

RÈGLEMENTS



1-Règlements généraux

- 1.1 Chaque match est d'une durée de deux périodes à temps continu de 30 minutes chacune. Si la période de trente minutes se termine et qu'une improvisation est en cours, l'arbitre laissera l'improvisation se terminer jusqu'à concurrence de 4 minutes.
- 1.2 S'il y a égalité après la période de temps réglementaire, il y aura une improvisation supplémentaire. Si c'est une mixte d'une durée maximum de 8 minutes et si c'est une comparée d'une durée maximum de 5 minutes.
- 1.3 Chaque équipe est composée de six joueurs minimum, dont au moins deux garçons et deux filles. Si une équipe composée de moins de six joueurs se présente pour jouer, elle récolte automatiquement une pénalité pour procédure illégale. Il en est de même pour une équipe composée de moins de deux garçons ou de deux filles.
- 1.4 L'arbitre vérifie les thèmes avant chacun des matches et peut les modifier s'il voit des irrégularités ou s'il juge l'improvisation trop dirigée (par exemple, un thème comme Mon Psychiatre est un Pokémon...). Le ratio approximatif doit être de trois improvisations mixtes pour deux comparées et trois catégories libres pour deux catégories imposées.
- 1.5 Lorsque la joute est commencée, l'arbitre est le seul maître. Ses décisions sont définitives et sans appel à moins d'une erreur du statisticien. Toutefois, l'arbitre doit se conformer au livre des règlements, il ne peut pas inventer de nouvelles règles ou pénalités. Les pénalités doivent, autant que possible, être appelées sur le jeu, au moment où la faute est commise, à l'aide du gazou et des signaux correspondants. Une pénalité peut aussi être appelée après l'improvisation.
- 1.6 Une pénalité mineure donne un point de pénalité à l'équipe fautive; une pénalité majeure en donne deux. Lorsqu'une équipe a accumulé trois points de pénalité, elle donne un point à l'équipe adverse. Lorsqu'un joueur accumule trois points de pénalités, il est automatiquement expulsé de la rencontre après l'improvisation en cours.



- 1.7 Un capitaine peut en tout temps demander des explications à l'arbitre concernant sa décision, même si ce dernier ne peut revenir sur sa décision (sauf exception, se reporter au règlement 1.5). Un entraîneur ne peut pas s'adresser directement à l'arbitre lorsque le match est en cours. Le capitaine se doit d'être bref, poli et précis dans sa demande, il a droit à une question et une réplique. Sa réplique devra être tout aussi respectueuse et concise. Un capitaine peut demander à l'arbitre un **comptage** même si celui-ci n'en avait pas donné l'ordre et que le point a été accordé. L'arbitre jugera si, oui ou non, il acquiesce à la demande. **Par contre, tout comptage est définitif, personne ne pourra demander de recomptage.**
- 1.8 Chaque juge de salle a un tiers du vote alors que l'autre tiers est détenu par le public. Lors des demi-finales et de la finale, il y a quatre juges de salle. Chaque juge détient un cinquième du vote et le dernier cinquième est détenu par le public. Les juges de salle se doivent d'être impartiaux dans leurs décisions. L'arbitre et les capitaines peuvent en tout moment, s'il le juge opportun, demander des explications sur la décision de l'un, de l'autre ou des deux juges. L'arbitre veille ainsi sur le travail des juges de salle et se réserve le droit d'effectuer un changement de juges avant un match si ce changement est justifié.
- 1.9 L'aire de jeu est délimitée de la façon suivante: il est permis de monter sur les bandes, d'en sortir lors d'une catégorie sans frontières et d'aller derrière celle-ci si on garde, en tout temps, un contact physique avec la bande.
- 1.10 Lorsqu'un joueur entre sur l'improvisoire, il ne peut en ressortir qu'à la fin de l'improvisation. Il ne peut entrer en communication avec des joueurs qui sont demeurés sur le banc des joueurs. En comparée, l'équipe qui n'est pas en jeu n'a jamais le droit de parler. En mixte, la communication est permise de façon discrète bien sûr.
- 1.11 Lorsqu'un joueur ou un entraîneur est expulsé du match, il ne peut recevoir d'étoile pendant ce match (joueur). Il doit également quitter la patinoire et se diriger vers le vestiaire. S'il le désire, il peut assister à la fin du match, mais il ne peut voter. S'il le fait, son vote ne doit pas être compté par les juges de ligne. **De plus, il doit s'abstenir de tout commentaire au moment de son expulsion et aucune communication avec son équipe n'est permise, car même s'il est expulsé de la rencontre, il peut encore recevoir des points de pénalité et s'expose à une suspension.**
- 1.12 En aucun temps, un joueur ne devra prendre part au match sous l'influence d'alcool ou de drogue, ou il sera immédiatement expulsé du match.
- 1.13 À la fin de chaque match, trois étoiles sont attribuées par les juges de salle.



2. Règlements et pénalités

2.1 *Majeure* (double mouvement des bras de haut en bas): Il s'agit d'une qualification plutôt que d'une punition. Elle est attribuée à un joueur qui détruit sciemment une improvisation. On annexe le signe de majeure à une punition mineure. Exemple: la punition *cabotinage* est une mineure, mais si un joueur cabotine délibérément et sans arrêt et qu'il mine totalement l'improvisation en cours, l'arbitre fera le signe pour une punition *cabotinage*, suivi du signe pour majeure.

2.2 *Jeu retardé* (mvt. rotatoire de la main, l'index levé) [pun. individuelle ou d'équipe.] : Il y a trois occasions où l'arbitre assigne cette punition:

- a) Lorsque les joueurs tardent à entrer sur l'improvisoire et à débiter le jeu après le coup de sifflet marquant le début d'une improvisation.
- b) Lorsqu'un joueur retarde la progression d'une improvisation en répétant la même question plusieurs fois, par exemple, Ou lorsque l'action n'avance absolument pas.
- c) Lorsqu'un capitaine prolonge la demande des explications de punitions par une question ou une réplique trop longue.

2.3 *Nombre illégal de joueurs* (mvt. de la main qui frappe la tête) [pun. d'équipe] : S'il y a plus ou moins de joueurs que ne l'indique la consigne, l'arbitre attribue cette punition. Il attendra toutefois quelques secondes avant la fin de l'improvisation, si le nombre de joueurs est insuffisant, pour appeler cette punition. Aussi, ce n'est pas en envoyant des joueurs dans les dernières secondes qu'une équipe évitera cette punition, car les joueurs doivent s'impliquer suffisamment dans l'histoire pour être considérés comme en faisant partie.

2.4 *Accessoire illégal* (la main tirant le chandail) [punition individuelle] : Le seul accessoire qu'un joueur peut utiliser est le gilet. Tout autre objet est illégal. Un joueur peut toutefois porter ses lunettes pendant un match, mais il doit en faire abstraction et ne doit pas les utiliser comme accessoire.

2.5 *Procédure illégale* (coups répétés sur le bras avec le tranchant de la main) [pun. individuelle ou d'équipe]: Cette punition est infligée lorsqu'un joueur ou une équipe agit à l'encontre des règlements, des consignes ou des principes du tournoi, et que cette action n'est pas couverte par les autres règlements. Exemples: Sauter sur la patinoire et en ressortir, aller derrière la bande, communiquer avec un joueur sur la patinoire ou un joueur sur le banc, communiquer sur le banc en comparée lorsque c'est au tour de l'autre équipe de s'exécuter, etc...

2.6 *Cabotinage* (pied de nez) [pun. individuelle] : Un joueur cabotine lorsqu'il en met "trop", pour s'attirer facilement la faveur du public, et que ça ne cadre pas dans le déroulement de l'improvisation. Si, par exemple, un joueur jure à



plusieurs reprises inutilement, ou qu'il s'énerve et gesticule sans but précis ou utilise le sexe ou des éléments sexuels, scatologiques ou inutiles pour faire rire.

2.7 *Non-respect du thème* (rectangle dessiné dans le vide avec les deux index) [pun. d'équipe] : Lorsque l'improvisation ne traite, ni de près ni de loin, du thème ou de la catégorie citée, l'arbitre attendra quelques secondes avant la fin de l'improvisation avant de déterminer cette punition.

2.8 *Cliché* (tape sur le talon) [pun. individuelle ou d'équipe] Cette punition est donnée lorsque le joueur imite, sans le modifier, quelque chose de bien connu de tout le monde, par exemple des expressions comiques à la mode ou reprises d'un humoriste ou d'un texte ou encore d'un slogan publicitaire. Un joueur peut aussi se mériter un "cliché" lorsqu'il refait le même personnage pendant un match. Une équipe peut également être fautive lorsqu'elle reproduit une scène de film ou de théâtre connue. "Cliché" est souvent synonyme de facilité.

2.9 *Décrochage* (mvt. du bras de haut en bas avec le point fermé) [punition individuelle] : Un joueur décroche lorsqu'il perd son personnage et redevient lui-même. Le fou-rire est la démonstration la plus connue du décrochage. On peut aussi décrocher en commençant une improvisation avec un accent allemand et en le perdant en cours de route par exemple.

2.10 *Confusion* (rotation complète des bras devant le tronc) [pun. individuelle ou d'équipe] : La punition de confusion est décernée lorsqu'on amène des éléments qui viennent à l'encontre de la logique de l'histoire. L'arbitre se servira de cette punition pour ramener les joueurs à l'ordre afin qu'ils puissent réintégrer une situation cohérente. Il y a aussi confusion lorsqu'on passe à travers un mur, un comptoir, une porte ou tout autre élément de décor préalablement installé par un joueur.

2.11 *Manque d'écoute* (la main sur le poignet) [pun. individuelle ou d'équipe] On peut décerner un "manque d'écoute" à un joueur qui ne tient pas compte d'un autre joueur ou de ses propositions. Cette punition est infligée à l'équipe lorsque les joueurs ne se sont pas entendus sur l'histoire à développer.

2.12 *Refus de personnage ou de situation* (la main devant la figure) [pun. individuelle] : Lorsqu'un joueur refuse la proposition de jeu qui lui est faite par l'autre joueur ou par l'histoire.

2.13 *Rudesse* (coup de poing dans une main ouverte) [pun. individuelle] : L'arbitre donne cette punition à un joueur qui refuse de coopérer avec les autres sans raison valable et sans faire avancer l'improvisation. On peut également décerner cette punition à un joueur trop rude physiquement.



- 2.14 *Obstruction* [pun. majeure] (Bras croisés sur la poitrine) [pun. individuelle] : Un joueur est accusé d'obstruction lorsqu'il empêche un autre joueur de poursuivre une idée ou de faire une action qui ferait progresser l'improvisation.
- 2.15 *Mauvaise conduite* [pun. majeure] (les mains sur les hanches) [pun. individuelle] : On attribue cette punition dans les cas extrêmes de mauvaise conduite envers les règlements. Quelques exemples: un joueur, autre que le capitaine, saute sur la patinoire pour demander des explications à l'arbitre; un joueur crie des insultes à partir du banc ou un joueur a une attitude anti-sportive ou agressive...
- 2.16 *Punition de match* (double mvt. des mains sur les hanches) [pun. individuelle] : Cette punition est imposée lorsqu'il y a violence physique ou verbale, ou encore, si un joueur insiste pour déranger le déroulement normal d'une partie.
- 2.17 *Balayage* (l'arbitre pointe le sol) : Le balayage n'est pas une punition et n'entraîne pas un point de pénalité. Un arbitre annonce un balayage au cours d'une improvisation lorsque celle-ci ne va nulle part, ou qu'il juge que l'improvisation doit être arrêtée. Il donne alors quinze secondes de concertation aux deux équipes, ensuite il siffle. L'improvisation reprend avec le temps restant. Les mêmes joueurs doivent reprendre l'improvisation sur une nouvelle base ou amener un revirement qui amènera l'improvisation quelque part. S'il le juge nécessaire, l'arbitre peut appeler un balayage et mettre fin à l'improvisation sans donner de concertation et de reprise de l'improvisation. S'il y a plus de trente secondes d'écoulées à l'improvisation, il décide s'il demande le vote ou non. Les capitaines ne peuvent demander d'explications sur cette décision et s'ils le font, l'arbitre peut refuser de répondre à la demande.

L'arbitre s'occupera des cas spéciaux non couverts par les règlements et qui nuisent à l'improvisation.

Nous vous souhaitons de passer une belle fin de semaine et surtout de vous amuser pour le bien de l'impro.

Bonne chance à tous!

Ces règlements ont été rédigés par la Ligue d'improvisation du Collège de Valleyfield