

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

1. PRÉALABLES

1.1 Définitions

1.1.1 La ligue des Pamplemousses

Ci-après dénommée la Ligue, elle inclut la ligue des Tangerines qui en est une sous-division.

1.1.2 Membre

Est membre de la Ligue tout joueur ou entraîneur d'une équipe ayant dûment acquitté ses frais d'inscription annuels.

1.1.3 Membre honoraire

Membre voté en assemblée générale pour assumer des fonctions d'administrateur malgré qu'il ne fasse pas activement partie de la Ligue.

1.1.4 Administrateur

Membre ou membre honoraire de la Ligue qui est chargé de superviser et de gérer un aspect spécifique des activités de la Ligue.

1.1.5 Conseil d'administration

Assemblée des administrateurs qui prend les décisions et définit les grandes orientations de la Ligue.

1.1.6 Joueur

Membre de la ligue inscrit dans un établissement d'enseignement collégial qui évolue dans une équipe inscrite à la Ligue.

1.1.7 Entraîneur

Membre de la ligue responsable de la formation et de la direction d'une équipe de la Ligue.

1.1.8 Équipe

Formation composée de 6 à 8 joueurs et d'un entraîneur, inscrite à la Ligue et représentant un établissement d'enseignement collégial.

1.1.9 Saison régulière

Période d'activité de la Ligue s'étendant du premier match inscrit au calendrier au dernier match précédent les séries éliminatoires.

1.1.10 Séries éliminatoires

Période du calendrier où les matchs sont déterminés par le classement des équipes en saison régulière.

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

1.2 Application

Règlements officiels de la ligue des Pamplemousses, ci-après dénommée la Ligue. Le masculin est utilisé dans le seul but d'alléger le texte et ne se veut aucunement discriminatoire.

Tous les membres de la Ligue, ainsi que les arbitres que la ligue délègue, sont soumis aux présents règlements. Tout litige peut être entendu par le conseil d'administration de la Ligue mais le règlement s'applique jusqu'à avis explicite contraire.

1.3 Inscription

1.3.1 Inscription des joueurs

Chaque joueur doit être inscrit au cégep pour lequel il joue et il doit pouvoir, sur demande, en présenter la preuve.

Un joueur ne peut être inscrit à la ligue plus de quatre (4) saisons.

1.3.2 Inscription des équipes

Les équipes doivent payer leur inscription annuelle de 75\$ auprès de la ligue avant le début de la saison régulière pour avoir droit d'y jouer. À défaut de payer leurs droits d'inscription avant le premier décembre, les équipes fautives se verront imposer une amende de 25\$ par mois de retard. Si elle refuse de coopérer, l'équipe pourra être définitivement exclue de la saison et des éliminatoires à venir.

1.4 Sobriété

Aucun joueur, arbitre ou entraîneur n'est autorisé à se présenter aux matchs en état d'ébriété ou sous l'influence de drogues. Tout manquement à cette règle constitue un motif suffisant pour la suspension, voire l'expulsion selon la gravité des circonstances.

1.5 Protêt

Dans un cas exceptionnel, il est possible pour un entraîneur de mettre un protêt sur un match. Il doit alors déposer sa plainte par écrit aux administrateurs de la Ligue, qui examineront la recevabilité de la demande et enquêteront sur les circonstances pour en arriver à maintenir ou annuler les résultats du match incriminé. La décision de la Ligue est sans appel.

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

2. NOMBRE DE JOUEURS

2.1 Dans une équipe

Chaque équipe doit être mixte (minimum 2 joueurs du sexe minoritaire) et être composée de 6 à 8 joueurs ainsi que d'un entraîneur (une équipe à 5 peut être tolérée en cas d'exception). Les équipes se feront décerner une pénalité de procédure illégale majeure à chacune des rencontres où elle seront fautives.

2.2 Sur l'aire de jeu

Le maximum de joueurs sur la patinoire est de 6 par équipe et ce, peu importe le nombre de joueurs sur le banc. Si ce nombre est excédé, une pénalité de nombre illégal de joueurs sera attribuée.

3. LES MATCHS

3.1 Préalables

La ligue fournit le calendrier de la saison et les feuilles de pointage. L'équipe qui reçoit doit fournir le staff (M.C. et arbitre ; un, éventuellement deux juges de ligne). La langue d'usage est le français dans tous les matchs et événements de la Ligue.

3.2 Durée des matchs

La durée des matchs est de deux (2) périodes de 45 min. (environ 30 minutes de jeu). Il y a 12 improvisations par match dans les Pamplemousses, 14 improvisations par match dans les Tangerines.

3.3 Remise de matchs

La remise de matchs est laissée à la discrétion des entraîneurs, mais les équipes qui ne peuvent se présenter doivent aviser au moins 48 heures à l'avance, sans quoi le match est annulé (sauf entente entre les entraîneurs concernés, auquel cas la Ligue doit être avisée par écrit). Deux

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

mercredis dans l'année sont réservés aux reprises de matchs, une avant les vacances de Noël, l'autre avant les séries éliminatoires.

Après consultation avec la Ligue, si aucun terrain d'entente n'est trouvé pour reporter le match, l'équipe responsable de l'annulation perd par défaut avec moins cinq (-5) points de différentiel, et l'autre équipe gagnera par défaut avec un différentiel nul (0)

3.4 Classement

Une victoire vaut 2 points et une défaite en fusillade, 1 point. Le classement est calculé selon les critères suivants, et advenant l'égalité à un critère, le suivant tranche :

Points au classement

Nombre de victoires

Différentiel

Pourcentage d'improvisations gagnées

Points pour

Pénalités

3.5 Statistiques (feuilles de match)

3.5.1 Transmission des résultats à la Ligue

Les feuilles de pointage avec les résultats doivent être remises à la Ligue le plus rapidement possible après le match. L'équipe qui reçoit est responsable de faire parvenir la feuille de match à la Ligue. Deux dates limites sont définies pour la transmission des feuilles de matchs; sauf avis contraire émis à la réunion de début de saison, elles sont les suivantes :

- une semaine après le premier match de la reprise après les vacances d'hiver pour la première moitié de saison;
- le jeudi matin suivant le dernier match de la saison régulière, une semaine avant le début des séries éliminatoires, pour la deuxième moitié de saison.

À défaut de respecter la date limite concernée (première ou deuxième moitié de saison), l'équipe hôte perdra le match par défaut avec moins cinq points au différentiel (-5) et l'équipe qui visite gagnera le match par défaut avec un différentiel nul (0).

3.5.2 Tenue des statistiques pendant le match

L'équipe hôte doit veiller à assigner au poste de statisticien une personne fiable et digne de confiance, puisque les statistiques tenues par la personne responsable seront la référence en cas de litige. Les statistiques de la feuille de match constitueront les statistiques officielles, sauf si les deux entraîneurs sont d'accord pour les modifier.

Dans le cas particulier des matchs en séries éliminatoires, l'arbitre contre-vérifiera les statistiques en notant le pointage ainsi que les pénalités à part durant le match. Ses statistiques primeront sur celles de la table des statistiques en cas de litige.

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

4. LES IMPROVISATIONS

4.1 Nature

4.1.1 Mixte

Les joueurs désignés de chacune des deux équipes doivent improviser ensemble sur un même thème.

4.1.2 Comparée

Les équipes doivent improviser à tour de rôle sur un même thème. Aucune communication n'est permise durant l'improvisation de l'autre équipe.

4.2 Déroulement

Chaque carte sera lue par l'arbitre de la façon suivante:

- a) Nature de l'improvisation
- b) Thème de l'improvisation
- c) Nombre de joueurs
- d) Catégorie de l'improvisation
- e) Durée de l'improvisation

Par la suite, chaque équipe bénéficie d'un caucus de 30 secondes. Un coup de sifflet indique ensuite le début de l'improvisation, si elle est mixte, ou le lancer de la rondelle si elle est comparée. Dans ce dernier cas, le capitaine doit se présenter sur la patinoire.

4.3 Les joueurs en réserve (en boule)

Les joueurs en réserve ne peuvent en aucun temps quitter la patinoire, mais ils peuvent communiquer entre eux tant et aussi longtemps qu'ils ne nuisent pas au jeu.

4.4 Le pacing

L'arbitre du match prépare son propre pacing, suivant les contraintes suivantes. Il doit comporter 12 improvisations (ligue des Pamplemousses) ou 14 improvisations (ligue des Tangerines) selon la ligue où les équipes évoluent, afin d'éviter toute distorsion des différentiels des équipes. Toute improvisation supplémentaire, en dehors d'une éventuelle prolongation, ne sera pas prise en

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

compte lors de la compilation des résultats. Le match est divisé en deux périodes de 45 minutes, soit environ 30 minutes de jeu. Les improvisations doivent être également partagées entre mixte et comparée, et comporter un minimum de 50% de libres. Les catégories autorisées dans la ligue sont listées plus bas (section 7). Toute nouvelle catégorie doit être soumise à la ligue avant d'être jouée en match ; une modification mineure à une catégorie existante n'est pas considérée comme une nouvelle catégorie. La ligue demande également qu'en cas de prolongation, les équipes jouent une improvisation comparée au choix de l'arbitre, d'une durée maximale de deux (2) minutes.

5. LE VOTE

5.1 Juges

En tout temps, le public est le seul juge. La règle du moins de huit spectateurs (selon laquelle l'arbitre peut renverser la décision du public) ne s'applique qu'en tournoi et non dans la saison régulière. Il revient aux équipes de travailler à fidéliser un public nombreux et impartial.

5.2 Comptage

Si le public ne vote pas clairement en faveur d'une des deux équipes, l'arbitre et son juge de ligne (ou les deux juges de ligne le cas échéant) procèdent à un comptage. L'arbitre doit obligatoirement être accompagné d'au moins un juge de ligne pour les comptages ; ce dernier peut se présenter sur scène exclusivement pour les comptages et demeurer dans le public le restant du temps. Pour des raisons évidentes il ne doit pas être membre d'une des deux équipes présentes (i.e. joueur qui « benche »). Le résultat doit être dévoilé de façon chiffrée au public présent. Advenant une égalité au comptage, un point est accordé à chacune des équipes. La règle de la majorité absolue (50% +1) s'applique en tout temps pour déterminer l'équipe qui remporte le point sur comptage.

5.3 Recomptage

Il est possible de demander le recomptage s'il y a vice de procédure (intervention du poing et de la main identifiant les équipes pour lesquelles le public vote, par exemple).

5.4 La serviette

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplermousses

À la suite du vote, l'équipe qui gagne le point peut lancer la serviette si elle juge que le point devrait aller à l'autre équipe. L'entraîneur est le seul qui peut lancer la serviette. L'arbitre accorde alors le point à l'équipe adverse.

6. L'ARBITRE ET LES PÉNALITÉS

6.1 Rôle de l'arbitre

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. Il peut signaler ces pénalités avec un gazou et le maître de cérémonie, ou alors l'arbitre lui-même, doit les annoncer avant le vote sur l'improvisation. Une pénalité peut être mineure (oubli, erreur, etc.) entraînant 1 point de pénalité ou majeure (destruction volontaire du jeu) entraînant 2 points de pénalité (un point à l'équipe, un point personnel au joueur).

6.1.1 Choix de l'arbitre

Pour des raisons évidentes de partialité et de conflit d'intérêt, l'entraîneur d'une équipe ne peut arbitrer ses propres matchs. La personne choisie pour arbitrer doit avoir suffisamment d'expérience en improvisation pour être crédible dans ce rôle. Elle ne doit pas être entraîneur d'une équipe du même cégep, à moins que l'entraîneur de l'équipe qui visite approuve le choix de l'arbitre. À défaut de trouver un arbitre possédant les qualités requises pour le match, l'équipe hôte devra déclarer forfait.

Des plaintes accumulées envers un arbitre peuvent, si elle sont jugées fondées par le conseil d'administration, justifier le refus de lui accorder le droit d'arbitrer l'année suivante.

6.1.2 Arbitrage en demi-finales et finales

La Ligue appointe des arbitres « neutres » pour les demi-finales et les finales de ses deux divisions. Un arbitre « neutre » est défini comme étant un arbitre n'ayant pas arbitré dans la division où il est appelé à œuvrer et n'ayant pas joué pour un des deux cégeps en présence.

6.2 Bascule de point

L'accumulation de 3 points de pénalité par une équipe donne automatiquement un point à l'équipe adverse. Advenant une bascule de point en prolongation, l'arbitre met fin à l'improvisation au moment où la pénalité est signalée et l'équipe ayant bénéficié de la bascule de point remporte le match ; il n'y a donc aucun vote du public dans ce cas de figure.

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplermousses

6.3 Expulsion

Un joueur qui accumule 3 points de pénalité personnelle se voit expulsé pour le reste du match. Son expulsion efface les points de pénalité de ses 3 premières infractions s'ils n'ont pas déjà été comptabilisés dans une bascule de point. Cependant, si d'autres pénalités sont accordées au joueur après sa troisième infraction, elles s'ajoutent au dossier de l'équipe.

6.4 Explications

Seul le capitaine peut aller sur l'aire de jeu pour demander des explications à l'arbitre (une question et une réplique au maximum) sauf s'il s'agit d'une pénalité personnelle décernée au capitaine, auquel cas l'assistant-capitaine doit se présenter pour la demande d'explications. Advenant l'expulsion du capitaine, il sera remplacé par son assistant.

6.5 Lexique des pénalités

6.5.1 Majeure

Augmentation du degré d'importance de toute pénalité. Elle inflige deux points de pénalité, une à l'équipe et une au joueur incriminé.

6.5.2 Jeu retardé

Lorsque les joueurs sur la patinoire continuent à se concerter avec ceux sur le banc après les trente secondes permises OU lorsque les joueurs ne sont pas présents sur l'aire de jeu cinq secondes après le début de l'improvisation OU lorsque le capitaine ne se présente pas en comparée pour le lancement de la rondelle OU lorsque le capitaine prolonge inutilement une demande d'explication à l'arbitre OU lorsqu'un joueur retarde le développement et la progression d'une improvisation.

6.5.3 Nombre illégal de joueurs

Lorsqu'une équipe ne respecte pas le nombre de joueurs requis par la carte OU lorsqu'une équipe, au début de la partie, ne respecte pas le nombre de joueurs permis sur le banc, soit entre 5 et 8.

6.5.4 Accessoire illégal

Lorsqu'un joueur utilise un accessoire non spécifié par la carte, autre que son chandail ou ses pantalons OU lorsqu'un joueur enlève volontairement ses lunettes lors d'une improvisation OU si un joueur ne respecte pas l'uniforme obligatoire OU si l'arbitre juge que l'accoutrement de joueur

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplermousses

n'est pas adéquat. Les pantalons doivent être obligatoirement des jogging de couleur unie (aucun bijoux, aucune casquette ou foulard, etc.). Les jeans et les shorts sont interdit.

6.5.5 Procédure illégale

Lorsqu'un joueur ou une équipe agit à l'encontre des règlements du jeu et qu'aucune autre pénalité ne régit ce règlement (sortir de la patinoire avant la fin d'une improvisation, communiquer entre joueurs sur la patinoire et le banc, continuer la concertation pendant la comparée de l'autre équipe, etc.).

6.5.6 Cabotinage

Lorsqu'un joueur tente de s'attirer les faveurs du public par des gags faciles, des exagérations inutiles n'apportant rien à la situation en cours, des vulgarités sans fondement

6.5.7 Rudesse

Lorsqu'un joueur refuse systématiquement les propositions des autres joueurs OU lorsque dans une improvisation mixte les joueurs se comportent physiquement ou verbalement de façon brutale à l'égard d'un autre joueur, des officiels, ou du public OU lorsqu'un joueur commence une improvisation en obligeant systématiquement les autres joueurs à accepter des rôles, des lieux, un climat, etc. OU lorsqu'un joueur monopolise l'attention sans raison valable en empêchant l'improvisation d'avancer.

6.5.8 Refus de personnages

Lorsqu'un joueur refuse le personnage d'un autre joueur ou celui qui lui est proposé par un autre joueur.

6.5.9 Obstruction (majeure)

Lorsqu'un joueur se comporte de façon à interrompre les autres joueurs, en parlant ou en criant pour qu'ils ne puissent terminer leur intervention ou de façon à ne pas les intégrer au jeu OU lorsqu'un joueur montre une mauvaise volonté évidente au bon déroulement de l'improvisation OU lorsqu'un joueur démolit, refuse ou empêche les autres joueurs de poursuivre une idée ou de faire une action qui ferait progresser l'improvisation.

6.5.10 Mauvaise conduite (majeure)

Lorsqu'il y a un manquement grave de politesse, des commentaires déplacés ou tout autre manque à l'esprit sportif.

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

6.5.11 Pénalité de match (majeure, sans point de pénalité)

Ajouté à une pénalité ordinaire, elle signifie l'expulsion du joueur en cas de manquement extrême à l'éthique du jeu ou à une mauvaise volonté grave nuisant au spectacle. Elle n'ajoute aucun point de pénalité au dossier de l'équipe.

6.5.12 Décrochage

Lorsqu'un joueur renonce à poursuivre un effort OU lorsque ce joueur n'est plus relié à la situation ou à son personnage.

6.5.13 Manque d'écoute

Lorsqu'un joueur oublie un élément de l'écriture ou de la mise en scène préalablement installé.

6.5.14 Confusion

Lorsque l'intrigue devient tellement confuse qu'il est impossible d'en distinguer les éléments importants.

6.5.15 Non-respect de la carte

Lorsqu'une ou plusieurs contraintes de la carte (thème, catégorie, etc.) sont omises lors d'une improvisation.

6.5.16 Cliché

Banalité, idée, gag, expression ou personnage connus et trop souvent utilisés OU idée reprise plusieurs fois dans un même match.

7. LEXIQUE DES CATÉGORIES

7.1 À la manière de...

Peut être un type de théâtre, un personnage connu qui n'est pas nécessairement un écrivain, dont les joueurs s'inspireront pour leur improvisation.

7.2 Auditive

C'est une improvisation strictement sonore sans soutien électroacoustique. Les improvisateurs sont assis sur une chaise, les mains sur les genoux et le regard vers l'horizon. Il est interdit d'utiliser volontairement le langage du corps dans le but d'influencer l'écriture de l'impro.

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplermousses

7.3 Autodéfi

Les joueurs se donnent eux-même une contrainte à être respectée par l'équipe pendant l'improvisation. Doit être annoncé avant le match pour permettre aux équipes de préparer ladite contrainte.

7.4 Avec accessoire

L'arbitre propose un objet que les improvisateurs devront utiliser pendant leur improvisation. Cette objet ne pourra en aucun cas être utilisé tel quel. Il peut représenter un seul objet (central dans l'improvisation) ou constamment changer pour appuyer la construction.

7.5 Avec intervention de l'arbitre

L'arbitre peut à tout moment siffler et intervenir à sa guise comme metteur en scène de l'improvisation. L'improvisation reprend son cours normal lorsque l'arbitre siffle une deuxième fois.

7.6 Bibliothèque

L'improvisateur (ou les improvisateurs le cas échéant) reçoit de l'arbitre un court texte composé de répliques théâtrales. Il doit lire l'extrait et ensuite continuer l'improvisation comme suite logique du texte, donc en tenant compte des personnages et de la situation de départ imposés.

7.7 Caucus inversé

Improvisation comparée où chaque équipe joue le caucus de l'équipe adverse, qui leur sera expliqué par le capitaine avant de commencer l'improvisation. La catégorie est normalement annoncée après le caucus, la carte étant lue avec une « catégorie surprise » ou autre astuce du genre. Il n'y a pas un deuxième caucus avant le début du jeu, puisque les équipes doivent réellement utiliser le caucus de l'autre équipe.

7.8 Chantée

Les improvisateurs doivent chanter l'intégralité de leurs répliques.

7.9 Comédie musicale

Il y a alternance entre une improvisation normale et une chantée, et les joueurs gèrent le rythme de ces alternances. Pendant les parties chantées, les joueurs peuvent exécuter une chorégraphie, avec ou sans l'aide d'autre joueurs.

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

7.10 Conte (ou narration)

Un narrateur raconte une histoire qui est illustrée par les joueurs de son équipe. Les joueurs peuvent parler comme dans une improvisation libre.

7.11 Création de personnage

Les joueurs désignés se retirent en coulisses où ils vont se déguiser et créer un personnage qu'ils présenteront ensuite au public. Ils ont le temps d'une improvisation, jouée immédiatement après leur sortie, pour se préparer. Ils n'ont pas le droit de consulter leur équipe et ne feront leur entrée dans la salle que lorsque viendra leur tour de présenter leur personnage. Le lancer de la rondelle se fait juste après la lecture de la carte, avant le retrait des joueurs concernés, pour déterminer quel joueur fera son entrée en premier.

7.12 Début de la fin

Improvisation comparée où les improvisateurs jouent la fin de l'improvisation au début, pour une durée d'environ 30 secondes, pour ensuite jouer ce qui a précédé et mené à ladite fin.

7.13 Défi

Les équipes s'imposent mutuellement un défi et doivent tenter de le relever.

7.14 Déjà vu

Une improvisation d'une minute est jouée, puis elle est reprise (même situation et mêmes personnages) plusieurs fois avec à chaque fois une contrainte différente.

7.15 Dramatique

Improvisation où les joueurs jouent un jeu vrai et authentique, plus théâtral que punché. Les cabotinages sont particulièrement déplacés dans ce type d'improvisation.

7.16 Entends-tu ce que je vois?

Improvisation comparée où un joueur fait une improvisation pendant que le joueur de l'équipe adverse le regarde sans pouvoir l'entendre (grâce à de la musique dans des écouteurs, par exemple). Il reprend ensuite physiquement la même improvisation en y ajoutant les paroles et la situation qu'il croit compatible avec ce qu'il a vu.

7.17 Exagération

Une courte improvisation d'une minute est jouée, puis elle est reprise en exagérant des éléments de l'improvisation, l'exagération étant de plus en plus forte d'une reprise à l'autre. Elle peut se

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

jouer avec un improvisateur reprenant l'impro de son collègue ou un groupe de joueurs reprenant leur propre improvisation.

7.18 Fusillade

Les joueurs appelés viennent tour à tour sur la patinoire faire une improvisation de 30 secondes, seul et sans caucus sur un mot (ou court thème) qui leur sera donné par l'arbitre.

7.19 Huis-clos

C'est une improvisation sans caucus. Les improvisateurs incarnent des personnages qui se connaissent et qui sont réunis dans un lieu clos pour régler un problème qu'ils ont en commun. Les improvisateurs ne peuvent utiliser à outrance des accessoires imaginaires. Ils peuvent le faire seulement si c'est pertinent et que cela appuie leur écriture. L'improvisateur ne doit pas imposer le problème mais bel et bien collaborer avec l'autre pour le trouver afin que tout soit cohérent. L'improvisation se terminera quand le problème sera solutionné.

7.20 Inspiré de...

Une improvisation dans laquelle le thème est inspiré d'une photo, d'un objet, d'un texte, d'une peinture, d'un poème ou autre ; cet élément constitue le thème de l'improvisation et les joueurs doivent s'en inspirer (d'où le nom de la catégorie).

7.21 Interview

1 joueur de chaque équipe joue à tour de rôle l'intervieweur et l'interviewé. C'est l'intervieweur qui impose, dans les 30 premières secondes, le personnage à l'interviewé.

7.22 Journal intime

Deux joueurs présentent successivement une lecture du journal intime de l'autre joueur, où ils lui créent un personnage (45 s à une min pour la lecture du journal intime de l'autre personnage). On assiste ensuite à la rencontre des deux personnages.

7.23 Marathon (décathlon, triathlon)

Une contrainte différente est donnée à chaque minute. Les joueurs doivent la respecter rigoureusement. L'improvisation et les personnages demeurent les mêmes (dans la mesure où la contrainte n'appelle pas de changement dans les personnages).

7.24 Musicale

Il y a alternance entre période avec et sans musique. C'est une improvisation normale mais les improvisateurs doivent se servir du rythme et des émotions dégagées pendant par la musique.

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

Durant les périodes avec musique, l'improvisation devient muette. Notez bien qu'il ne s'agit pas de danser au rythme de la musique.

7.25 Narration voilée

C'est une narration où le narrateur ne voit pas l'action qui se déroule sur scène. Le narrateur utilise le micro.

7.26 Poétique

Les improvisateurs doivent s'efforcer de par leur dialogue et dans une certaine mesure les histoires qu'ils créent, d'être poétiques (utilisation de figures de styles et d'un langage approprié).

7.27 Point de vue

Les joueurs présentent tour à tour le point de vue de leur personnage sur un événement précis et ponctuel (personnages concernés directement ou indirectement par l'événement en question). Chaque intervention dure une minute. L'événement est le thème annoncé à la lecture de la carte.

7.28 Populo-caucus

Une improvisation mixte où le public aura à décider laquelle des deux consultations sera jouée (celles-ci étant expliquées par les capitaines). La catégorie n'est annoncée qu'après le caucus, pour garder l'effet de surprise et éviter de biaiser les consultations (i.e. ce n'est pas une catégorie défi).

7.29 Poursuite alternative

En alternance les troupes poursuivent l'histoire en respectant rigoureusement tout ce qui est installé par l'autre. Ce sont donc les mêmes personnages, joués par les joueurs des deux équipes, qui poursuivent tour à tour la même histoire. L'équipe qui débute impose les personnages et la situation de départ. S'il n'y a qu'une seule reprise, il s'agit d'une poursuite.

7.30 Publicité

Improvisation comparée qui se déroule à la manière d'une publicité avec un slogan ou autre punch à la fin des trente secondes.

7.31 Quick change

Au coup de sifflet, le dernier improvisateur à avoir parlé change sa dernière réplique. L'arbitre peut resiffler pour demander un nouveau changement plusieurs fois de suite. L'improvisation reprend ensuite son cours.

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplemousses

7.32 Radiophonique

Une improvisation strictement sonore avec l'aide d'un microphone. Il est préférable de tamiser les lumières de la salle pendant l'impro.

7.33 Relais

C'est une improvisation mixte à un contre un. Au son de la cloche les improvisateurs figent et sont remplacés par deux autres improvisateurs qui poursuivent rigoureusement ce qui a été installé par leurs prédécesseurs (mêmes personnages, même histoire).

7.34 Sans paroles

Les improvisateurs n'ont pas le droit de parler, ni d'ailleurs de lip-syncer leurs répliques (aucun langage ne doit être perceptible). Par contre les bruitages, musiques... sont autorisés.

7.35 Sans thème ni caucus

Comme le nom le dit, on ne donne que les autres contraintes (forcément mixte, nombre de joueurs et durée) et l'improvisation débute au coup de sifflet.

7.36 Situation de départ imposée par l'arbitre

L'arbitre impose des personnages et une situation de départ lorsque les joueurs se présentent sur scène (un joueur par équipe en mixte). L'improvisation débute sans caucus et il n'y aura aucune autre intervention de l'arbitre pendant le jeu.

7.37 Taxi

Improvisation mixte. Un joueur d'une équipe installe un personnage de chauffeur de taxi en trente secondes. Trois joueurs de l'équipe adverse viendront tour à tour prendre son taxi et interagir avec le chauffeur pendant environ une minute par joueur. Le chauffeur de taxi peut ensuite conclure l'improvisation en environ trente secondes. On inverse ensuite les rôles entre les deux équipes.

7.38 Témoignage

Les improvisateurs viennent tour à tour nous livrer le témoignage de leur personnage à propos du sujet annoncé par l'arbitre (exemples : la dernière fois que j'ai eu peur, la première fois que j'ai éprouvé de la fierté). L'improvisation se termine lorsque chaque joueur est passé une fois.

7.39 Toaster

Tous les joueurs sont en boule sur la patinoire (pas en réserve, mais éparpillés sur la scène). Au son du sifflet, les joueurs qui le désirent sautent (comme une toast...) et commencent une

RÈGLEMENTS Saison 2010-2011

Ligue collégiale d'improvisation les Pamplémousses

improvisation. Lorsque l'arbitre siffle à nouveau, les joueurs se remettent en boule et d'autres sautent et font une improvisation différente. Il est possible pour un joueur de demeurer debout pour faire deux impros de suite (mais pas davantage). Il n'y a aucun caucus sur cette catégorie.

7.40 Variations sur un même thème

Cette catégorie se déroule comme une zapping, cependant il y a un thème et les joueurs doivent l'exploiter différemment à chaque coup de sifflet. C'est donc le thème, et non les positions, qui inspirent les joueurs dans leurs courtes improvisations.

7.41 Vidéoclip

Les joueurs créent le vidéoclip de la chanson qui est proposée par l'arbitre.

7.42 Vidéoway

Il s'agit ici d'une improvisation mixte avec trois canaux de télévision identifiés par F1, F2, F3 avec un contenu différent pour chacun des canaux. Il faut un improvisateur de chaque troupe par canal. Le maître de jeu saute d'un canal à l'autre (F1, F2 ou F3) sans aucun ordre prédéterminé. Quand le maître de jeu revient sur un canal, les improvisateurs doivent faire l'effort d'avancer dans le temps comme si l'on zappait en temps réel à la télé.

7.43 Zapping

C'est une improvisation sans thème où à chaque coup de sifflet, les joueurs figent et doivent recommencer une autre improvisation en s'inspirant de leurs positions figées (et non du mouvement entamé juste avant le coup de sifflet).