

Improvisation

Comment ça marche ?

Un match d'improvisation consiste de deux équipes de 3 à 4 joueurs qui cherchent à gagner la vote du public en bien présentant des improvisations qui font rire !

Avant le début du match, les deux équipes se donnent la main. L'arbitre tire au hasard une carte qu'il lit à haute voix qui explique les détails de l'improvisation et le match commence.

Avant chaque improvisation, les joueurs ont ensuite 30 secondes pour faire des remue-méninges. À la fin des 30 secondes, l'arbitre dit « Arrêtez » et les joueurs cessent de parler.

L'arbitre demande à un des deux capitaines de choisir PILE ou FACE. L'arbitre lance la rondelle et si le capitaine avait bien choisi pile ou face, il a le choix de passer en premier ou en deuxième. Si le capitaine avait mal choisi, le choix appartient au capitaine de l'autre équipe.

Les équipes présentent leur improvisation jusqu'au moment que l'arbitre dit « Arrêtez ! ». Après chaque improvisation, l'arbitre demande au public de voter. Les spectateurs choisissent immédiatement le carton colorié qui représente le vote pour le groupe qui a présenté la meilleure improvisation. L'arbitre compte les votes et déclare le groupe avec le plus de votes le gagnant de cette improvisation.

Les équipes

Chaque équipe consiste de 3 à 4 joueurs. Chaque joueur doit jouer dans les matchs. Chaque équipe est obligée de choisir une couleur qui la représente. On ne peut pas avoir deux équipes de la même couleur dans une ligue. Pour les matchs, les joueurs sont obligés de porter un maillot de cette couleur.

Chaque équipe choisit un capitaine qui porte un « C » sur son maillot à chaque match. Seul le capitaine peut parler à l'arbitre. Une pénalité sera donnée à l'équipe si un joueur ne porte pas son maillot ou si le capitaine ne porte pas son « C ».

Chaque improvisation vaut un (1) point et la première équipe à recevoir 3 points gagne le match (dans la saison régulière ; il faut gagner 5 points pour gagner le match aux éliminatoires).

Si le pointage dans un match est 2 à 2, les capitaines peuvent décider de continuer le match en jouant une seule improvisation ou de terminer le match en égalité.

Dans un match, on peut aussi recevoir des pénalités (à la page suivante). Lorsqu'une équipe reçoit trois (3) pénalités, l'arbitre enlève un point du pointage. L'arbitre est le maître absolu du jeu. En tout temps, il peut imposer une pénalité à un joueur ou à une équipe sans question ; il peut aussi disqualifier une équipe d'une improvisation ou du match.

À la fin de chaque match, l'arbitre choisit les étoiles du match. Ensuite, l'arbitre note le classement des équipes et des étoiles.

Le classement :

- une victoire = 2 points
- une égalité = 1 point
- une défaite = 0 points

- 1ère étoile = 3 points
- 2e étoile = 2 points
- 3e étoile = 1 point

Comment écrire une improvisation

Chaque carton d'improvisation doit inclure les détails suivants :

1. Le titre de l'improvisation
2. Nature de l'improvisation
 - a. comparée : chaque équipe doit improviser séparément sur le même thème
 - b. mixte : les deux équipes improvisent ensemble sur le même thème
3. Genre de l'improvisation
 - a. parlée : l'improvisation est parlée
 - b. gestuelle : le(s) joueur(s) doit faire des gestes exagérées dans leur improvisation
 - c. à la manière de : le(s) joueur(s) doit improviser en imitant un personnage
 - d. mime : le(s) joueur(s) n'a pas le droit à parler, ni à toucher les autres joueurs sur la scène (s'il y en a)
**faites certains de *ne pas* écrire des cartes d'impro avec les mimes qui durent plus de 1 minute
 - e. chantée : le(s) joueur(s) doit chanter pendant toute l'impro
4. Nombre de joueurs
 - a. déterminé : un nombre fixe de joueurs
 - b. illimité : le nombre de joueurs est au choix des équipes
5. Durée de l'improvisation
30 secondes / 1 minute / 1 minute 30 secondes / 2 minutes

Pénalités et infractions

Nom	Définition
Accessoire non-permis (1 point)	Utilisation d'un accessoire (ex/ On ne peut pas enlever un soulier pour l'utiliser)
Bavardage (1 point)	Les joueurs se consultent après les 30 secondes permises
Confusion (Disqualification)	L'équipe qui présente une impro incompréhensible sera disqualifiée pour ce point
Décrochage (1 point)	Un joueur sort de son personnage (ex/ rire)
Double-scène (Disqualification)	Dans une impro mixte, si la deuxième équipe qui entre ne suit pas l'histoire établie par la première équipe, elle sera disqualifiée
Jeu de dos (1 point)	Un joueur a son dos au public trop longtemps
Non-respect de l'impro (Disqualification)	Une équipe ne respecte pas la nature, le genre, le nombre de joueurs
Rudesse excessive (2 points)	Un joueur se comporte de façon brutale, que ce soit physique ou verbale, envers un autre joueur
Respect du personnage (Disqualification)	Lorsque les genres de personnages ne sont pas respectés (ex/ un garçon joue la mère. et une fille joue le père)
Sortie de la glace (1 point)	Un joueur ne respecte pas les limites physiques de la scène
Utilisation de l'anglas (1 point)	Un joueur prononce un mot en anglais dans une improvisation