



Ligue d'improvisation Rencontre Théâtre Ados

RÈGLEMENTS ET STATUTS

Dernière mise à jour, septembre 2026



1. INSCRIPTION DES INTERPRÈTES

Chaque interprète doit fréquenter l'établissement scolaire qu'il ou elle représente et être en mesure de le prouver sur demande. La LIRTA doit recevoir le formulaire d'alignement avant le premier match. Une équipe ne fournissant pas son alignement peut se voir imposer une défaite par forfait.

Aucun changement d'alignement n'est accepté après la dernière semaine de décembre.

Les équipes sont inscrites dans une division selon le niveau scolaire des interprètes et la localisation de leur école :

- Ligue A : interprètes de secondaire 1 à 5
- Ligue B : interprètes de secondaire 1 à 3
- Ligue C : interprètes de secondaire 1 à 5

Une équipe de la ligue B peut demander jusqu'à deux dérogations par saison (ex. : inclusion d'un.e interprète de secondaire 4). La dérogation n'est valide qu'une année et s'applique uniquement aux interprètes sans expérience en improvisation. La LIRTA se réserve le droit de réévaluer les interprètes en dérogation.

2. COMPOSITION DES ÉQUIPES

2.1 Interprètes

Le banc doit compter entre 6 et 9 interprètes. Une équipe peut tout de même jouer un match avec seulement 4 ou 5 interprètes, mais celle-ci sera pénalisée. Si la situation est exceptionnelle, il est possible de demander (avant le match) le retrait de la pénalité à la personne responsable de la LIRTA.

Les équipes doivent être composées d'au moins 2 personnes s'identifiant au genre minoritaire (tout ce qui n'est pas un homme cis). Une politique de discrimination positive est appliquée, c'est à dire qu'une équipe peut avoir «trop de garçons», mais ne peut pas avoir «trop de filles».

Une équipe peut avoir plus de 9 interprètes à l'entraînement, mais seulement 9 peuvent être sur le banc lors des matchs. La rotation des interprètes doit se faire entre les matchs, jamais durant la pause.

Un.e interprète qui respecte les critères de sélection peut remplacer d'une ligue à l'autre. Seule exception étant les interprètes de ligue A qui ne peuvent pas remplacer en ligue B.



2.2 Coach

Le coach doit être présent avec son équipe durant tout le match. À défaut, une procédure illégale sera appliquée. Un adulte désigné peut remplacer le coach pour permettre le déroulement du match.

2.3 Sur l'aire de jeu

Maximum de 6 interprètes sur la patinoire. Tout dépassement entraîne une pénalité.

Les deux coach peuvent faire une entente à l'amiable pour permettre à plus que 6 interprètes de jouer de façon simultanée sur une comparée. Les coachs ont le droit de refuser la demande, et celle-ci doit être faite avant le début du match.

2.4 Code vestimentaire

Les interprètes doivent porter :

- Souliers fermés
- Pantalon neutre (idéalement noir et flexible)
 - À noter que les pantalons de type legging ne sont pas autorisés
- Haut couvrant le torse et le ventre (idéalement noir)

Le jersey d'improvisation (chandail de hockey) est le seul accessoire autorisé. Tout manquement entraîne une pénalité d'accessoire illégal.

2.3 Sur l'aire de jeu

Maximum de 6 interprètes sur la patinoire.
Tout dépassement entraîne une pénalité.

Les deux coach peuvent faire une entente à l'amiable pour permettre à plus que 6 interprètes de jouer de façon simultanée sur une comparée. Les coachs ont le droit de refuser la demande, et celle-ci doit être faite avant le début du match.



3. LES. MATCHS

La LIRTA fournit : calendrier, thèmes, feuilles de pointage, répartition des arbitres et juges. L'équipe hôte doit fournir :

- Aire de jeu délimitée ou scène
- Éclairage adéquat
- Chaises pour le public
- Système de son (idéalement avec micro)

Des indications claires pour se rendre à la salle doivent être affichées.

3.1 CALENDRIER

Le calendrier est adopté lors de la réunion annuelle. Les changements sont possibles seulement pour force majeure : tempête, fermeture imprévue ou journée pédagogique. Tout autre changement est refusé.

- Ligue A, division Est : lundi
- Ligue A, autres divisions : mardi
- Ligue B : jeudi
- Ligue C : variable selon les besoins et disponibilités (lundi, mardi ou jeudi)

3.2 HORAIRE

Les matchs commencent à 19h. Après 15 minutes de retard (19h15), l'équipe absente concède automatiquement un forfait (5-0). Il est recommandé d'arriver à 18h30.

3.3 DURÉE

- 2 périodes de 30 à 45 minutes
- Entracte : 10 minutes maximum
- Tous les thèmes doivent être joués, sauf les fusillades (en cas d'égalité)

3.4 CERCLE DE CONSENTEMENT

Au début du match, chaque équipe se présente : prénom et pronoms. Les coachs établissent ensuite les limites pour leur équipe. Les interprètes n'ont donc pas à mentionner chacuns leurs limites personnelles.

Les coach sont encouragés à filtrer et réduire les mentions d'inconforts. Tout ce qui relève du "gros bon sens" est établi d'emblée (ex: pas de blague raciste ou de contact physique).

Pour éviter de saturer les interprètes et le staff, les mentions trop précises ou trop larges sont à proscrire (ex: ne pas faire d'improvisation sur la mort).

La règle du 80-20 s'applique à toutes les parties de la LIRTA. Cette règle permet à un.e interprète d'initier 80% d'un mouvement, et si l'autre interprète accepte le contact, ce sera de sa responsabilité de compléter le 20% restant.

Considérant que le cercle de consentement est encore une pratique relativement nouvelle, la LIRTA demande à tous les coachs, interprètes et membres du staff de faire preuve d'ouverture, de compréhension et de flexibilité quant à l'application de règles dans un cercle de consentement.

3.5 RÉSULTATS

L'arbitre et le juge remplissent la feuille de match, signée par les coachs. En cas de conflit, la responsable de la LIRTA communique avec les coachs le lendemain.

Un comité d'évaluation spécial de la RTA peut être formé pour régler un conflit (selon l'évaluation préliminaire de la personne responsable de la LIRTA).

3.6 ÉTOILES DU MATCH

À compter de la saison 2026-2027, il n'y aura plus de «remise des étoiles de la partie» à la fin des matchs.

3.7 CLASSEMENT

- Victoire en temps réglementaire (V): 3 points
- Victoire en prolongation (VP) : 2 points
- Victoire par forfait (V*) : 3 points
- Défaite en prolongation (DP) : 1 point
- Défaite en temps réglementaire (D) : 0 point

Le classement est général toutes divisions confondues.

Le classement est établi selon la chaîne suivante : Points (PTS), Différentiel (DIFF.), Victoires (V et ensuite VP) et finalement Pénalités (PUN.).

3.8 SÉRIES

L'ordre de priorité des équipes pour le choix du jour et du lieu du match se fait en fonction du classement général de la saison. Les quatre premières places au classement général sont réservées aux champions de chaque division.

Si une équipe plus basse au classement remporte un match de série, elle conserve la même position dans le classement général.

Les matchs sont toujours déterminés à chaque ronde pour que les plus hautes équipes du classement affrontent les équipes les plus basses.

Advenant le cas où une école doit recevoir deux matchs la même soirée, il n'est pas possible de faire un "programme double" (c'est-à-dire un match à 18h et l'autre à 21h par exemple), il faudra jouer les deux matchs à 19h, dans deux salles différentes.

Les écoles avec plusieurs équipes doivent fournir plusieurs espaces de jeu ou désigner un.e visiteur.euse.

3.9 THÈMES

Les arbitres reçoivent les cartes-thèmes 24h avant le match. Ils doivent être suivis pour garantir l'égalité des conditions.

3.10 CATÉGORIES

Les arbitres utilisent uniquement les catégories officielles LIRTA. Le registre officiel des catégories pour la saison est disponible sur le site internet de la LIRTA.

4. LES IMPROVISATIONS

4.1 DÉROULEMENT

Chaque carte est lue par l'arbitre :

- Nature de l'improvisation (mixte ou comparée)
- Nombre d'interprètes (max 6 sur la patinoire)
- Catégorie
- Durée
- Thème

Chaque équipe a 30 secondes de caucus avant l'improvisation.

La rondelle est lancée à la première improvisation qui nécessite un choix de la part des capitaines, puis le choix s'alterne pour le reste de la période. Un second lancé de la rondelle est fait au début de la 2e période, et continue en alternance jusqu'à la fin du match.

Pour les matchs nécessitant prolongation, la rondelle sera lancée une ultime et dernière fois pour déterminer l'ordre de passage des fusillades.

4.2 INTERPRÈTES EN RÉSERVE

Les interprètes en réserve restent dans l'aire de jeu et peuvent communiquer entre eux tant que le jeu n'est pas perturbé.

Cependant, il n'est pas permis pour un coach d'entrer en communication avec un interprète après que celui-ci ait été sur le jeu (à moins d'avis contraire dans la catégorie).

Si la scène n'est pas munie de bandes, il est possible pour les interprètes de retourner s'asseoir sur le banc des interprètes, mais ne peuvent quand même pas entrer en communication avec leur coach.

4.2 AJOUTS TECHNIQUES

Si la salle et l'école hôte le permettent, l'utilisation d'effets techniques (musique, micro, lumières, etc.).

Il est d'emblée autorisé d'utiliser le matériel technique, mais une entente à l'amiable entre les deux coaches peut restreindre l'utilisation.

5. VOTE

5.1 JUGE

Saison régulière : 1 juge

- Juge : 49 %
- Public : 49 %
- Arbitre : 2 % (en cas d'égalité)

**Le vote du public se divise selon la répartition des votes. Par exemple, si le public vote 50-50 pour chaque équipe, le 49% se «divise en deux».*

***Sauf dans des cas extrêmes, les arbitres sont appelés à toujours suivre le vote du juge.*

Séries éliminatoires: 2 juges

Juge 1: 49%

Juge 2: 49%

Ensuite, si les juges ne sont pas en accord, le public tranche (la majorité l'emporte).

Advenant qu'il est impossible pour un juge de se déplacer pour un match, l'arbitre est promu au rôle de «super-arbitre» et exécute les deux rôles en même temps. L'arbitre doit écrire son vote de juge sur un papier avant de demander le vote du public, et prendre celui-ci comme un vote de juge à part entière.

Journée des finales (demi-finales Ligue A et finales Ligues A et B) : 4 juges

Juges: 20% respectivement

Public: 20% (seulement si les juges sont divisé 2-2, sinon, le vote des juges prédomine)

5.1 LA SERVIETTE

Si un.e coach considère que le point qui lui à été attribué ne lui revenait pas, ce dernier peut lancer la serviette (ou jersey) pour donner le point à l'autre équipe.



6. ARBITRE ET PÉNALITÉS

6.1 RÔLE

L'arbitre peut imposer des pénalités mineures (1 point) ou majeures (2 points) à toute personne nuisant au jeu.

6.2 POINTS DE PÉNALITÉ

Accumulation de 3 points de pénalité : 1 point donné à l'équipe adverse.

**L'équipe fautive ne «perd» pas de points, un point apparaît simplement pour l'autre équipe.*

6.3 EXPULSION

- 3 points de pénalité : expulsion pour le reste du match
- Le coach peut être expulsé pour conduite antisportive.

6.4 EXPLICATIONS

Seul.e le.a capitaine peut demander des explications à l'arbitre. Une seule demande par match pour le vote du juge est permise.

Dans les 24h suivant la fin d'un match, il est possible de demander une révision du score en contactant la personne responsable de la LIRTA (via le formulaire de retour de match).



7. PHILOSOPHIE DE LA LIRTA

7.1 MISSIONS

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

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

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

7.2 CODE ÉTHIQUE

Je suis le parent, un.e interprète, un.e coach ou un.e spectateur.trice et j'adhère au principe de l'esprit sportif et j'en fais la promotion.

1. Je reconnais que l'improvisation possède un formidable potentiel et contribue à la santé, à l'équilibre et au développement de la personne.
2. Je reconnais que le bien-être et l'épanouissement constituent une priorité située bien au-delà de la performance et de la victoire.
3. Je comprends que l'improvisation n'est pratiquée pour mon propre divertissement, mais bien pour le plaisir des interprètes.
4. Je considère la victoire comme un des plaisirs de la pratique, je dédramatise la défaite et je reconnais les défaites comme faisant partie de l'apprentissage.
5. Je respecte les coachs, les arbitres et les juges dans leur travail.
6. Je comprends la tâche difficile des arbitres et juges et accepte leurs décisions.
7. Je reconnais que l'improvisation est une pratique où les résultats sont subjectifs.
8. Je m'efforce de connaître les règles de l'improvisation pour éviter que l'ignorance ne biaise mon jugement envers les décisions des coachs et du personnel.
9. J'inculque à mon entourage des valeurs de respect, de discipline, d'effort et de loyauté.
10. Je vote de manière impartiale en me basant sur les critères d'évaluation de la LIRTA disponible sur leur site web.

Toute infraction grave aux règlements ou à la philosophie peut entraîner suspension ou expulsion d'équipe. Les membres du public sont sous la responsabilité des écoles.

7. LEXIQUES DES PÉNALITÉS

1. **Majeure** : Augmentation du degré d'importance de toute pénalité. Elle inflige deux points de pénalité.
2. **Retard de jeu** : Lorsque les interprètes sur la patinoire continuent de se concerter entre eux sur le banc après les trente secondes allouées OU lorsque les interprètes 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.e interprètes retarde le développement et la progression d'une improvisation.
3. **Nombre illégal d'interprètes** : Lorsqu'une équipe ne respecte pas le nombre d'interprètes requis par la carte OU lorsqu'une équipe, au début de la partie, ne respecte pas le nombre d'interprètes permis sur le banc, soit entre 6 et 9 interprètes.
4. **Accessoire illégal** : Lorsqu'un.e interprètes utilise un accessoire non spécifié par la carte, autre que son chandail ou ses pantalons OU si un.e interprètes 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.
5. **Procédure illégale** : Lorsqu'un.e interprète 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.).
6. **Cabotinage** : Lorsqu'un.e interprète 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.
7. **Rudesse** : Lorsqu'un.e interprète refuse systématiquement les propositions des autres interprètes OU lorsque, dans une improvisation mixte, les interprètes se comportent physiquement ou verbalement de façon brutale à l'égard d'un.e autre interprètes, des officiels ou du public OU lorsqu'un.e interprètes commence une improvisation en obligeant systématiquement les autres interprètes à accepter des rôles, des lieux, un climat, etc. OU lorsqu'un.e interprète monopolise l'attention sans raison valable en empêchant l'improvisation d'avancer.
8. **Refus de personnages** : Lorsqu'un.e interprète refuse le personnage d'un.e autre interprète ou celui qui lui est proposé par un.e autre interprète.
9. **Obstruction (majeure)** : Lorsqu'un.e interprète se comporte de façon à interrompre les autres interprètes, 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.e interprète montre une mauvaise volonté évidente au bon déroulement de l'improvisation OU lorsqu'un.e interprète démolit, refuse ou empêche les autres interprètes de poursuivre une idée ou de faire une action qui ferait progresser l'improvisation.
10. **Mauvaise conduite ou Conduite antisportive** : Lorsqu'il y a un manquement grave de politesse, des commentaires déplacés ou tout autres manquements à l'esprit sportif. Cette pénalité peut être donnée à tout moment.
11. **Décrochage** : Lorsqu'un.e interprète renonce à poursuivre un effort OU lorsque l'interprète n'est plus relié à la situation ou à son personnage.
12. **Manque d'écoute** : Lorsqu'un.e interprète oublie un élément de l'écriture ou de la mise en scène préalablement installée.
13. **Confusion** : Lorsque l'intrigue devient tellement confuse qu'il est impossible d'en distinguer les éléments importants.
14. **Non-respect de la carte** : Lorsqu'une ou plusieurs directives ou contraintes de la carte (thème, catégorie, etc.) sont omises lors d'une improvisation.
15. **Cliché** : Banalité, idée, gag, expression ou personnages connus et trop souvent utilisés OU idée reprise plusieurs fois dans un même match.
16. **Langage abusif** : Lorsqu'un.e interprètes usent des sacres ou de vulgarités gratuites sur le jeu, autant en français qu'en anglais ou toute autre.