

RÈGLEMENT Ligue d'Improvisation du Manitoba

(Tiré en parti des règlements de la LNI)

Composition des équipes

Le jeu consiste en l'affrontement de deux équipes composées d'un minimum de quatre joueurs et un maximum de six joueurs.

Un minimum de 4 joueurs est requis pour tout le match, sans quoi l'équipe concède automatiquement la victoire à son adversaire.

L'équipe doit être composée d'un minimum de deux femmes, sans quoi une punition mineure est décerné au début de la deuxième demie.

L'arbitre veille à ce que le jeu se déroule selon les règlements.

Aire de jeu

Il est permis de monter sur les bandes et d'en sortir lors d'une catégorie sans frontières.

À la discrétion de l'arbitre, on peut permettre aux joueurs d'aller derrière la bande, à condition de garder un contact physique avec celle-ci en tout temps.

Durée de la partie

Chaque partie a une durée de 90 minutes à temps continu, c'est-à-dire deux périodes de 45 minutes. Un arrêt de 15 minutes est prévu entre les deux demies.

Nature des improvisations

Les improvisations sont de deux ordres:

COMPAREE:

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.

MIXTE:

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

Déroulement de chaque improvisation

>> annonce du thème:

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

1. Nature de l'improvisation (comparée ou mixte)
2. Titre de l'improvisation
3. Nombre de joueurs
4. Catégorie de l'improvisation.
5. Durée de l'improvisation

>> 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.

>> 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), un point est accordé à chacune des équipes.

>> préparation des improvisations

À noter que les improvisations sont préparées par l'arbitre qui a le contrôle complet sur l'ordre de présentation. Le ratio mixtes / comparées est approximativement de 3 mixtes pour 2 comparées. Le ratio catégories libres / catégories imposées est de 3 libres pour 2 catégories imposées.

Accessoires

Le chandail du joueur est le seul accessoire permis durant les improvisations. Les mains dans les poches sont tolérées. Le joueur ne doit porter aucun accessoire de tête (chapeau, casquette, foulard, etc.). On demande aussi aux joueurs de porter des pantalons et des chaussures sobres (pantalons noirs de préférence).

Égalité

Advenant une égalité à la fin du temps réglementaire de 90 minutes, une improvisation supplémentaire de nature comparée sera jouée pour déterminer un vainqueur.

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 accorder 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 de trois points 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 trois pénalités, (ou trois points de pénalité) personnelles pendant la même partie est expulsé du jeu pour la fin de cette joute et il doit remettre son chandail à l'arbitre. Il peut rester dans la salle, mais ne peut pas voter.

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 sur la patinoire.

Étoiles

Trois étoiles sont décernés à l'issue de chacun des matchs. Les étoiles sont choisies par la tables des officiels, c'est-à-dire l'arbitre, le ou les maîtres de cérémonies et le statisticien.

>> L'étoile Marteau

Joueur qui a brillé par la construction de son jeu

>> L'étoile Clown

Joueur qui a brillé par son humour

>> L'étoile Étoile

Joueur qui brillé par la qualité de son jeu d'ensemble.

À noter qu'un joueur qui a été expulsé ne peut recevoir une étoile.

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.

Les éliminatoires

Nouveau pour 2013-2014 : À la fin du calendrier régulier, Le 2 et 3 se confrontent et le 1 et 4 se confrontent. Les deux équipes gagnantes de ces deux matches vont en finales.

SIGNAUX D'ARBITRES



**Accessoire
illégal**

La main tirant le chandail

Les joueurs ont le droit d'utiliser comme bon leur semble tout élément de costume (pantalon chandail, soulier) commun à tous les joueurs. Ce qui n'est pas commun à tous les joueurs constitue un accessoire "privilégié" donc illégal. Tout comme l'utilisation d'éléments de décor qui ne sont pas expressément mis à la disposition des joueurs.

À ne pas confondre avec le non respect du thème lorsque que la catégorie "Avec accessoire" n'est pas respectée.



Cabotinage

Pied de nez

Lorsqu'un joueur ou une équipe tente de s'attirer la faveur du public par le biais d'une blague faite au détriment de l'improvisation en cours.



Cliché

Tape sur le talon

Idée banale reproduite à plusieurs reprises lors d'un même Match ou utilisation peu subtile d'un référent (pièce de théâtre, film, roman, etc.).

(En Europe, la punition appelée "déjà vu", signalée par la main devant l'oeil formant un zéro, apporte une distinction supplémentaire).



Confusion

Rotation complète des bras devant le tronc

Lorsque le jeu devient confus parce que personne ne joue la même improvisation, lorsque des erreurs de noms, de dates, de lieux ou autres éléments perturbent manifestement le déroulement normal de l'histoire, lorsque l'histoire devient manifestement impossible à suivre ou que ce qui est clairement installé n'est manifestement pas respecté, il y a confusion.



Décrochage

Mouvement du bras de haut en bas avec le poing fermé

Les fous rires non contenus en sont, les personnages ou les accents non soutenus également.



Jeu retardé

Mouvement rotatoire de la main, l'index levé.

S'applique, entre autres, lorsqu'une équipe n'est pas prête à commencer une improvisation au coup de sifflet signalant la fin du caucus ou lorsque qu'un joueur empêche manifestement la situation d'avancer ou à tout autre moment où le déroulement de la partie est ralenti par une intervention inopportune



Majeure

Double mouvement des bras de haut en bas

Une punition majeure coûte deux points de pénalité au dossier de l'équipe. Elle est utilisée lorsque l'arbitre croit que le joueur commet une faute de façon intentionnelle ou préméditée.

Toute punition mineure peut être majorée si nécessaire.



Manque d'écoute

La main tenant le poignet

Il y a manque d'écoute lorsque le joueur fautif, de façon consciente ou non, ne tient pas compte de ce qui a été dit, fait ou installé.



Mauvaise conduite (Majeure)

Les mains sur les hanches

Lorsque le joueur (voir même l'individu) nuit de façon majeure au spectacle.



Nombre illégal de joueurs

Mouvement de la main qui tape le dessus de la tête.

Lorsque le nombre imposé de joueur(s) n'est pas respecté. En trop ou en moins. À noter qu'une présence "en boule" sans aucune intervention ne peut être défini comme une participation.



Obstruction (Majeure)

Les bras font un X vers les épaules, poings fermés

Lorsque l'improvisateur refuse, détruit et/ou nuit à l'improvisation de façon intentionnelle et/ou qu'il empêche le bon déroulement de l'histoire.



Procédure illégal

Coups répétés sur le bras avec le tranchant de la main

Les caucous qui se prolongent en dehors du temps imparti. Les communications entre le banc et les joueurs en jeu ou entre les joueurs "en boule" ou les communications sur le banc par l'équipe qui ne joue pas une improvisation comparée ou toute autre infraction jugée telle par l'arbitre alors qu'aucune autre pénalité ne s'applique.



**Punition de
match**

**Double mouvement des
mains sur les hanches**

Entraîne automatiquement l'expulsion et
n'ajoute pas de points de pénalité



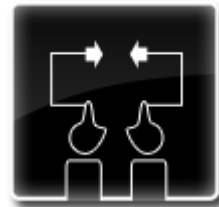
**Refus de
personnage**

**La main masque la
figure**



Rudesse

**Coup de poing dans la
main ouverte**



**Thème non
respecté**

**Rectangle dessiné dans
le vide avec les deux
index**

Lorsque des éléments du carton-thème
(titre ou catégorie) ne sont pas
respectés.

Peut être annoncée comme "Non respect du
thème" ou "Non respect de la catégorie".