

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



# IMPROVISATION

## RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE - LIMBO 2020-2021



DOCUMENT COMPLEMENTAIRE IMPORTANT A LIRE :  
REGLEMENTATION ADMINISTRATIVE DU RSEQ LAC-SAINT-LOUIS DE L'ANNEE EN COURS

## Table des matières

<b>RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX .....</b>	<b>3</b>
Article 1 Catégorie d'âge .....	3
Article 2 Formule de rencontre .....	3
Article 3 Admissibilité.....	3
Article 4 Nombre de joueurs.....	3
Article 5 Uniforme .....	3
Article 6 Responsabilités de l'équipe HÔTE .....	4
Article 7 Arbitrage .....	4
Article 8 Classement.....	5
Article 9 Protêt .....	5
Article 10 Égalité en fin de saison .....	5
Article 11 Éliminatoires .....	5
Article 12 Récompenses .....	5
Article 13 Règlements en vigueur .....	6
<b>RÈGLEMENTS DE JEU .....</b>	<b>6</b>
Article 14 La présentation .....	6
Article 15 L'avant-match .....	6
Article 16 Le match.....	7
Article 17 La fin du match .....	7
Article 18 Le déroulement d'une improvisation .....	8
Article 19 L'arbitre est le maître absolu du jeu.....	10
Article 20 Les pénalités .....	11
Article 21 Les catégories .....	16

---

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

---

### ARTICLE 1 CATEGORIE D'AGE

- 1.1 Les catégories d'âges sont celles définies à l'annexe 2 de la réglementation régionale administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.

### ARTICLE 2 FORMULE DE RENCONTRE

- 2.1 Les parties sont d'une durée de 8 improvisations et selon le ratio suivant :  
5 comparées – 3 mixtes  
Entracte de 10 minutes après la 4<sup>e</sup> improvisation.

### ARTICLE 3 ADMISSIBILITE

- 3.1 Tout joueur qui répond aux critères d'admissibilité stipulés dans la réglementation administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.
- 3.2 Uniquement s'il est dûment identifié sur la feuille de match, un joueur en retard devra être arrivé au banc de son équipe et prêt à jouer avant la mi-temps pour pouvoir prendre part à une rencontre.
- 3.3 Dans le cas des séries éliminatoires, un joueur doit avoir participé à un minimum de d'une (1) partie de la saison régulière pour être admissible.

### ARTICLE 4 NOMBRE DE JOUEURS

- 4.1 Nombre de joueurs sur la surface de jeu pour chacune des équipes : six (6).
- 4.1.1 Pour pouvoir disputer la partie, une équipe devra présenter un minimum de quatre (4) et un maximum de dix (10) joueurs.  
*(pénalité possible : article 15.3 du présent document)*
- 4.2 Les équipes n'ont **pas** l'obligation d'aligner un joueur de chaque sexe.
- 4.3 Une équipe qui se présente avec moins de quatre (4) joueurs perdra la partie par forfait (réf. article 19 de la réglementation administrative).

### ARTICLE 5 UNIFORME

- 5.1 Le port du chandail style « t-shirt » est obligatoire (manches courtes ou manches longues).
- 5.2 Les chandails doivent être clairement numérotés au dos et à l'avant et être identiques pour tous les joueurs d'une même équipe (même type, même couleur).
- 5.3 La tenue vestimentaire du joueur d'improvisation est composée de :
- ✓ Souliers à semelles souples et sans talon, préférablement des espadrilles
  - ✓ Pantalon sport ou souple
  - ✓ Le port du t-shirt sous le gilet d'équipe est obligatoire (pas de camisole)

La tenue vestimentaire ou l'équipement d'un joueur ne doit en aucun cas présenter un danger pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique également pour les bijoux en tout genre. Le joueur ne doit pas avoir de gomme ou de bonbon lorsqu'il est sur la patinoire.

## ARTICLE 6 RESPONSABILITES DE L'EQUIPE HÔTE

6.1 Elle devra fournir une surface de jeu délimitée qui répond aux exigences des règlements de jeu (minimum de 4m par 4m).

6.2 Elle devra fournir les ressources nécessaires au bon déroulement de la partie :

Ressources matérielles	Ressources humaines
<input type="radio"/> Kit de match	<input type="radio"/> Un arbitre
<input type="radio"/> Tables et chaises pour les juges et le statisticien	<input type="radio"/> Un juge
	<input type="radio"/> Un statisticien
	<input type="radio"/> Un DJ pour mettre l'ambiance et gérer le système de son
	<input type="radio"/> Un maître de cérémonie (MC)

6.3 Elle aura la responsabilité de l'encadrement et du comportement des spectateurs partisans de son équipe.

6.4 L'entraîneur de l'équipe receveuse sera responsable de toute action de ses joueurs avant, pendant et après le match, et ce, tant et aussi longtemps que des membres de son équipe seront sur la propriété de l'école.

6.5 FEUILLES DE MATCH

L'équipe hôte du tournoi est responsable d'imprimer les feuilles de match des parties prévues à l'horaire.

Elle a également la responsabilité d'inscrire les résultats, les points d'éthique, les cartons et de télécharger les feuilles de matchs numérisées dans S1.

Le résultat et la feuille de match doivent être transmis dans un délai de 72h suivant le début de la partie.

## ARTICLE 7 ARBITRAGE

7.1 Chaque équipe devra fournir un juge.

À défaut de respecter cet engagement, l'équipe fautive aura une (1) pénalité.

7.2 L'équipe **hôte** est responsable de fournir l'arbitre du match qui voit à ce que le jeu se déroule selon les règlements.

À défaut de respecter cet engagement, l'équipe fautive aura deux (2) pénalités.

7.3 Advenant que l'arbitre ne se présente pas à la rencontre, les entraîneurs auront le choix entre les deux options suivantes :

- a) jouer la partie avec les ressources du milieu
- b) remettre la partie.

**ARTICLE 8 CLASSEMENT**

8.1	Victoire	2 points
	Défaite	0 point
	Défaite en prolongation	1 point
	Forfait	-1 point

**ARTICLE 9 PROTET**

Aucun protêt ne sera accepté.

**ARTICLE 10 ÉGALITE EN FIN DE SAISON**

- 10.1 Une équipe qui a perdu une partie par forfait en cours de saison se retrouve à la fin des équipes à égalité.
- 10.2 Fiche entre les équipes à égalité (victoire, défaite, partie nulle)
- 10.3 Équipe ayant le plus de points pour les parties impliquant les équipes à égalité
- 10.4 Meilleur différentiel des points pour et contre pour les parties impliquant les équipes à égalité
- 10.5 Meilleur différentiel des points pour et contre au classement général
- 10.6 Si l'égalité persiste, il y aura tenue d'un match suicide, où le vainqueur de la rencontre obtiendra un meilleur classement par rapport à son adversaire.

**ARTICLE 11 ÉLIMINATOIRES**

- 11.1 En fonction du nombre d'équipes inscrites à la ligue, un maximum d'équipes aura un accès aux séries éliminatoires.
- 11.2 Les séries éliminatoires, incluant les finales, se disputeront dans un endroit neutre ou dans un endroit apte à accueillir les éliminatoires selon le format déterminé lors de la réunion des entraîneurs.

**ARTICLE 12 RECOMPENSES**

- 12.1 Des médailles (or, argent et bronze) seront remises aux finalistes dans chaque catégorie.
- 12.2 Une bannière sera remise à l'équipe gagnante de la finale régionale dans chaque catégorie.
- 12.3 Pour chacune des catégories, un fanion par mention (MARTEAU, MASQUE et ÉTOILE) sera remis au joueur ayant obtenu le meilleur cumulatif de mentions durant la saison régulière.
  - 12.3.1 En cas d'égalité à la fin de la saison régulière, le premier match des éliminatoires sera comptabilisé pour les joueurs à égalité.
  - 12.3.2 Si égalité persiste, il y aura vote des entraîneurs.  
Toutes les équipes pourront voter, mais elles devront s'abstenir si elles ne votent pas pour un autre joueur que le leur.

---

**ARTICLE 13 RÈGLEMENTS EN VIGUEUR**

- 13.1 Les règlements officiels d'improvisation sont ceux de la LNI.
- 13.2 Les règlements spécifiques et administratifs régionaux du RSEQ Lac-Saint-Louis ont préséance sur les règlements officiels.

---

**RÈGLEMENTS DE JEU**

---

**ARTICLE 14 LA PRESENTATION**

- 14.1 L'improvisation est un jeu demandant à deux équipes d'improviser des histoires selon un thème donné et des contraintes établies.
- 14.2 Les deux équipes sont composées d'un entraîneur et de 4 à 10 joueurs.
- 14.3 Le public et les juges se prononcent sur chacune des improvisations. Chaque équipe est responsable de fournir un juge d'improvisation.
- 14.4 Les arbitres et juges fournis par les équipes demeurent leur responsabilité.

**ARTICLE 15 L'AVANT-MATCH**

- 15.1 La ligue détermine à l'avance les cartes d'improvisation et les envoie à l'arbitre assigné au minimum vingt-quatre (24) heures avant la partie. Il est du devoir de l'arbitre de communiquer avec la ligue s'il n'a pas reçu les thèmes dans le délai prescrit. Chaque improvisation comporte un thème (titre de l'histoire), une nature, une catégorie, une limitation du nombre de joueurs et une durée.
- 15.2 L'équipe hôte est responsable que sa salle soit prête à l'ouverture des portes (voir points 16.1 et 16.2) ainsi que d'avoir en main les documents nécessaires au match, à l'exception des thèmes.
- 15.3 Au début du match, une vérification de la composition des équipes est effectuée. Une équipe en faute peut se voir décerner une pénalité (voir point 20.11) si elle se présente :
  - 15.3.1 Avec moins de 6 joueurs. Si elle se présente avec quatre ou cinq joueurs, l'équipe fautive se verra décerner une pénalité, mais pourra tout de même jouer le match. Une équipe qui se présente avec moins de quatre joueurs perdra la partie par forfait (voir point 10.6).
- 15.4 L'arbitre devra rencontrer les deux équipes afin de rappeler les signaux qui seront utilisés au courant de la partie. En cas d'oubli, les capitaines sont aussi responsables d'aller voir l'arbitre afin que ce dernier leur rappelle les signaux.

**ARTICLE 16 LE MATCH**

- 16.1 Idéalement, les équipes doivent être prêtes à jouer au minimum 30 minutes avant le début de la partie.
- 16.2 Une fois les vérifications d'usage effectuées, l'arbitre donne le signal pour le préambule de match. Toute équipe qui n'est pas prête ou qui n'a pas rempli ses responsabilités à ce moment peut se voir décerner une pénalité (voir point 20.18). Le M.C. fait la présentation des joueurs et de l'entraîneur de chaque équipe, en commençant par l'équipe des visiteurs. Il présente ensuite les officiels, soit, dans l'ordre, chaque juge puis l'arbitre. L'arbitre demande ensuite aux équipes de faire connaissance et de se serrer la main. Le match peut alors commencer.
- 16.3 Un maximum de dix (10) joueurs peut être inscrit sur la feuille de pointage et être sur le banc. Toutefois, un maximum de six (6) joueurs peut être sur la patinoire en même temps.
- 16.4 Aucune communication n'est permise entre les personnes sur le banc et celles sur l'aire de jeu, et ce, en tout temps (pendant une improvisation ou non). Si l'entraîneur désire s'entretenir avec l'arbitre ou un autre officiel, il doit le faire entre les périodes ou à la fin de la partie, sans la présence des joueurs et dans le respect du code d'éthique.

**ARTICLE 17 LA FIN DU MATCH**

- 17.1 Afin de ne pas influencer le public ou les juges, le pointage de la partie ainsi que le déroulement de la partie (l'improvisation à laquelle les équipes sont rendues) ne doit pas être mentionné ni affiché.  
  
A la fin des improvisations en temps réglementaire, le Maître de cérémonie validera le pointage avec les juges avant d'en faire l'annonce officielle.
- 17.2 En cas **d'égalité** au pointage à la fin du temps réglementaire, une « fusillade » sera jouée.  
  
La fusillade demande à chaque équipe, jusqu'à un maximum de trois (3), d'envoyer un joueur sur la patinoire afin de performer une improvisation mixte, sans caucus, d'une durée de trente (30) secondes.  
Seules les pénalités de conduite antisportive peuvent être décernées durant une fusillade.  
Le vote a lieu seulement à la fin des trois (3) improvisations.

17.3 En fin de match, les juges se consultent afin de déterminer les mentions suivantes

<b>Mentions</b> ▼	Équipes des <b>BLEUS</b>	Équipes des <b>BLANCS</b>
Étoile	1 joueur du match	
Marteau	1 joueur	1 joueur
Masque	1 joueur	1 joueur

17.3.1 La mention « Étoile » est attribuée au joueur ayant offert la meilleure présence et étant empreint d'originalité, de générosité et d'initiative. Ce joueur sait se mettre en valeur.

17.3.2 La mention « Marteau » est attribuée au joueur ayant le plus aidé à la construction et à l'écriture. Il sait mettre en valeur les autres joueurs ou l'improvisation elle-même.

17.3.3 La mention « Masque » est attribuée au joueur ayant fait les meilleurs personnages (variété, exécution) durant l'ensemble du match.

17.4 Durant la consultation des juges, l'arbitre rencontre les entraîneurs, sans la présence des joueurs, afin de faire une rétroaction sur le match. Toute irrégularité ou préoccupation doit être signifiée à ce moment. La ligue peut être contactée à ce moment, car la ligue n'acceptera pas de protêts par la suite, puisqu'ils vont à l'encontre du code d'éthique.

17.5 Chaque juge est responsable de remettre ses feuilles d'évaluation à l'arbitre du match et ses feuilles de rétroaction aux équipes concernées.

17.6 L'arbitre du match doit faire parvenir à la ligue un rapport d'incident pour toute situation inhabituelle survenue durant un match incluant, mais n'étant pas limité à : pénalité de mauvaise conduite, contestations, problèmes divers, retard de match, irrégularités d'officiels, etc.

## ARTICLE 18 LE DEROULEMENT D'UNE IMPROVISATION

18.1 L'arbitre fait la lecture du thème tel qu'il est inscrit sur la carte. Les équipes ont droit à un caucus de 30 secondes pour se concerter (sauf dans les catégories où le contraire est indiqué) avant de jouer l'improvisation.

L'entraîneur ne peut pas intervenir dans le caucus, sauf en cas de conflit.

Il lui est également interdit de donner des indications lors des improvisations

Par exemple : dire à un joueur quand s'ajouter à l'improvisation

18.2 **MIXTE**

Pour une improvisation de nature **mixte**, chaque équipe doit improviser ensemble sur le thème choisi. Chaque équipe peut aligner un maximum de 3 joueurs (sans obligation d'égaliser le nombre de l'équipe adverse).

En plus du caucus réglementaire de 30 secondes, dix (10) secondes de caucus sont allouées aux deux joueurs qui débute l'improvisation. On encourage les joueurs à identifier d'abord les personnages et le lieu.

Il apparaît important de laisser le temps nécessaire aux deux premiers joueurs de démarrer l'improvisation. Le troisième joueur à faire son apparition sur l'aire de jeu doit attendre qu'un contact solide ait été établi préalablement.



### 18.3 COMPARÉE

Pour une improvisation de nature **comparée**, chaque équipe doit improviser sur le même thème à tour de rôle. Avant la lecture de la première improvisation de nature comparée, l'arbitre lance la rondelle du match. L'équipe désignée par sa couleur garde la rondelle. À la fin du caucus de chacune des improvisations de nature comparée, l'arbitre consulte l'équipe qui possède la rondelle. Celle-ci a un délai de cinq (5) secondes pour signifier verbalement à l'arbitre si elle veut donner la rondelle du match ou non. Après ce choix, l'arbitre signale le début de l'improvisation par un deuxième coup de sifflet et l'équipe qui possède maintenant la rondelle doit commencer.

18.4 Pendant toute la durée de l'improvisation, aucun joueur ne peut quitter l'aire de jeu, sauf s'il garde un contact direct ou indirect avec la patinoire.

Les joueurs qui ne sont plus actifs doivent rester en « boule » sur la patinoire.

18.5 Pour valider sa présence, autant dans une improvisation que dans un match, autant personnellement que dans le total requis par la carte, un joueur doit avoir effectué une action significative dans l'improvisation.

18.6 À la fin de la durée inscrite sur la carte, l'arbitre siffle pour signaler la fin de l'improvisation. Le M.C. annonce, avant le vote, les pénalités appelées par l'arbitre, s'il y a lieu. Le capitaine peut alors demander des explications (voir point 19.4).

### 18.7 LE VOTE

L'arbitre donne aux juges un court délai de réflexion. Lorsqu'ils sont prêts à voter, ceux-ci l'indiquent à l'arbitre en montrant le tranchant de leur carton de vote (un juge ne peut s'abstenir de voter). L'arbitre demande ensuite aux spectateurs et aux juges de montrer la couleur du carton correspondant à l'équipe ayant offert la meilleure performance. Chaque juge doit s'assurer que son vote n'est vu que de l'arbitre.

18.7.1 À la fin du vote, l'arbitre spécifie pour qui chaque juge et le public ont voté. La majorité des votes du public vaut une (1) fraction du vote (aucune dans le cas d'égalité). Chaque juge vaut également une (1) fraction du vote. L'équipe ayant obtenu le plus de fractions de vote gagne le point. Si le nombre de fractions est égal, un point est inscrit par chaque équipe.

18.7.2 Si les juges votent de façon similaire, mais contraire au public, ils pourraient être appelés à expliquer leur choix. En aucun temps le vote de ces derniers ne pourra être renversé.

18.7.3 Un décompte des votes du public pourrait être effectué uniquement à la demande et au jugement de **l'arbitre**.

Le décompte sera effectué par les juges de salle.

Le résultat du décompte sera remis à l'arbitre qui en fera l'annonce officielle.

Aucun recomptage ne sera effectué.

**ARTICLE 19 L'ARBITRE EST LE MAITRE ABSOLU DU JEU**

- 19.1 En tout temps, l'arbitre peut imposer une pénalité à un joueur ou une équipe nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie, même si elle n'est pas spécifiée dans l'article 20 (voir point 20.15). Il peut également intervenir dans l'improvisation afin de corriger l'écriture ou la qualité du spectacle.
- 19.2 Une pénalité peut être décernée sans être signalée. L'arbitre doit toutefois se servir de son « gazou » et des signes de l'arbitre le plus souvent possible et ce, afin de signaler aux joueurs les correctifs qu'ils doivent apporter à leur jeu. Une pénalité est soit versée au dossier du joueur ou de l'équipe, selon la décision de l'arbitre, et devient officielle seulement lorsqu'elle est annoncée par le M.C.
- 19.3 L'arbitre peut décider de majorer une pénalité remise pour une faute qui nuit à l'improvisation en entier, qui la détruit sciemment ou qui est répétée tout au long de celle-ci, ou qui entre en opposition au code d'éthique de la ligue. Une deuxième pénalité est alors versée soit au dossier du joueur ou à celui de l'équipe, toujours conformément à la décision de l'arbitre.
- 19.4 Avant le vote, le capitaine (ou l'assistant capitaine si la pénalité en cause a été versée au dossier du capitaine ou si ce dernier a été radié (voir point 19.6) ou expulsé (voir point 19.7)) peut se présenter au centre de l'aire de jeu et demander des éclaircissements sur une pénalité. Suite aux explications de l'arbitre, le joueur présent peut répliquer de façon constructive pour éclaircir la situation. L'arbitre doit finalement conclure.
- 19.5 L'accumulation de trois (3) pénalités par une équipe, ou par les joueurs la composant, donne un point à l'équipe adverse.
- 19.6 L'arbitre doit expulser du match tout joueur ayant accumulé trois (3) pénalités à son dossier durant la même partie. Un joueur radié pourra rester sur le banc des joueurs et participer aux caucus, mais ne pourra plus participer aux improvisations.
- Une expulsion n'efface pas le dossier des pénalités. Si, à la suite de l'expulsion d'un joueur, son équipe ne peut remplir les exigences de la carte d'improvisation, cette équipe se verra décerner une pénalité de « nombre illégal de joueurs », une fois l'improvisation jouée.
- 19.7 L'arbitre a le droit et le devoir d'expulser de la rencontre toute personne présente, peu importe son rôle, qui nuirait au déroulement du spectacle ou qui contreviendrait au code d'éthique. À l'exception des joueurs (voir point 16.3), toute personne expulsée doit quitter la salle. L'expulsion doit toujours être utilisée en dernier recours et rapportée à la ligue. L'expulsion n'allège pas l'équipe concernée de ses obligations (voir points 1.4, 1.5 et 2.5.1).

- 19.8 L'arbitre peut annuler le vote du public s'il juge qu'il y a partisanerie excessive au profit d'une des équipes  
Note : il est fortement conseillé aux arbitres d'expliquer cette procédure au public avant de débiter la partie.

**Définition** : la partisanerie est considérée excessive lorsque le public vote trois (3) fois dans le sens opposé des juges au profit de la même équipe.

L'arbitre doit avoir avisé le public de cette situation avant de lui retirer son vote.

Lorsque l'arbitre annule le vote du public pour cause de partisanerie excessive, le point du public accordé à l'équipe est retiré. Le public peut ensuite reprendre son droit de vote pour le reste du match.

## ARTICLE 20 LES PENALITES

### 20.1 ACCESSOIRE ILLÉGAL

20.1.1 Un accessoire autre qu'un gilet d'improvisation, que son pantalon, que son corps ou que celui mis à sa disposition par l'arbitre est utilisé.

20.1.2 Un élément sensoriel extérieur à l'improvisation est utilisé.

20.1.3 Un joueur enlève, complètement ou partiellement, autre chose que son gilet d'improvisation.

20.1.4 À l'équipe dont un ou plusieurs joueurs n'a pas la tenue vestimentaire requise (voir article 5 du présent document).

Note : l'arbitre doit annoncer cette punition avant la première improvisation

GESTE : L'arbitre tire son chandail avec sa main.



## 20.2 CONDUITE ANTISPORTIVE

20.2.1 Une attitude est condescendante ou irrespectueuse envers un autre participant du spectacle.

20.2.2 Un comportement est indiscipliné, indécent, antisportif ou transgressant le code d'éthique.

20.2.3 En début de match, un membre ou un officiel de l'équipe est sous l'effet d'une suspension (majeure) (voir point 10.3).

20.2.4 Un membre d'une équipe ou un officiel de l'équipe est expulsé (majeure) (voir point 19.7).

GESTE : L'arbitre fait un « T » avec ses deux mains devant son torse.

NOTE : L'arbitre doit remplir un rapport d'incident pour chaque pénalité de conduite antisportive.

## 20.3 CONFUSION

Une mise en scène ou une écriture est inefficace ou nuit à la compréhension générale de l'improvisation.

GESTE : L'arbitre doit faire une rotation complète des bras devant le tronc.



## 20.4 DÉCROCHAGE

20.4.1 Un joueur cesse d'incarner le personnage qu'il met en scène dans le cadre d'une improvisation.

20.4.2 Une équipe décroche de l'ambiance générale ou de l'histoire mise en scène par l'équipe précédente lors d'une improvisation de catégorie poursuite.

20.4.3 Un joueur décroche du jeu ou de l'écriture de l'autre joueur dans une improvisation de catégorie alternée.

GESTE : L'arbitre place son bras parallèle au sol, son poing dans les airs puis fait un mouvement de haut en bas.



## 20.5 DÉJÀ-VU

Un élément déjà joué dans le match en cours par une des deux équipes est repris.

GESTE : L'arbitre place sa main devant l'œil en formant un rond.

**20.6 DOUBLE-SCÈNE**

Une deuxième scène n'est pas en retrait ou nuit à la compréhension de l'improvisation.

GESTE : L'arbitre fait un deux avec l'index et le majeur de la même main devant lui, à la hauteur du tronc.

**20.7 LANGAGE ABUSIF**

20.7.1 Des sacres ou un langage inadéquat est superflu à l'écriture de l'improvisation.

20.7.2 Un langage inadéquat est utilisé à outrance ou dans le but volontaire de susciter une réaction du public.

GESTE : L'arbitre ferme sa bouche avec sa main, comme s'il avait une fermeture éclair.

**20.8 NOMBRE ILLÉGAL DE JOUEURS**

Note : l'arbitre doit annoncer l'une ou l'autre de ces punitions avant la première improvisation.

20.8.1 Le nombre de joueurs prescrit par la carte n'est pas respecté.

20.8.2 Une équipe se présente à cinq (5) ou à quatre (4) joueurs au début du match.

20.8.3 Plus de joueurs que le nombre de joueurs présents sur le banc de l'autre équipe sont envoyés dans une improvisation de catégorie poursuite.

GESTE : L'arbitre tape le dessus de sa tête avec sa main ouverte.

**20.9 NON-RESPECT DE LA CATÉGORIE**

20.9.1 La catégorie imposée par la carte n'est pas respectée.

20.9.2 Les répliques sont étirées inutilement afin d'éviter la rime dans une improvisation de catégorie rimée.

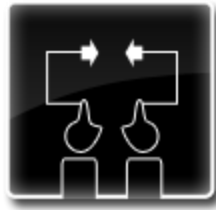
GESTE : L'arbitre forme un rectangle avec les pouces et les index à la hauteur du tronc.

NOTE : Une catégorie peut être respectée tant dans son ensemble que par les présences de ses éléments caractéristiques.

**20.10 NON-RESPECT DU THÈME**

Le thème mentionné par la carte n'est pas respecté.

GESTE : L'arbitre dessine un rectangle avec ses deux index au-dessus de sa tête.



NOTE : Le titre doit habiter et conduire une improvisation. Sa simple mention ou présence ne suffit pas à le respecter.

#### 20.11 PROCÉDURE ILLÉGALE

20.11.1 Toute infraction jugée telle par l'arbitre alors qu'aucune autre pénalité ne s'applique.

20.11.2 Bris de matériel ou d'installation.

20.11.3 Non-respect des lieux ou sortie complète de la salle dans les improvisations de catégorie « sans frontières ».

20.11.4 Dans une improvisation de nature comparée, une équipe parle pendant l'improvisation de l'autre équipe ou toutes autres communications illégales (Voir points 5.3 et 3.7).

20.11.5 Absence totale de joueurs d'une équipe durant une improvisation (à l'exception des catégories « grille-pain »).

20.11.6 S'il y a communication entre le banc et l'aire de jeu pendant une improvisation.

GESTE : L'arbitre donne des coups répétés sur le bras avec le tranchant de la main



NOTE : Il s'agit de la seule pénalité qu'un assistant arbitre peut décerner. Pour se faire, il fait tout simplement comme un arbitre, mais sans « gazou ». Il se lève, fait le signe de l'arbitre, pointe l'équipe et se rassoit. La personne ayant décernée la pénalité est responsable de son explication.

#### 20.12 REFUS

Une proposition de l'autre équipe est refusée.

GESTE : Pour décerner cette pénalité, l'arbitre masque son visage avec sa main ouverte.



**20.13 RETARD DE MATCH**

20.13.1 Le début ou la continuation du match, d'une période ou d'une improvisation est retardé.

20.13.2 Le caucus d'une équipe dépasse le temps de concertation octroyé.

20.13.3 La demande d'explication des pénalités n'a pas pour but de demander des éclaircissements ou s'étire inutilement.

GESTE : L'arbitre fait une rotation de la main avec l'index dans les airs.

**20.14 RUDESSE**

20.14.1 Un manque de respect ou un comportement blessant, verbal ou physique, fait envers un autre joueur (peu importe l'équipe).

20.14.2 Des éléments d'improvisation sont amenés trop drastiquement ou sont imposés à l'autre équipe.

20.14.3 Dans une improvisation de nature mixte, plus d'un (1) joueur est envoyé pour débiter l'improvisation ou un nouveau participant arrive avant qu'un contact solide ait été construit.

20.14.4 Au début d'une improvisation de nature mixte, le contact avec l'autre équipe n'est pas établi.

GESTE : L'arbitre donne un coup de poing dans une main ouverte.

**20.15 VOLUME**

Les joueurs ne parlent pas assez fort.

GESTE : L'arbitre met la main ouverte derrière l'oreille.



**ARTICLE 21 LES CATEGORIES**

- 21.1 **LIBRE**  
Les équipes sont libres de faire ce qu'elles désirent.
- 21.2 **À LA MANIÈRE DE...**  
D'une publicité  
D'un reportage  
D'un film de super-héros/d'action/de Disney
- 21.3 **ACCESSOIRE IMPOSÉ**  
Un accessoire est imposé aux équipes et elles doivent obligatoirement en tenir compte pour inventer l'improvisation. L'accessoire doit être utilisé dans son sens utilitaire ou dans son sens ludique. L'objet ne peut pas être transformé plus d'une fois.
- 21.4 **MIME**  
Jeu exclusivement corporel, sans aucun son ni parole  
Un support musical est permis
- 21.5 **CHANTÉE** (durée maximale de 1 min 30sec)  
Toutes les paroles de l'improvisation doivent être chantées.
- 21.6 **LANGAGE INVENTÉ**  
L'improvisation doit se faire dans une langue inventée.
- 21.7 **NARRATION**  
De nature comparée, il doit y avoir la présence d'un narrateur distinct des acteurs.  
C'est une narration où l'action et le dialogue sont réalisés par les joueurs.
- 21.8 **DOUBLAGE**  
Les joueurs sur la patinoire remuent les lèvres mais ne parlent pas car ils sont doublés par des joueurs en boule (aussi sur la patinoire). En mixte, les joueurs doivent être doublés par un membre de leur propre équipe (les joueurs de l'équipe A sont doublés par des joueurs de l'équipe A).
- 21.9 **PERSONNAGE**  
Chaque équipe devra piger 1 personnage et le joueur devra jouer celui-ci exactement comme il est écrit sur son carton.