérés) et un t-shirt uni ou arborant le logo de l'école ou de l'équipe (pas de décolleté ni de camisole). Une pénalité d'accessoire illégal sera donnée en cas contraire.

3. LES MATCHS

PRÉALABLES

La ligue fournit le calendrier, les thèmes et les feuilles de pointage. Elle voit également à la répartition de l'arbitre et du juge pour chacun des matchs. L'équipe qui reçoit se doit de fournir un endroit propice pour la présentation du match.

Il est question d'un espace de jeu délimité par des bandes, une scène, ou autre, un éclairage adéquat, des chaises pour le public, et idéalement un système de son avec micro.

L'école hôte se doit de mettre en évidence les indications pour se rendre à sa salle lors des matchs. À la demande, il sera aussi possible d'obtenir des affiches de signalisation pour diriger le public à l'intérieur de l'école.

CALENDRIER DE LA SAISON

Le calendrier de saison sera adopté en début d'année lors de la réunion annuelle de la Ligue. Suivant cette rencontre, toutes demandes de changements au calendrier engendreront des frais supplémentaires facturés à l'école de 75,00\$, à l'exception des cas de forces majeures soit : tempête de neige, fermeture d'école non prévue, journée pédagogique flottante.

Les matchs de la ligue A division Est auront lieu le lundi, tandis que ceux des divisions Ouest, Nord et Sud seront tenus le mardi. Quant à la ligue B, les matchs seront les jeudis.

HEURE DES MATCHS

Tous les matchs DOIVENT débuter à 19h. Passé le 15 minutes de grâce, soit à 19h15, l'équipe qui ne s'est toujours pas présentée déclare AUTOMATIQUEMENT forfait, concédant la victoire de 5-0 à l'autre équipe. Le match peut tout de même être disputé

suite à ce retard, mais le pointage demeure. Il est donc préférable de se présenter au match vers 18h45 pour éviter tout retard.

DURÉE DES MATCHS

Un match comporte 2 périodes qui durent entre 30 et 45 minutes. Les thèmes d'improvisation étant orchestrés en conséquence, il est nécessaire que chaque équipe hôte voie à ce que tous les thèmes de l'enveloppe soient joués, à l'exception des fusillades qui seront jouées en cas d'égalité.

L'entracte est d'une durée de 10 minutes, maximum.

RÉSULTATS DE MATCH

Ce sera la responsabilité conjointe de l'arbitre et du juge de dûment remplir la feuille de match et de renvoyer la fiche au coordonnateur de la LIRTA.

ÉTOILES DU MATCH

L'attribution des 3 étoiles se fait conjointement entre l'arbitre et le juge.

CLASSEMENT

Pour chaque match, 3 points seront attribués et distribués de la façon suivante :

- 3 points pour une victoire en temps réglementaire
- 2 points pour une victoire en prolongation
- 1 point pour une défaite en prolongation

Afin de permettre un classement représentatif des ligues, le classement sera général, toutes divisions confondues. Toutefois, les équipes en tête du classement de leur division se verront offrir les positions de tête du classement.

En cas d'égalité au classement, le différentiel tranche. S'il y a toujours égalité, ce sera le nombre de punitions qui tranchera.

LES FINALES DE DIVISION

Les hôtes et les dates des finales de saison seront déterminés par le classement général avec priorité d'accueil au plus haut pointage.

LES THÈMES LORS DES MATCHS

Il est à noter que tous les arbitres recevront les thèmes via courriel 24 heures avant la tenue d'un match. Il est obligatoire de suivre ces thèmes puisqu'ils déterminent un niveau de jeu égal à toute la ligue.

LES CATÉGORIES

Les arbitres utiliseront exclusivement les catégories officielles de la LIRTA telles que déclinées dans le document des Catégories. Lors des séries, des catégories d'exception pourront être vues.

4. LES IMPROVISATIONS

DÉROULEMENT

Chaque carte sera lue par l'arbitre de la façon suivante :

- Nature de l'improvisation

- Mixte

Les joueurs désignés de chacune des équipes doivent improviser ensemble sur un même thème.

- Comparée

Les équipes doivent improviser à tour de rôle sur un même thème. Aucune communication n'est permise durant l'improvisation de l'autre équipe.

- Nombre de joueurs

Comme indiqué plus haut, le maximum de joueurs sur la patinoire est de 6 par équipe et ce, peu importe le nombre de joueurs sur le banc

- Catégorie de l'improvisation

Voir l'annexe des catégories possibles dans les différentes divisions

- Durée de l'improvisation

- Thème de l'improvisation

Par la suite, chaque équipe bénéficie d'un caucus de 30 secondes. Un coup de sifflet indique ensuite le début de l'improvisation. Le lancer de la rondelle en cas de comparée se fera une première fois en début de match, puis le choix ira en alternance pour les improvisations suivantes. Au retour de la pause, un nouveau lancer de rondelle se fera pour déterminer l'ordre de la deuxième partie du match.

LES JOUEURS EN RÉSERVE (EN BOULE)

Les joueurs en réserve ne peuvent, en aucun temps, quitter la patinoire, mais ils peuvent communiquer entre eux tant et aussi longtemps qu'ils ne nuisent pas au jeu.

AJOUTS TECHNIQUES LORS D'IMPROVISATIONS LIBRES

Lorsqu'une école possède le matériel nécessaire pour permettre l'utilisation de trames sonores, d'éclairages ou de micro lors d'improvisations de catégorie libre, il est de la responsabilité de l'entraîneur-hôte d'avertir l'entraîneur-visiteur qu'ils peuvent utiliser ces ajouts techniques. L'avertissement doit se faire avant le match ou durant la mi-temps, et l'entraîneur-visiteur aura le droit d'accepter ou de refuser qu'on utilise ces ajouts, pour quelques raisons que ce soit. Si une équipe utilise de la musique, de l'éclairage, ou un micro sans que l'équipe visiteur soit avertie ou ait accepté, une pénalité d'accessoire illégal sera donnée.

5. LE VOTE

LE JUGE

Il y a qu'un seul juge par match en saison régulière. La répartition du vote ira comme suit: le juge 49%, le public 49%, l'arbitre 2%. Uniquement en cas d'égalité entre le public et le juge, l'arbitre doit trancher. Il est important de considérer le public comme un ensemble commun. Donc, les votes dans le public ne peuvent pas se cumuler au pourcentage du vote du juge. *L'arbitre aura également la possibilité d'annuler l'improvisation en donnant un point de chaque côté en cas d'égalité entre juge et public.*

Puisque c'est la LIRTA qui fournit le juge et l'arbitre, et non une des deux équipes, il n'y a aucune possibilité de discrimination ou favoritisme.

DURANT LES SÉRIES

Lors des matchs des séries, il y aura deux juges et un arbitre. Le vote sera donc réparti à 33% pour chaque juge et 33% pour le public.

Lors de la finale, il y aura quatre juges et un arbitre. Les votes seront donc répartis à 20% par juge et 20% pour le public.

6. L'ARBITRE ET LES PÉNALITÉS

RÔLE DE L'ARBITRE

L'arbitre est le maître du match. En tout temps, il peut imposer une pénalité à un joueur, un entraîneur ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie. Une pénalité peut être mineure (oubli, erreur, etc.) entraînant 1 point de pénalité, ou majeure (destruction volontaire du jeu) entraînant 2 points de pénalité.

POINTS DE PÉNALITÉ

L'accumulation de 3 points de pénalité par une équipe donne automatiquement un point à l'équipe adverse.

EXPULSION

Un joueur qui accumule 3 points de pénalité personnelle se voit expulsé pour le reste du match. Cependant, si d'autres pénalités sont accordées au joueur après sa troisième infraction, elles s'ajoutent au dossier de l'équipe.

Un entraîneur qui déroge de la philosophie de la LIRTA peut recevoir une pénalité de conduite antisportive et peut être expulsé en tout temps.

EXPLICATIONS

Seul le capitaine a l'autorisation d'aller sur l'aire de jeu pour demander des explications à l'arbitre. Une question et une réplique seulement sont permises, et ce, même s'il s'agit d'une pénalité personnelle décernée au capitaine. Advenant l'expulsion du capitaine, celui-ci sera remplacé par son assistant.

Un entraîneur ne peut demander d'explication sans passer par son capitaine. Une pénalité de mauvaise conduite pourra lui être attribuée dans le cas contraire.

Une seule demande d'explication du vote du juge sera permise par match, suite à un renversement du vote du public. L'explication devra être demandée par le capitaine de l'équipe uniquement.

7. PHILOSOPHIE DE LA LIRTA

LES MISSIONS DE LA LIRTA

La raison d'être de la Rencontre Théâtre Ados, fière fondatrice de la LIRTA, est de stimuler l'intérêt des adolescents envers le théâtre de création. La LIRTA a cinq missions précises:

- Soutenir la persévérance scolaire des adolescents
- Encourager les participants à maintenir un lien privilégié avec leurs équipes et leurs écoles
- Favoriser le contact inter-écoles
- Développer des liens entre les participants par l'intermédiaire de matchs
- Sensibiliser les adolescents à l'improvisation

Les acteurs gravitant autour de ce projet doivent respecter le bien-être des adolescents participants et contribuer au bon fonctionnement de la ligue.

EXPULSION DE LA LIRTA

Par conséquent, chacune des équipes s'engage aussi à respecter les règlements de la Ligue d'improvisation de la RTA (LIRTA) tout au long de la saison, incluant les séries de fin de saison. Advenant le cas où une équipe irait à l'encontre des règlements ou de la philosophie de la RTA, la ligue se réserve le droit de suspendre l'équipe ou de l'expulser.

LEXIQUE DES PÉNALITÉS

i. Majeure

Augmentation du degré d'importance de toute pénalité. Elle inflige deux points de pénalité.

ii. Retard de jeu

Lorsque les joueurs sur la patinoire continuent de se concerter entre eux sur le banc après les trente secondes allouées OU lorsque les joueurs ne sont pas présents sur l'aire de jeu cinq secondes après le début de l'improvisation OU lorsque le capitaine ne se présente pas pour le lancement de la rondelle d'une improvisation comparée OU lorsque le capitaine prolonge inutilement une demande d'explication à l'arbitre OU lorsqu'un joueur retarde le développement et la progression d'une improvisation.

iii. Nombre illégal de joueurs

Lorsqu'une équipe ne respecte pas le nombre de joueurs requis par la carte OU lorsqu'une équipe, au début de la partie, ne respecte pas le nombre de joueurs permis sur le banc, soit entre 6 et 8 joueurs et d'un minimum de deux joueurs du même sexe.

iv. Accessoire illégal

Lorsqu'un joueur utilise un accessoire non spécifié par la carte, autre que son chandail ou ses pantalons OU si un joueur ne respecte pas l'uniforme obligatoire (chandail, pantalon de jogging ou leggings de couleur unie, espadrilles, etc.) Aucun bijou, casquette ni foulard n'est permis.

v. Procédure illégale

Lorsqu'un joueur ou une équipe agit à l'encontre des règlements du jeu et qu'aucune autre pénalité ne régit ce règlement (sortir de la patinoire et du banc, continuer la concertation pendant la comparée de l'équipe adverse, etc.).

vi. Cabotinage

Lorsqu'un joueur tente de s'attirer les faveurs du public par des gags faciles, des exagérations inutiles n'apportant rien à la situation en cours, des vulgarités sans fondement et un langage inapproprié.

vii. Rudesse

Lorsqu'un joueur refuse systématiquement les propositions des autres joueurs OU lorsque, dans une improvisation mixte, les joueurs se comportent physiquement ou verbalement de façon brutale à l'égard d'un autre joueur, des officiels ou du public OU lorsqu'un joueur commence une improvisation en obligeant systématiquement les autres joueurs à accepter des rôles, des lieux, un climat, etc. OU lorsqu'un joueur monopolise l'attention sans raison valable en empêchant l'improvisation d'avancer.

viii. Refus de personnages

Lorsqu'un joueur refuse le personnage d'un autre joueur ou celui qui lui est proposé par un autre joueur.

ix. Obstruction (majeure)

Lorsqu'un joueur se comporte de façon à interrompre les autres joueurs, en parlant ou en criant pour qu'ils ne puissent terminer leur intervention ou de façon à ne pas les intégrer au jeu OU lorsqu'un joueur montre une mauvaise volonté évidente au bon déroulement de l'improvisation OU lorsqu'un joueur démolit, refuse ou empêche les autres joueurs de poursuivre une idée ou de faire une action qui ferait progresser l'improvisation.

x. Mauvaise conduite ou Conduite antisportive (majeure)

Lorsqu'il y a un manquement grave de politesse, des commentaires déplacés ou tous autres manquent à l'esprit sportif.

xi. Pénalité de match (majeure)

Ajoutée à une pénalité ordinaire, elle signifie l'expulsion du joueur en cas de manquement extrême à l'éthique du jeu ou à une mauvaise volonté grave nuisant au spectacle.

xii. Décrochage

Lorsqu'un joueur renonce à poursuivre un effort OU lorsque ce joueur n'est plus relié à la situation ou à son personnage.

xiii. Manque d'écoute

Lorsqu'un joueur oublie un élément de l'écriture ou de la mise en scène préalablement installée.

xiv. Confusion

Lorsque l'intrigue devient tellement confuse qu'il est impossible d'en distinguer les éléments importants.

xv. Non-respect de la carte

Lorsqu'une ou plusieurs directives ou contraintes de la carte (thème, catégorie, etc.) sont omises lors d'une improvisation.

xvi. Cliché

Banalité, idée, gag, expression ou personnages connus et trop souvent utilisés OU idée reprise plusieurs fois dans un même match.

Xvii. Langage abusif

Lorsqu'un ou des joueurs usent de sacres ou de vulgarités gratuites sur le jeu, autant en français qu'en anglais ou toute autre langue.