

RÈGLES DE JEU

IMPROVISATION | SAISON 2025-2026



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 sept improvisations en catégorie benjamin (niveau scolaire secondaire 1-2, possibilité de secondaire 3) et juvénile (niveau scolaire secondaire 3-4-5), pour une partie d'une durée de cinquante minutes (pour 30 minutes de temps d'improvisation).

2. AIRE DE JEU

- 2.1 Surface de jeu (appelée patinoire) d'une dimension minimale de 4 m x 4 m (taille suggérée), doivent être délimitées clairement.
- 2.2 Pendant toute la durée de l'improvisation mixte, tout joueur ayant fait une intervention physique ou sonore ne peut rejoindre le banc des joueurs s'il décide de quitter l'aire de jeu.

3. NATURE DES IMPROVISATIONS

Les improvisations peuvent être de trois (3) 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

Cette nature 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. DURÉE DES PARTIES

- 4.1 Pour toutes les catégories, une partie aura une totalité de sept (7) improvisations pour une durée de jeu de trente (30) minutes.
- 4.2 Aucun entracte ne sera prévu durant la rencontre.
- 4.3 Un seul temps d'arrêt d'une (1) minute par match sera accordé à chacune des équipes. Ce temps d'arrêt ne peut servir à rallonger un caucus. Le cas échéant, le temps des improvisations pourrait être affecté.
- L'entraîneur peut utiliser son temps d'arrêt pour :
- Donner une pause aux joueurs
 - Discuter avec son équipe
- 4.4 C'est l'arbitre qui annonce qu'il s'agit de la dernière improvisation du match, avant la lecture du dernier thème.

5. DÉROULEMENT DU JEU

5.1 ANNONCE DU THÈME

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

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

5.1.2 Catégorie de l'improvisation

5.1.3 Nombre d'interprètes

5.1.4 Durée de l'improvisation

5.1.5 Thème de l'improvisation

5.2 CONCERTATION

5.2.1 Les joueurs et l'entraîneur ont trente (30) secondes pour se concerter et prendre place sur la patinoire. L'équipe qui débute doit être sur la patinoire au coup de sifflet de l'arbitre.

5.2.2 Dans le cas d'une improvisation mixte, les joueurs de contact peuvent se concerter sur l'aire de jeu avant l'improvisation.

5.3 TIRAGE

S'il y a lieu, le ou la capitaine de chaque équipe se présente sur la patinoire pour un tirage au sort servant à déterminer qui commence la première improvisation. Les décisions vont en alternance par la suite. La méthode de tirage au sort peut varier selon les arbitres. Dans le cas d'une prolongation, un nouveau tirage au sort pourra être effectué.

5.4 DURÉE DE L'IMPROVISATION

L'improvisation pourrait être arrêtée par l'arbitre pour des raisons exceptionnelles.

5.5 APPEL DES PÉNALITÉS

L'arbitre signale les pénalités ou les avertissements, s'il y a lieu à la fin de l'improvisation.

5.6 APPEL DU VOTE

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

5.7 ATTRIBUTION DES POINTS

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

6. SYSTÈME DE POINTAGE

6.1 LE VOTE DU PUBLIC

6.1.1 Le public vote selon la méthode du poing et de la main en accordant un soutien majoritaire à une équipe, cela estimé visuellement par l'arbitre.

6.1.2 Une mention d'impartialité doit être faite par l'arbitre systématiquement avant chaque premier vote.

6.1.3 En cas de partialité du public lors d'une improvisation, l'arbitre peut renverser le point. Toutefois, l'officiel se doit de le mentionner.

6.1.4 Le public ne peut pas s'adresser à l'arbitre ou aux juges 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 des équipes.

6.2 JUGES

Le ou les juges attribuent chacun un point à la fin de l'improvisation en tenant compte des critères suivants, définis par l'acronyme S.P.O.R.T. :

6.2.1 **Structure** : Ce premier critère englobe tout ce qui concerne la construction de l'histoire, l'intrigue développée. Est-ce que les différentes interventions visent à faire avancer l'improvisation ? Réussit-on à établir un début solide, un développement clair et une fin à l'improvisation ?

6.2.2 **Personnages** : Ce deuxième critère concerne la construction de personnages clairs, bien campés et variés ainsi que la capacité du joueur ou de la joueuse à en assumer l'interprétation sans décrocher.

6.2.3 **Originalité** : Ce critère permet de faire ressortir un traitement du thème imprévisible, des mises en scène ou des interprétations de la catégorie qui sortent de l'ordinaire. Le joueur, la joueuse ou l'équipe propose des univers inattendus et variés, des propositions uniques.

6.2.4 **Respect** : Ce critère concerne à la fois le respect de la carte et des règles du jeu, mais aussi le respect de l'autre et de ses idées. Le joueur, la joueuse et l'équipe sont-ils ouverts aux propositions des autres ? Écoutent-ils les perches lancées et les éléments déjà installés dans l'improvisation en cours ?

6.2.5 **Temps (ou le rythme)** : Ce critère englobe la gestion du temps de l'impro, mais aussi le rythme d'intégration des différents éléments. Est-ce que la durée de l'improvisation a été efficacement exploitée ? Est-ce que les différentes interventions surviennent au bon moment ? Est-ce que le joueur, la joueuse ou l'équipe retarde l'action ?

6.3 ARBITRE

L'arbitre prend toutes les décisions quant au déroulement de la partie (jeu + animation). 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 établis.

7. PÉNALITÉS

- 7.1 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.
- 7.2 Après trois (3) pénalités à une équipe, l'équipe adverse se voit décerner un (1) point supplémentaire.
- 7.3 Après trois (3) pénalités personnelles, un joueur ou une joueuse sera exclu de la partie. Dans un tel cas, il ou elle ne pourra pas recevoir une étoile.

8. TYPES DE PÉNALITÉS

8.1 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.

8.2 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. Il peut s'agir d'un manquement visant à nuire à l'improvisation ou aux autres joueurs (comportement antisportif) ou qui est répété.

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

9. DESCRIPTION DES PÉNALITÉS

Dans un esprit d'éducation et pour assurer la compréhension de tous, l'arbitre explique les pénalités données lors d'une improvisation.

9.1 ACCESSOIRE ILLÉGAL

Seul le chandail de l'équipe peut être utilisé comme accessoire par les joueurs. Un joueur peut porter plus d'un chandail de son équipe sur lui pour créer un costume ou un effet.

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

Si un arbitre choisit de permettre l'utilisation de micro et/ou de musique durant la partie, il doit s'assurer de mettre les deux équipes au courant avant le début du match.

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

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

9.2 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 sur 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.

Note : Un Balayage en comparée donne automatiquement le point à l'autre équipe.

9.3 CABOTINAGE

Il y a cabotinage lorsqu'un interprète ou une équipe fait une blague qui ne sert pas à l'improvisation ou qui ne respecte pas les règles de savoir-vivre (jurons, blagues à connotations sexuelles, humour scatologique, etc.).

9.4 CLICHÉ

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.).

9.5 CONFUSION

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

- Lorsque l'histoire devient difficile à suivre.

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

9.6 DÉCROCHAGE

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

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

9.7 ESPRIT ANTISPORTIF

Lorsqu'un joueur, une équipe ou un entraîneur manque de respect envers l'arbitre, les juges ou des joueurs de l'autre équipe. Cette pénalité est toujours majorée.

9.8 FAUTE THÉÂTRALE

Cette punition est donnée lorsqu'un ou plusieurs joueurs ne parlent pas assez fort ou font dos au public de manière répétée.

9.9 RETARD DE JEU

Il y a retard de jeu si, selon le jugement de l'arbitre, un joueur ou une équipe nuit à la progression du jeu et/ou au développement de l'histoire.

9.10 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.

9.11 NOMBRE ILLÉGAL DE JOUEURS

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

9.12 OBSTRUCTION

Se produit lorsqu'un joueur détruit l'improvisation ou nuit au déroulement de celle-ci de façon intentionnelle. Cette pénalité est automatiquement majeure.

9.13 PROCÉDURE ILLÉGALE

Une procédure illégale se produit lorsque :

- Les caucus se prolongent en dehors du temps donné (30 secondes).
- Les joueurs ne sont pas prêts à débiter l'improvisation au moment venu.
- Les capitaines ne sont pas présents à temps.
- Il y a communication (verbale ou non-verbale) entre le banc de l'équipe en jeu et des joueurs sur la surface de jeu.
- Il y a communication (verbale ou non-verbale) sur le banc de l'équipe qui n'est pas en jeu.
- Une équipe qui n'est pas prête à l'heure du match.
- Le public d'une équipe dérange le bon déroulement de la partie.
- Les joueurs ne respectent pas les limites de l'aire de jeu délimitée.
- Les joueurs ne respectent pas le code vestimentaire.
- Une personne autre que le ou la capitaine s'adresse à l'arbitre. L'assistant.e-capitaine sera sollicité.e si le ou la capitaine est exclu.e du match.
- Toute autre infraction jugée telle par l'arbitre alors qu'aucune autre pénalité n'est applicable.

9.14 RUDESSE

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

- Un joueur ou une équipe impose avec force toute action ou toute idée.
- Un joueur refuse de coopérer avec les autres.
- Lorsqu'un joueur impose un personnage à un autre joueur.
- Lorsqu'un ou des joueurs monopolisent le jeu sans permettre aux autres de s'exprimer ou de participer à l'histoire.

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

9.15 REFUS DE SITUATION/PERSONNAGE

Il y a refus de situation/personnage lorsque le joueur ou l'équipe refuse de considérer les propositions, idées, perches lancées par les autres joueurs.

9.16 NON-RESPECT DE LA CARTE

Il y a non-respect lorsque des éléments du carton-thème (titre ou catégorie) ne sont pas tenus en compte ou peu exploités.