



La P'tite Ligue d'Improvisation Classique de Montréal.

Règlements de jeu

1. Composition des équipes	2
2. Aire de jeu.....	2
3. Durée de la partie.....	2
4. Chronométrage	2
5. Sirène	2
6. Nature des improvisations	2
COMPARÉE	2
MIXTE:	2
7. Déroulement de chaque improvisation.....	3
a) Annonce du thème	3
b) Concertation	3
c) Marque d'un point	3
8. Improvisation inachevée en fin de période	3
9. Mi-temps de troisième période.....	4
10. Égalité.....	4
11. Pénalités	4
Points de pénalité	4
Expulsion	4
Demande d'explication	5
12. Classement.....	5
Calendrier régulier.....	5
Séries éliminatoires	5
13. Protêt.....	5
14. L'arbitre.....	6
Tenue.....	6
Rôle	6
Qualités.....	6
15. Les thèmes	7
Composition du barillet	7
Durée des improvisations	7
Improvisations comparées	7
Improvisations mixtes.....	7

1. Composition des équipes

Le jeu consiste en l'affrontement de deux équipes mixtes composées de six joueurs-improvisateurs (idéalement trois femmes/trois hommes) et d'un entraîneur. Un arbitre et ses deux assistants voient à ce que le jeu se déroule selon les règlements.

2. Aire de jeu

Pendant toute la durée de l'improvisation, le joueur ne peut quitter l'aire de jeu (la patinoire).

3. Durée de la partie

Chaque partie dure 90 minutes, c'est-à-dire trois périodes de 30 minutes. Un arrêt de 10 minutes est prévu entre chaque période.

4. Chronométrage

À l'intérieur de la période de 30 minutes, il n'y a aucun arrêt du temps (chronomètre), bien qu'il y ait arrêt du jeu.

5. Sirène

Une sirène annonce la fin de chaque période et la fin de la partie.

6. Nature des improvisations

Les improvisations sont de deux ordres :

COMPARÉE

Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. L'équipe désignée au hasard, par la couleur de la rondelle, a le choix de commencer ou non. Aucune communication ne sera permise sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe. En cas d'infraction, une pénalité sera infligée à l'équipe fautive au moyen d'un mouchoir jeté par les assistants arbitre.

MIXTE:

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

7. Déroulement de chaque improvisation

a) Annonce du thème

L'arbitre tire au hasard une carte et lit à haute voix :

1. la nature de l'improvisation (comparée ou mixte),
2. le titre de l'improvisation,
3. le nombre de joueurs,
4. la catégorie de l'improvisation,
5. la durée de l'improvisation.

(Des cubes pourront être mis à la disposition des joueurs à la discrétion de l'arbitre.)

b) Concertation

Les joueurs et l'entraîneur ont vingt (20) secondes pour se concerter et prendre place sur la patinoire. L'arbitre signale le début de l'improvisation par un coup de sifflet.

Dans le cas d'une improvisation comparée, la rondelle est lancée après la concertation de vingt secondes.

c) Marque d'un point

L'improvisation terminée, chaque spectateur est appelé à choisir l'équipe gagnante de l'improvisation en montrant la couleur de son panneau de vote correspondant à l'équipe de son choix.

Advenant un verdict nul (égalité dans le compte des votes), aucun point n'est inscrit.

8. Improvisation inachevée en fin de période

Si, à la fin de la première et de la deuxième période, l'improvisation n'est pas terminée, elle reprend au début de la période suivante, au point où elle s'était arrêtée (même(s) position(s) et reprise de la dernière réplique.)

S'il reste moins de deux (2) minutes à jouer dans une improvisation, le maître de cérémonie signale, à l'aide d'un carton blanc, que l'improvisation doit être terminée, même si le temps de la période est écoulé.

En fin de troisième période, le temps minimum accordé à la dernière improvisation, si elle ne peut être jouée complètement à l'intérieur du temps restant, est de 30 secondes. Le maître de cérémonie signale, à l'aide d'un carton blanc, que le temps de la période est écoulé jusqu'à écoulement du temps de grâce. Après les 30 secondes réglementaires, la sirène met fin à l'improvisation et le vote est demandé.

9. Mi-temps de troisième période

Dans les quinze dernières minutes de la troisième période, les thèmes sont choisis dans un bocal spécial ne contenant que des improvisations mixtes n'excédant pas huit minutes. En troisième période, advenant la fin du temps réglementaire de trente minutes pendant une improvisation comparée, celle-ci se déroulera jusqu'à écoulement de son temps.

10. Égalité

Advenant une égalité à la fin du temps réglementaire de 90 minutes, une improvisation supplémentaire sera jouée, après une pause de soixante secondes. Pour cette période supplémentaire, la durée des improvisations n'excédera pas cinq minutes en mixte et trois minutes en comparée.

S'il y a égalité dans le compte des votes, le match sera décrété nul et donnera un point au classement à chacune des équipes.

En série éliminatoire, advenant une égalité après les trois périodes réglementaires, le jeu se poursuivra en période(s) supplémentaire(s) jusqu'à ce qu'un point soit marqué.

11. Pénalités

L'arbitre est le maître absolu du jeu. En tout temps, il peut imposer une pénalité à un joueur ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie. Au cours d'une improvisation, l'arbitre signale une pénalité au moyen d'un «gazou». La pénalité est annoncée avant le vote sur l'improvisation.

Points de pénalité

L'équipe pénalisée se voit imposer un ou deux points de pénalité selon la nature de l'offense (mineure ou majeure.) Une pénalité majeure est une infraction qui détruit sciemment le jeu, tandis qu'une infraction mineure peut être un oubli, une maladresse, un retard, etc.

L'accumulation de trois points de pénalité (total accumulé chronologiquement par les joueurs ou leur équipe) donne automatiquement un point à l'équipe adverse.

En temps supplémentaire, l'accumulation d'un troisième point de pénalité par une équipe met immédiatement (dès le signalement de l'infraction) un terme à l'improvisation en cours et donne la victoire à l'équipe adverse.

Expulsion

Tout joueur ayant récolté deux (2) pénalités pendant la même partie est expulsé du jeu pour la fin de cette joute et il doit se retirer dans le vestiaire. Son expulsion efface les points de pénalité résultant de ses trois fautes, s'ils n'ont pas déjà été comptabilisés. Les

points de pénalité de toutes fautes subséquentes, par ce joueur, sont versés au dossier de l'équipe.

Si, à cause de l'absence d'un joueur, une équipe ne peut remplir les exigences de la carte d'improvisation, l'autre équipe gagne l'improvisation par défaut.

Demande d'explication

Seul le capitaine de chaque équipe a le droit de demander des explications à l'arbitre. Toute discussion avec ce dernier doit se dérouler dans l'aire de jeu.

Advenant l'expulsion du capitaine, celui-ci sera remplacé par l'assistant capitaine.

12. Classement

Calendrier régulier

Chaque victoire vaut deux (2) points au classement général. À la fin du calendrier régulier, advenant une égalité dans les points au classement, le gagnant des matchs disputés en saison entre les équipes concernées obtient la primauté. Si l'égalité ne peut être brisée par ce principe, la différence entre les points pour et les points contre, au total de la saison, détermine un meneur. Si l'égalité persiste à ce stade, la différence entre les points pour et les points contre au total des matchs mettant aux prises les équipes en litige devient la référence. Le dossier de l'équipe au chapitre des pénalités tranchera en dernier recours.

Séries éliminatoires

À la fin du calendrier régulier, l'équipe en tête du classement général affronte celle occupant le quatrième rang dans le cadre d'une première demi-finale. Ensuite, dans une seconde demi-finale, l'équipe occupant le deuxième rang du classement affronte celle occupant le troisième rang. Les gagnants des deux demi-finales croisent le fer lors de la grande finale.

13. Protêt

Pour qu'un protêt soit valide, il doit être signalé aux officiels, lors du match contesté, avant la dernière sirène annonçant la fin des cérémonies de clôture.

14. L'arbitre

Tenue

L'arbitre a une tenue vestimentaire impeccable (chandail rayé, pantalon noir et souliers de course). Il a le port droit, il suit discrètement, en retrait, le déroulement du jeu, il doit être concentré sur le jeu et ses interventions doivent être brèves et précises en utilisant les signaux de façon claire et rigoureuse.

Rôle

Le rôle de l'arbitre en est un de meneur de jeu. Il doit faire en sorte que tous les artisans du spectacle travaillent dans un même sens, que tous suivent une même direction artistique.

Premièrement, il assure un encadrement clair et bien défini au spectacle. Cet encadrement, c'est le rituel qu'il a avec les autres officiels, c'est-à-dire ses assistants, le musicien et le maître de cérémonie. C'est aussi son propre rituel sur la patinoire pour ses entrées, ses sorties et ses interventions.

Deuxièmement, il assure la qualité du spectacle en servant de guide pour les joueurs et les entraîneurs avec les infractions qu'il signale et les explications qu'il fournit. De là l'importance d'être clair, net et précis, mais sans méchanceté et sans parti pris. Il ne s'agit pas ici de punir, mais de souligner des faiblesses ou maladresses afin d'améliorer la qualité du spectacle en cours.

Qualités

L'arbitre n'est pas un dictateur, ni un clown. C'est une personne qui n'a qu'une idée en tête : la qualité du spectacle en cours.

L'arbitre fait preuve de rigueur et de précision dans l'utilisation des signes conventionnels.

L'arbitre est souple, sa principale qualité est le discernement. Il est ouvert à plusieurs interprétations d'un même règlement.

L'arbitre ne décide pas de l'issue d'une partie. Ce qui veut dire que, dans la mesure du possible, il doit être conscient des conséquences de ses décisions. Il doit voir à appliquer la même mesure aux deux équipes.

L'arbitre doit rester impartial, avoir de l'esprit, de la prestance et le sens du devoir.

15. Les thèmes

Pour chacune des parties, l'arbitre est responsable du barillet de thèmes. Il doit s'assurer que le barillet contient suffisamment de thèmes et qu'il respecte le pourcentage de composition quant à la nature et à la catégorie des improvisations. Le conseil d'administration peut demander de modifier les pourcentages de cartes thème.

Composition du barillet

Pour une partie ou pour une saison, un barillet doit être composé de :

- un tiers d'improvisations comparées,
- deux tiers d'improvisations mixtes,
- un tiers d'improvisations avec catégorie imposée,
- deux tiers d'improvisations avec catégorie libre.

Durée des improvisations

Improvisations comparées

- 65% durent moins de 3 minutes;
- 30% durent de 4 à 7 minutes;
- 5% durent 8 minutes et plus.

Une improvisation comparée doit durer au minimum 30 secondes et au maximum 12 minutes.

Improvisations mixtes

- 25% durent moins de 3 minutes;
- 40% durent de 4 à 6 minutes;
- 25% durent de 7 à 9 minutes;
- 8% durent de 10 à 15 minutes;
- 2% durent plus de 16 minutes.

Une improvisation mixte doit durer au minimum 30 secondes et au maximum 20 minutes.