

IMPROVISATION - RÈGLES DE JEU (questions à l'examen)

1. DESCRIPTION DU JEU

- 1.1. Le jeu consiste en l'affrontement de deux équipes. Un arbitre voit à ce que le jeu se déroule selon les règlements spécifiques.
- 1.2. Chaque partie est constituée de douze improvisations pour une durée approximative de quarante minutes de jeu.
- 1.3. On doit prévoir au moins une période de quinze à trente minutes avant le match pour l'arrivée des équipes, des officiels et la préparation de la salle.
- 1.4. Il faut aussi prévoir un délai de quinze à trente minutes après le match pour le départ des spectateurs, équipes, officiels ainsi que le rangement de la salle.

2. AIRE DE JEU

- 2.1. Surface de jeu (appelée patinoire) d'une dimension minimale de 4 m x 4 m délimitée par 3 bandes d'improvisation.
- 2.2. Pendant toute la durée de l'improvisation, le joueur ne peut quitter l'aire de jeu.

3. NATURE DES IMPROVISATIONS

Les improvisations peuvent être de trois natures :

- 3.1. Comparée : Chaque équipe à tour de rôle doit improviser sur un même thème. Déterminée au hasard, une équipe a le choix de commencer à improviser ou laisser l'autre équipe s'exécuter la première.

3.2. Mixte : Un ou des joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.

3.3. Hybride : présente des aspects des deux autres natures. À tour de rôle, chaque équipe doit improviser sur un thème. En suivant les consignes données par l'arbitre, un ou plusieurs membres de l'équipe adverse se joignent à l'improvisation en cours.

4. DÉROULEMENT DU JEU

4.1. Annonce du thème

L'arbitre lit la carte à haute voix en disant dans cet ordre :

4.1.1. Nature de l'improvisation (comparée, mixte ou hybride)

4.1.2. Catégorie de l'improvisation

4.1.3. Nombre de joueurs

4.1.4. Durée de l'improvisation

4.1.5. Thème de l'improvisation

4.2. Concertation

4.2.1. Les joueurs et l'entraîneur ont trente (30) secondes pour se concerter et prendre place sur la patinoire (*on va se donner plus de temps lors des premiers cours*). L'équipe qui débute doit être sur la patinoire au coup de sifflet de l'arbitre.

4.3. Tirage

4.3.1. S'il y a lieu, le capitaine de chaque équipe se présente sur la patinoire pour un tirage au sort servant à déterminer qui commence la première improvisation. La méthode de tirage au sort peut varier selon les arbitres.

4.4. Durée de l'improvisation

4.4.1. La durée allouée à une improvisation est un temps suggéré. L'arbitre peut laisser filtrer une improvisation ou l'arrêter prématurément afin de lui permettre une meilleure conclusion.

4.5. Appel des pénalités

4.5.1. L'arbitre signale les pénalités ou les avertissements, s'il y a lieu.

4.5.2. Les pénalités décernées par l'arbitre influencent directement le pointage accordé aux improvisations.

4.6. Appel du vote

4.6.1. L'arbitre appelle le vote du public et des juges.

4.7. Attribution des points

L'arbitre indique verbalement quelle équipe a l'avantage des points ou, le cas échéant, souligne l'égalité dans les points.

5. SYSTÈME DE POINTAGE

5.1. Le vote du public : le public vote selon la méthode du carton bicolore en accordant un soutien majoritaire à une équipe, cela estimé visuellement par l'arbitre. Le public se doit d'être impartial sans quoi son droit de vote peut lui être retiré. 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. On s'attend à un comportement convenable de la part du public ainsi qu'un bon comportement de l'équipe visiteuse.

5.2. Juges : deux juges attribuent chacun deux points à la fin de chaque improvisation en tenant compte du respect des règles du jeu, de la qualité des personnages, de la mise en

scène, de la maîtrise du temps et de l'originalité de l'improvisation. Les critères sont définis par l'acronyme

S.P.O.R.T. voulant dire :

5.2.1. **Structure** (ou la construction) : ce premier critère englobe tout ce qui concerne la mise en scène, la réalisation et le scénario. Est-ce que les joueurs présentent une bonne mise sur pied de l'improvisation ? Savons-nous qui sont les personnages, où nous sommes et voyons-nous une histoire ?

5.2.2. **Personnages** (ou la qualité du jeu) : ce deuxième critère est aussi au cœur de l'improvisation. C'est un critère particulièrement crucial lors d'une catégorie mixte. Le juge se demande si les personnages sont intéressants, colorés, originaux. Est-ce que les joueurs réussissent à créer des personnages concrets et rester dans la peau du personnage sans y déroger ? Est-ce que le personnage contribue à l'improvisation ?

5.2.3. **Originalité** (ou le style) : ce critère peut être considéré comme une façon de récompenser une improvisation qui sort de l'ordinaire, d'encourager des tentatives et de la créativité. Dans certains cas, le juge peut décider de tenir compte d'une improvisation clichée comme peu originale. Est-ce que les idées de mise en scène, de personnages et les répliques sont originales ? Est-ce qu'il y a un style ?

5.2.4. **Respect** (carte, cadre et esprit sportif) : l'improvisation se bâtit dans le respect des règles du jeu et des consignes établies. Elle encourage les joueurs à garder un esprit sportif. Un rôle clé de l'arbitre consiste à sévir lorsqu'il y a un non-respect des consignes. Toutefois, il ne peut pas pénaliser pour toutes les infractions. Le juge doit juger de l'impact des infractions sur la qualité du jeu et décider d'en tenir compte ou non lors de son appréciation de l'ensemble de l'improvisation. Ce dernier ne doit pas juste se demander si le thème est respecté, mais s'il a vraiment bien été joué ? À quel point les joueurs ont-ils respecté la carte ?

5.2.5. **Temps** (ou le rythme) : ce critère invite le juge à se pencher sur le déroulement de l'improvisation, à vérifier si l'humour ou le drame survient à des moments appropriés, à s'assurer que les joueurs font avancer l'improvisation. Est-ce que l'improvisation est bien meublée, ou laisse-t-elle place à des longueurs ? Est-ce que l'improvisation a un début, un milieu et une fin ?

5.3. **Arbitre** : prend toutes les décisions quant au déroulement de la soirée et il anime le jeu. En tout temps, il peut décerner une pénalité à un joueur ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie, selon les règlements spécifiques établies.

6. PÉNALITÉS

6.1. Les pénalités sont des punitions données par l'arbitre, lorsque selon son jugement les règles du jeu ne sont pas respectées par l'une ou l'autre des équipes.

6.2. Chaque pénalité attribuée à une équipe donne un (1) point à l'équipe adverse.

7. TYPES DE PÉNALITÉS

7.1. Pénalité mineure : Punition attribuée lorsque selon le jugement de l'arbitre une règle n'a pas été respectée, mais que son incidence sur le jeu était légère.

7.2. Pénalité majeure : Une punition majeure est attribuée lorsque selon le jugement de l'arbitre une règle n'a pas été respectée et son incidence est importante pour le jeu.

7.2.1. Une punition majeure compte pour deux pénalités au dossier de l'équipe ou du joueur.

8. DESCRIPTION DES PÉNALITÉS

ACCESSOIRE ILLÉGAL

Les joueurs ont le droit d'utiliser comme accessoire tout élément de vêtements commun à tous les joueurs. Les accessoires légaux sont les : pantalons, chandails, souliers, et autres éléments jugés légaux au préalable, par la ligue.

Tout autre accessoire est considéré comme « privilégié » et donc illégal d'utilisation. Des exemples d'accessoires illégaux sont : ceintures, lunettes, montres, élastique pour les cheveux.

Les éléments de décor qui ne sont pas expressément mis à la disposition des joueurs sont également illégaux.

Un joueur peut porter plus d'un chandail sur lui pour créer un costume ou un effet.

Note : Un joueur peut se départir de son chandail en cours d'improvisation. Il est cependant interdit d'être torse nu sur le jeu.

BALAYAGE

Lorsque l'arbitre juge qu'une improvisation doit être interrompue suite à une faute majeure, un dérapage important de l'improvisation en cours ou d'un cas de violence (physique ou verbale).

Les équipes sont alors invitées à retourner à leur banc.

Notez que :

-Le vote n'a pas lieu.

-Les équipes peuvent tout de même recevoir une ou plusieurs pénalités, particulièrement dans le cas des fautes qui ont mené au balayage.

CABOTINAGE

Il y a cabotinage lorsqu'un joueur ou une équipe tente d'influencer le vote du public par le biais d'une blague n'ayant aucun lien avec l'improvisation en cours ou qui, selon le jugement de l'arbitre, nuit à cette improvisation.

CLICHE

Il y a un cliché lorsqu'une idée ou un personnage se reproduit à plusieurs reprises lors d'une ou de plusieurs improvisations. Il peut s'agir également d'une utilisation peu subtile d'un référent (film, télévision, publicité, etc.).

Exemple 1 : Un personnage fatigué qui dirait « Je suis assez fatigué, là! » sur le même ton que Dominique Lévesque incarnant le gars fatigué du Groupe Sanguin.

Exemple 2 : Un concessionnaire de voitures qui accueille un client en lui disant : « Vous trouverez de tout, même un ami. » Évoquant ainsi le slogan des pharmacies Jean Coutu.

Exemple 3 : Apparition récurrente d'un personnage créé de toute pièce par le joueur.

CONFUSION

Une confusion se produit lorsque selon le jugement de l'arbitre :

-Les joueurs d'une même improvisation présentent une histoire différente.

-Lorsque des erreurs de noms, dates, lieux ou autres éléments perturbent le déroulement normal de l'histoire.

-Lorsque l'histoire devient impossible à suivre.

-Lorsque ce qui est installé par un joueur n'est pas respecté.

DÉCROCHAGE

Il y a décrochage lorsque des fous rires non contenus se produisent ou que des personnages et/ou des accents ne sont pas soutenus tout au long de l'improvisation.

Un décrochage peut être donné à un joueur qui contribue directement à l'improvisation ou qui incorpore un élément extérieur au jeu (téléphone cellulaire, rire du public, pleurs d'un bébé, etc.).

ESPRIT ANTISPORTIF

Lorsqu'un joueur ou une équipe manque de respect envers l'arbitre, les juges ou des joueurs de l'autre équipe. Cette pénalité est aussi décernée lors d'une rudesse excessive.

FAUTE THÉÂTRALE

Cette punition est donnée lorsqu'un ou plusieurs joueurs ne parlent pas assez fort, font dos au public, utilisent un langage grossier, ou abordent des thèmes jugés inappropriés pour un public de niveau secondaire (sexe, drogue, alcool).

JEU RETARDÉ

Le retard de jeu s'applique lorsqu'une équipe n'est pas prête à commencer une improvisation au coup de sifflet de l'arbitre signalant le début de l'improvisation.

Il y a aussi retard de jeu si selon le jugement de l'arbitre, un joueur empêche la progression du jeu.

MANQUE D'ÉCOUTE

Il y a un manque d'écoute lorsqu'un joueur, de façon consciente ou non, ne tient pas compte de ce qui a été dit, fait ou installé.

NOMBRE ILLÉGAL DE JOUEURS

Il y a un nombre illégal de joueurs lorsque le nombre de joueurs imposés n'est pas respecté.

À noter qu'une présence ou une entrée sans aucune intervention n'est pas défini comme une participation.

OBSTRUCTION

Se produit lorsqu'un joueur refuse, détruit et/ou nuit à l'improvisation de façon non intentionnelle, et/ou qu'il empêche le bon déroulement de l'histoire.

Si le joueur agit de manière intentionnelle, il s'agira d'une pénalité majeure.

PROCÉDURE ILLÉGALE

Une procédure illégale se produit lorsque :

- Les caucus se prolongent en dehors du temps donné (30 secondes).
- Il y a communication entre le banc de l'équipe en jeu et des joueurs sur la surface de jeu.
- Il y a communication sur le banc de l'équipe qui n'est pas en jeu
- Une équipe, ou la régie, n'est pas prête à l'heure du match.

-Le public d'une équipe dérange le bon déroulement de la partie et 2 avertissements de l'arbitre ont été donnés.

-Les joueurs ne respectent pas les limites de l'aire de jeu délimitée. *

-Les joueurs ne respectent pas le code vestimentaire.

-Une équipe réplique à une pénalité, sans que ce soit leur capitaine qui se présente à l'arbitre pour demander une explication.

-Toute autre infraction jugée telle par l'arbitre alors qu'aucune autre pénalité n'est applicable

* Un joueur peut s'asseoir dans un coin de la patinoire et revenir quand cela lui plait, à la condition qu'il ne soit pas le seul de son équipe à jouer. Seules certaines catégories spéciales permettent aux joueurs de sortir du terrain ou de se servir d'objet à l'extérieur de la patinoire. La catégorie libre ne fait pas partie de ces exceptions.

RUDESSE

Il y a rudesse lorsque, selon le jugement de l'arbitre :

-Un joueur impose avec force tout acte (rudesse physique) ou toute idée (rudesse morale), sans mesure du jeu en cours ou d'un partenaire de jeu.

-Un joueur refuse de coopérer avec les autres et/ou ne fait pas avancer le jeu.

-Lorsqu'un joueur impose un personnage à un autre joueur à l'entrée de ce dernier.

-Lorsqu'un ou des joueurs monopolisent le jeu sans permettre aux autres de s'exprimer ou de participer à l'histoire

-Par contre, imposer une situation ou un personnage à un joueur qui ne propose rien n'est pas une rudesse.

L'arbitre peut décerner 3 types de pénalités de rudesse :

- Rudesse mineure
 - Rudesse majeure : lorsque le joueur fait preuve de rudesse à plus d'une reprise - compte pour 2 pénalités.
 - Rudesse excessive : pour les cas « graves » où le joueur fait preuve de rudesse à plusieurs reprises et/ou de façon exagérée. Compte pour 1 pénalité majeure + pénalité d'esprit antisportif. Si c'est une pénalité personnelle, le joueur est expulsé du match.
- *IMPORTANT : Il n'y a pas de vote sur une improvisation où le type de rudesse excessive est décerné.

REFUS DE PERSONNAGE

Il y a refus de personnage lorsque :

- Un joueur abandonne ou change de personnage sans raison logique et sans explication vis-à-vis l'action en cours.
- Un personnage entre en jeu en s'écartant de l'atmosphère établie (cette faute recoupe celle de "confusion" et de "Manque d'écoute", mais est orientée sur la notion de personnage).
- Un joueur est incapable de maintenir le personnage qu'il s'est lui-même imposé

THÈME NON RESPECTÉ

Il y a non-respect lorsque des éléments du carton-thème (titre ou catégorie) ne sont pas respectés. Peut être annoncée comme "Non-respect du thème" ou "Non-respect de la catégorie".