SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

LAC-SAINT-LOUIS

IMPROVISATION

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2021-2022

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE :
RÈGLEMENTATION ADMINISTRATIVE DU RSEQ LAC-SAINT-LOUIS DE L'ANNÉE EN COURS

Réglementation spécifique révisée le 10 juin 2020

RSEQ
LAC-SAINT-LOUIS

Table des matières

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX 3

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 4
Article 6 Responsabilités de l'équipe HÔTE 4
Article 7 Arbitrage 5
Article 8 Classement *(modifié le 10/06/2020)* 5
Article 9 Protêt 5
Article 10 Égalité en fin de saison 5
Article 11 Éliminatoires 6
Article 12 Récompenses 6
Article 13 Règlements en vigueur 6

RÈGLEMENTS DE JEU 7

Article 14 La présentation 7
Article 15 L'avant-match 7
Article 16 Le match 7
Article 17 La fin du match 8
Article 18 Le déroulement d'une improvisation 9
Article 19 L'arbitre est le maître absolu du jeu 10
Article 20 Les pénalités 11
Article 21 Les catégories 17
Article 22 Liste des « À la manière de… » 20

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

ARTICLE 1 CATÉGORIE D'ÂGE

1.1 Les catégories d'âges sont celles définies à l'annexe 1 de la réglementation régionale administrative du RSEQ Lac-Saint-Louis.

ARTICLE 2 FORMULE DE RENCONTRE

2.1 Cadet : les parties sont d'une durée de 10 improvisations et selon le ratio suivant :
4 comparées – 6 mixtes
5 comparées – 5 mixtes
6 comparées – 4 mixtes

Entracte de 10 minutes après la 5e improvisation.

2.2 Juvénile : les parties sont d'une durée de 12 improvisations et selon le ratio suivant :
6 comparées – 6 mixtes
7 comparées – 5 mixtes

Entracte de 10 minutes après la 6e improvisation.

2.3 Chaque partie devra se terminer par une improvisation **mixte**.

ARTICLE 3 ADMISSIBILITÉ

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 deux (2) parties 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 neuf (9) 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 17 de la réglementation administrative)

ARTICLE 5 UNIFORME

5.1 Le port du chandail (style chandail de hockey) est obligatoire.

5.2 Les chandails doivent être de couleur identique et numérotés au dos.

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 de couleur unie et sans motif
  - ✗ pas de jeans, de jupe, de robe, de pyjama ni de leggings
- ✓ t-shirt sous le gilet d'équipe (pas de camisole)

5.3.1 Le port des shorts est toléré dans la mesure où les exigences décrites à l'article 5.3 sont respectées.

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 RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE 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
❍ Kit de match ❍ Système de pointage (tableau) ❍ Tableau de pénalités ❍ Tables et chaises pour les juges et le statisticien	❍ Un arbitre ❍ Un juge ❍ Un statisticien ❍ Un DJ pour mettre l'ambiance et gérer le système de son ❍ 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.

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 *(MODIFIÉ LE 10/06/2020)*

8.1

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

Le rang des équipes est déterminé par la moyenne des points.

Note : la moyenne des points équivaut au nombre de points obtenus divisé par le nombre de point maximum qu'une équipe aurait pu avoir si elle avait remporté toutes les parties disputées (incluant les points franc-jeu).

8.2. Aucun point d'éthique sportive ne sera comptabilisé au classement pour cette discipline.

8.3 En cas de forfait, le pointage suivant sera accordé à l'équipe victorieuse :

Cadet	5-0
Juvénile	7-0

ARTICLE 9 PROTÊT

Aucun protêt ne sera accepté.

ARTICLE 10 ÉGALITÉ 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 auront 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 RÉCOMPENSES

12.1 Des médailles d'or et d'argent seront remises aux finalistes dans chaque catégorie et chaque section.

12.2 Une bannière sera remise à l'équipe gagnante de la finale régionale dans chaque catégorie et chaque section.

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 PRÉSENTATION

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 9 joueurs.

14.3 Le public et des 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 article 8).

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 juges et termine avec la présentation de 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 neuf (9) joueurs peut être inscrit sur la feuille de pointage et être sur le banc. Les neuf (9) joueurs peuvent être sur le banc, mais 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, en alternance et ce jusqu'à un maximum de trois (3), d'envoyer un joueur sur la patinoire afin de performer une improvisation solo, sans caucus, d'une durée de trente (30) secondes.
L'équipe possédant la rondelle du match doit décider si elle commence la série d'improvisations. Seules les pénalités de conduite antisportive peuvent être décernées durant une fusillade.
Le vote a lieu seulement à la fin des six (6) improvisations.

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

Mentions ▼	Équipes des **BLEUS**	Équipes des **BLANCS**
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 peut rencontrer 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.

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 DÉROULEMENT 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 avant de jouer l'improvisation (sauf dans les catégories où le contraire est indiqué).

18.2 Pour une improvisation de nature **mixte**, chaque équipe doit improviser ensemble sur le thème choisi. Le troisième joueur à faire son apparition sur l'aire de jeu doit attendre qu'un contact solide ait été établi préalablement.

18.3 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 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.

18.8 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.

18.9 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.

18.10 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 MAÎTRE 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.

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 débuter 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 PÉNALITÉS

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 CABOTINAGE
Une intervention ou une blague est faite au détriment de l'écriture dans le but de s'attirer la faveur du public.

GESTE : L'arbitre fait un pied de nez.

20.3 CLICHÉ

20.3.1 Un geste ou une parole est utilisé, mais connue dans la culture générale ou les médias.

20.3.2 Des marques commerciales sont utilisées à outrance ou dans le but volontaire de susciter une réaction du public.

20.3.3 Les paroles intégrales d'une chanson sont utilisées dans une improvisation de catégorie chantée.

GESTE : L'arbitre se tape le talon.

20.4 CONDUITE ANTISPORTIVE

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

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

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

20.4.4 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.

20.5 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.

20.6 DÉCROCHAGE

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

20.6.2 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.

20.6.3 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.

20.7 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.

20.8 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.

20.9 LANGAGE ABUSIF

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

20.9.2 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.

20.10 MANQUE D'ÉCOUTE

20.10.1 Un élément établi plus tôt dans l'improvisation n'est pas respecté.

20.10.2 La présence d'une proposition sur la scène n'est pas tenue en compte.

GESTE : L'arbitre se tient l'oreille.

20.11 NOMBRE ILLÉGAL DE JOUEURS

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

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

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

20.11.3 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.

20.12 NON-RESPECT DE LA CATÉGORIE

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

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

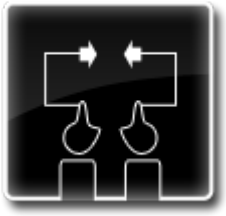
GESTE : L'arbitre forme un rectangle avec les pouces et les index à la hauteur du tronc.

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

20.13 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.

20.14 OBSTRUCTION

20.14.1 Un joueur nuit à l'élaboration de l'improvisation ou interrompt les autres joueurs de façon à ce qu'ils ne puissent terminer leurs interventions.

20.14.2 Un joueur est ignoré par l'autre équipe ou aucune chance d'intégrer l'improvisation en cours ne lui est laissée.

GESTE : Le signe de l'obstruction consiste à mettre ses bras en croix, poing gauche sur l'épaule droite et vice versa.

20.15 PROCÉDURE ILLÉGALE

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

20.15.2 Bris de matériel ou d'installation.

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

20.15.4 Dans une improvisation de nature comparée, une équipe parle pendant l'improvisation de l'autre équipe ou toutes autres communications illégales.

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

20.15.6 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.

20.16 RALENTISSEMENT DE JEU

Un joueur ou une équipe ralentit, empêche ou nuit à l'évolution de l'improvisation.

GESTE : L'arbitre fait une rotation des index au-dessus de la tête.

20.17 REFUS

Une proposition de l'autre équipe est refusée.

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

20.18 RETARD DE MATCH

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

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

20.18.3 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.

20.19 RUDESSE

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

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

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

20.19.4 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.

ARTICLE 21 LES CATÉGORIES

21.1 **LIBRE**
Les équipes sont libres de faire ce qu'elles désirent.

21.2 **ABSURDE**
L'improvisation, dans ses teneurs, ses concepts, son écriture, doit être menée par des éléments différents de la réalité connue. À noter que la cohérence et l'écriture ne doivent pas être affectées.

21.3 **À LA MANIÈRE DE …**
Cette catégorie consiste à respecter le style d'une œuvre, d'un auteur ou d'un genre, soit par le niveau de langage, le sujet, l'ambiance ou le propos. Une liste des « à la manière de » utilisée par la ligue est précisée à l'article 22.

21.4 **BANDE ANNONCE** (Nature comparée seulement)
Les joueurs doivent improviser dans le style d'un *preview* de film en se basant sur un thème ou sur la lecture d'une définition tirée d'un TV-Hebdo.

21.5 **CHANGEMENT**
Au sifflet de l'arbitre, le dernier joueur à avoir fait une réplique doit la reprendre en modifiant son sens, sans toutefois affecter la cohérence de l'improvisation.

21.6 **CHANTÉE** (durée maximale de 1 min 30sec)
Toutes les paroles (lire syllabes) de l'improvisation doivent être chantées.

21.7 **CLIENTÈLE**
(Nature mixte, sans thème, nombre de joueurs fixe de 4 par équipe, durée de 7 minutes)
Les improvisations de catégorie « Clientèle » se divisent en deux parties de 3 minutes et 30 secondes. Durant les premières trente (30) secondes de chaque partie, le joueur établie un lieu et un métier (taxi, médecin, etc.).
Puis ce joueur rencontre successivement trois clients de l'équipe adverse qui se relaie dans son lieu de travail (1 minute par client).
Puis, c'est l'inverse, l'équipe qui faisait les clients fait le professionnel. La rondelle du match détermine qui a le choix de commencer.

21.8 **DÉBUT DE LA FIN** (Nature comparée seulement, durée minimale de 2 minutes)
L'improvisation comporte deux (2) parties : une première partie durant 30 secondes qui montre comment l'histoire se finit (situation finale ou conclusion) suivie d'une seconde partie (reste du temps) qui montre comment l'histoire a débuté. L'impro doit se terminer là où elle a commencé.

21.9 **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 l'équipe adverse.

21.10 **DRAMATIQUE**
L'improvisation dramatique s'appuie sur les notions de drame et de théâtre. Les émotions ressenties par les joueurs doivent être vraies.

21.11 **DUPLEX (Nature mixte)**
L'improvisation comporte deux (2) scènes de la même histoire. Chaque fois que l'arbitre siffle, on passe d'une scène à l'autre. L'improvisation se joue à 2 joueurs par équipe. Un caucus sur la glace avec les joueurs de l'autre équipe peut être autorisé.

21.12 **ENTREVUE** (Nombre de joueurs limité à deux, sans thème)
Durant la première partie de l'improvisation, un improvisateur joue le rôle d'un intervieweur, alors que l'autre, l'interviewé. À la moitié du temps, l'arbitre siffle, et les 2 joueurs recommencent une nouvelle interview, en échangeant leur rôle, l'interviewé devient intervieweur, et vice versa.

21.13 **EXAGÉRATION** (Nombre de joueurs limité, de nature comparée, durée de 3 minutes)
À chaque minute, l'arbitre siffle et les joueurs doivent reprendre la partie précédente de leur improvisation en version exagérée.

21.14 **GRILLE-PAIN** (Nature Mixte, nombre de joueurs limité à 3 ou 4 par équipe)
Exceptionnellement, tous les joueurs prescrits par la carte doivent être sur la patinoire au début de l'improvisation. Au coup de sifflet de l'arbitre, les joueurs devront, aléatoirement et d'un nombre indéfini, se lever et improviser sans thème. Un joueur qui ne s'est pas levé au sifflet de l'arbitre ne peut se rajouter par la suite. À certains moments durant l'improvisation, il est possible que seule équipe soit représentée sans que ceci n'entraîne une pénalité.

21.15 **HANDICAP**
Un handicap est imposé aux joueurs (ex.: sans bras, en anglais, les yeux fermés, etc.).

21.16 **POÉTIQUE**
Le ton de l'improvisation doit se trouver enrichi de figure de styles, le langage utilisé doit être recherché. Cette catégorie ne demande pas l'emploi des rimes.

21.17 **POURSUITE** (Nature comparée)
Malgré qu'il s'agisse d'une improvisation de nature comparée, chaque équipe jouera la même improvisation, à tour de rôle. La première équipe à jouer met en scène le début d'une histoire puis fige au sifflet de l'arbitre à la fin de la durée de l'improvisation. La deuxième équipe prend la place de la première équipe et continue la même improvisation, avec les mêmes personnages et la même histoire. Elle met en scène la fin de l'histoire. L'ambiance générale, les personnages et l'intrigue doivent être respectés d'une équipe à l'autre.

21.18 **RELAIS** (Nature mixte, nombre limité de joueurs)
Au sifflet de l'arbitre, un joueur vient remplacer un autre joueur de son équipe sur la patinoire afin de continuer le personnage et l'improvisation que ce premier avait bâti. Il n'y a qu'un seul joueur d'une équipe à la fois sur la patinoire.

21.19 **RÉPLIQUE AU BOL**
Les joueurs doivent piger une réplique dans un bol et l'inclure à voix haute de façon cohérente à l'improvisation en cours.

21.20 **RIMÉE**
Chaque réplique doit rimer avec la précédente, sous forme de paire (qu'elle vienne du même joueur ou non). Toutes les formes de rimes sont permises : plate, croisée et embrassée.

21.21 **SANS CAUCUS** (Nature mixte)
La seule particularité des improvisations de catégorie « sans caucus » est qu'elles commencent dès la lecture du thème terminée.

21.22 **SANS FRONTIÈRE**
Cette improvisation retire la limitation des joueurs de devoir rester à l'intérieur de l'aire de jeu.

21.23 **SANS PAROLE** (Durée maximale de 2 minutes)
Le langage connu ne peut être utilisé. Seules les onomatopées, les bruits ou un langage imaginaire peuvent être utilisés.

21.24 **TÉLÉCOMMANDE**
Trois (3) groupes de deux (2) joueurs se forment sur la patinoire. À chaque groupe est attribuée une émission de télé, un canal, un lieu ou une autre contrainte de l'arbitre. Les groupes improviseront en alternance à la discrétion de l'arbitre.

21.25 **VARIATION SUR UN MÊME THÈME**
Chaque fois que l'arbitre siffle, une nouvelle improvisation commence, mais avec le même thème.

21.26 **VARIATION SUR UN MOUVEMENT** (sans thème)
Au sifflet de l'arbitre, les improvisateurs doivent figer et s'inspirer de leur pose afin de débuter une nouvelle histoire.

21.27 **MIME D'UN JOUR**
L'improvisation débutera comme une improvisation normale. Au sifflet de l'arbitre, elle devra se poursuivre comme une mimée, c'est-à-dire aucun son ni aucune parole. Lorsque l'arbitre sifflera de nouveau, l'improvisation continuera normalement et ainsi de suite.

ARTICLE 22 LISTE DES « À LA MANIÈRE DE…. »

1. Biographie
2. Comédie musicale
3. Comédie romantique (« film de filles »)
4. Conte pour enfants
5. Documentaire
6. Émission connue (ex. : Les Simpson, CSI, 30 vies, Dans une Galaxie, etc.)
7. Film d'ados
8. Film d'espionnage
9. Film d'horreur
10. Film policier
11. Film western
12. Info-pub
13. La vie des gens riches et célèbres
14. Médiéval fantastique (Tolkien, Harry Potter)
15. Monologue
16. Roman de cape et d'épée
17. Roman savon (« Soap américain »)
18. Science-fiction
19. Suspense
20. Télé-réalité