



RÈGLEMENTS

Version du 6 janvier 2020
Dernière mise à jour par Cédric Gaillard Desrosiers

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION
LES PAMPLEMOUSSES

Depuis 1995

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION LES PAMPLEMOUSES
RÈGLEMENTS OFFICIELS

TABLE DES MATIÈRES

1. PRÉALABLES	3
1.1 DÉFINITIONS	3
1.2 APPLICATION.....	4
1.3 SOBRIÉTÉ	4
1.4 PROTÊT	4
1.5 NOMBRES DE JOUEUR.SES	5
2. LES MATCHS	5
2.1 PRÉALABLES	5
2.2 DURÉE DES MATCHS.....	5
2.3 REMISE DE MATCHS	6
2.4 SALLES ET HORAIRES DE MATCHS	6
2.5 CLASSEMENT.....	6
2.6 STATISTIQUES.....	7
2.7 COMMENTAIRES	7
2.8 LES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	7
3. LES IMPROVISATIONS	8
3.1 NATURE.....	8
3.2 DÉROULEMENT	8
3.3 LES JOUEUR.SES EN RÉSERVE (EN BOULE)	8
3.4 LE PACING	8
3.5 LA PROLONGATION	9
4. LE VOTE	9
4.1 DROIT DE VOTE	9
4.2 COMPTAGE.....	9
4.3 RECOMPTAGE.....	10
4.4 LA SERVIETTE.....	10
5. L'ARBITRE ET LES PÉNALITÉS	10
5.1 RÔLE DE L'ARBITRE ET PÉNALITÉS	10
5.2 AIDE-MÉMOIRE	10
5.3 CHOIX DE L'ARBITRE	11
5.4 BASCULE DE POINT	11
5.5 EXPULSION	11
5.6 EXPLICATIONS	11
6. LEXIQUE DES PÉNALITÉS	12
7. LEXIQUE DES CATÉGORIES	14

1. PRÉALABLES

1.1 DÉFINITIONS

1.1.1 LA LIGUE DES PAMPLEMOUSSES

Ci-après nommée la Ligue, elle inclut les divisions Pamplemousse, Tangerine et Clémentine.

1.1.2 MEMBRE

Est membre de la Ligue toute équipe ayant dûment acquitté ses frais d'inscription annuels.

1.1.3 MEMBRE HONORAIRE

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

1.1.4 ADMINISTRATEUR.TRICE

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

1.1.5 CONSEIL D'ADMINISTRATION

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

1.1.6 JOUEUR.SE

Étudiant.e inscrit.e dans un établissement d'enseignement collégial et y suivant des cours qui évolue dans une équipe membre de la Ligue.

1.1.7 ENTRAÎNEUR.SE

Responsable de la formation et de la direction d'une équipe membre de la Ligue.

1.1.8 ÉQUIPE

Formation composée de six (6) à huit (8) joueur.ses et d'un.e entraîneur.se, 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.

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION LES PAMPLEMOUSSES
RÈGLEMENTS OFFICIELS

1.2 APPLICATION

Tous les membres de la Ligue, ainsi que les arbitres 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.

Note : le pronom neutre *iel(s)* signifie à la fois *il(s)*, *elle(s)* et toutes les personnes ne s'identifiant pas dans la binarité de genres.

1.2.1 INSCRIPTION DES JOUEUR.SES

Chaque joueur.se doit être inscrit.e au cégep pour lequel iel joue et iel doit pouvoir, sur demande, en présenter la preuve. Un.e joueur.se n'étant pas inscrit.e à l'une ou l'autre des sessions devra prendre entente avec le ou la coordonnateur.trice artistique et signer un contrat stipulant qu'iel devra présenter une preuve comme quoi iel est bien inscrit à la session suivante.

Un.e joueur.se ne peut faire partie de quelconque équipe membre de la ligue plus de quatre (4) saisons.

1.2.2 INSCRIPTION DES ÉQUIPES

Les équipes doivent payer leur inscription annuelle. Le montant des frais d'inscription est analysé et très fortement recommandé par le ou la trésorier.ère, puis entériné en assemblée générale de début de saison.

Pour la saison 2018-2019, le montant est de 130 \$.

À défaut de payer leurs droits d'inscription avant le 1^{er} décembre, les équipes fautives se verront imposer une amende de 25 \$ par mois de retard. De surcroît aux amendes, les futurs matchs des équipes fautives seront perdus par forfait jusqu'à acquittement des frais.

Notez bien que les équipes ayant gagnés le prix d'équipe sympathique ont une *bourse* payant leur inscription pour l'année suivante.

1.3 SOBRIÉTÉ

Aucun.e joueur.se, arbitre ou entraîneur.se n'est autorisé.e 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.

1.4 PROTÊT

En cas exceptionnels, il est possible pour un.e entraîneur.se de mettre un protêt sur un match. Iel doit alors déposer sa plainte par écrit au conseil d'administration, qui examinera la recevabilité de la demande. Le C.A. enquêtera sur la situation en se fiant aux règlements, puis au contexte. Suite à cela, il prendra une décision sur l'issue du match ou du pointage. Il est possible pour un membre de modifier ou refuser la décision prise par le C.A. lors d'une assemblée générale.

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION LES PAMPLEMOUSSES
RÈGLEMENTS OFFICIELS

1.5 NOMBRES DE JOUEUR.SES

1.5.1 DANS UNE ÉQUIPE

Chaque équipe doit être mixte, donc être composée d'un minimum de 2 joueur.ses s'identifiant au(x) genre(s) minoritaire(s). Toute personne ne s'identifiant pas en tant que cisgenre est automatiquement considérée comme faisant partie du ou des genre(s) minoritaire(s). La Ligue et tous ces membres n'ont en aucun cas droit de décision sur l'identification de genre d'une personne. Les informations relatives au(x) genre(s) des joueur.ses peuvent rester confidentielles.

L'équipe doit être composée de 6 à 8 joueur.ses ainsi que d'un.e entraîneur.e.

Une équipe se présentant à 3 joueur.ses ou moins sera déclarée forfait, mais un match amical peut tout de même être joué.

Note : la pénalité n'est pas doublée si une équipe est en défaut sur deux critères, soit le nombre de joueur.ses et le nombre de joueur.ses s'identifiants au(x) genre(s) minoritaire(s).

1.5.2 SUR L'AIRE DE JEU

Le maximum de joueur.ses sur la patinoire est de six (6) par équipe, et ce, peu importe le nombre de joueur.ses sur le banc — dont le maximum est de huit (8).

2. LES MATCHS

2.1 PRÉALABLES

Le C.A. fournit le calendrier de la saison et les feuilles de pointage à partir de leur site internet.

L'équipe qui reçoit doit fournir le *staff* (au minimum un.e animateur.trice, un.e DJ, un.e arbitre, un.e statisticien.ne et deux juges de ligne).

Un juge de ligne n'a que comme seule responsabilité de compter les points en cas de comptage ou recomptage (article 5.2, 5.3).

La langue d'usage est le français dans tous les matchs et événements de la Ligue.

Il n'y a pas de public minimum pour jouer un match. La responsabilité du public revient aux deux équipes participant au match.

Une défaite par forfait signifie systématiquement une défaite de 5 à 0 pour l'équipe fautive.

2.2 DURÉE DES MATCHS

2.2.1 FORMAT PAMPLEMOUSSE ET TANGERINE

La durée des matchs est de deux (2) périodes de 50 min — environ 35 minutes de jeu.

Il y a 12 improvisations par match.

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION LES PAMPLEMOUSSES
RÈGLEMENTS OFFICIELS

2.2.2 FORMAT CLÉMENTINE

La durée des matchs est d'une (1) période d'1h15 — environ 50 min de jeu.
Il y a 9 improvisations par match.

2.3 REMISE DE MATCHS

La remise de matchs est laissée à la discrétion des entraîneur.ses, mais les équipes qui ne peuvent pas se présenter doivent aviser au moins 48 heures à l'avance, sans quoi le match est annulé, sauf si une entente est prise entre les entraîneur.ses concerné.es.

Dans tous les cas, le C.A. de la Ligue doit être avisé via le formulaire de report de match se trouvant sur le site internet de la Ligue.

Si aucun terrain d'entente n'est trouvé pour reporter le match et après consultation avec le C.A., l'équipe responsable de l'annulation perd par forfait.

2.4 SALLES ET HORAIRES DE MATCHS

S'il y a quelconque changement au niveau de l'horaire ou de l'emplacement de la salle, l'équipe qui visite doit être avisée 48 heures à l'avance. Le conseil d'administration tranche les litiges.

2.4.1 SALLES

Les matchs d'improvisation doivent se tenir dans le cégep de l'équipe hôte.

En cas de force majeure, une équipe peut recevoir un match ailleurs qu'à sa salle habituelle si les deux équipes sont d'accord sur le choix de la salle. La salle doit être accessible à tou.tes (membres, *staff*, officiel.les et public), l'entrée doit être gratuite et la salle ne peut pas se trouver à l'intérieur du cégep qui visite.

2.4.2 HORAIRES

Les matchs se jouent les mercredis soirs.

- a) **Pamplemousse et Tangerine** : les matchs se jouent en règle générale de 20h00 à 22h00.
- b) **Clémentine** : par la durée des matchs, l'horaire des Clémentines permet des soirées à deux spectacles. Ils se jouent habituellement de 19h15 à 20h30 suivis d'un second match de 20h45 à 22h00. S'il n'y a qu'un seul match et que les membres désirent tout de même faire une soirée double (recommandé), la Ligue propose de faire jouer les Clémentines en deuxième. En avant-match, il est possible de faire un spectacle (improvisé ou autre), un match avec une autre équipe de son cégep ou entre deux équipes de l'extérieur, etc. Il est aussi possible de ne faire qu'un match à l'heure la plus convenable pour les deux équipes.

2.5 CLASSEMENT

Une victoire vaut deux (2) points. Une défaite en fusillades vaut un (1) point. Le classement est calculé selon les critères suivants, en ordre. Advenant l'égalité à un critère, le suivant tranche :

- a) Points au classement
- b) Nombre de victoires

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION LES PAMPLEMOUSSES
RÈGLEMENTS OFFICIELS

- c) Différentiel
- d) Pourcentage d'improvisations gagnées
- e) Points pour
- f) Pénalités
- g) Pun-stats

Notez bien que les points de pénalités comptent dans les points-pour/points-contre.

2.6 STATISTIQUES

2.6.1 TRANSMISSION DES RÉSULTATS À LA LIGUE

Les résultats doivent être remis au C.A. après le match par les deux (2) entraîneur.ses en passant par le site internet de la Ligue des Pamplemousses : www.liguedespamplemousses.com.

Les deux équipes ont jusqu'au mardi soir suivant (18 :00) pour transmettre leurs statistiques. À chaque semaine de retard, le C.A. enverra un avis écrit et l'équipe fautive recevra une pun-stats.

En cas de disparités entre les données des entraîneur.ses, le ou la statisticien.ne du C.A. a la tâche de contre-vérifier avec ceux-ci afin de faire concorder les informations.

2.6.2 TENUE DES STATISTIQUES PENDANT LE MATCH

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

2.7 COMMENTAIRES

Tous les commentaires reçus sont discutés par le conseil d'administration. Le commentaire doit être envoyé par écrit dans la section commentaire de l'envoi des statistiques ou à la page Facebook de la Ligue des Pamplemousses.

2.8 LES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Pour l'entièreté des séries éliminatoires, le C.A. doit engager des arbitres neutres (voir 5.3.1).

Les demi-finales sont organisées par le C.A. et doivent être des programmes doubles en lieu neutre. Un lieu neutre est défini comme une salle qui n'appartient pas à un des cégeps faisant partie du spectacle. De plus, le lieu neutre doit être desservi par un métro. Si possible, le lieu du spectacle est central aux équipes jouant leurs match.

Notez bien qu'un prix d'entrée à ces spectacles peut être imposé par la Ligue.

3. LES IMPROVISATIONS

3.1 NATURE

3.1.1 MIXTE

Les joueur.ses désigné.es de chacune des deux équipes doivent improviser en même temps sur l'improvisoire.

Les mixtes doivent être d'une durée de minimum deux minutes 30 secondes.

3.1.2 COMPARÉE

Les équipes doivent improviser à tour de rôle.

Aucune communication n'est permise durant l'improvisation de l'autre équipe, sauf en cas d'une catégorie particulière et avec l'accord de l'arbitre.

3.2 DÉROULEMENT

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

- a) Nature de l'improvisation
- b) Thème de l'improvisation
- c) Nombre de joueur.ses
- 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 ou la capitaine doit se présenter sur la patinoire.

Suite à la seule ou aux improvisations, les pénalités sont décernées (si applicable), puis le vote a lieu. Le résultat du vote est exposé clairement et à voix haute.

3.3 LES JOUEUR.SES EN RÉSERVE (EN BOULE)

Les joueur.ses en réserve ne peuvent en aucun temps quitter la patinoire, mais iels peuvent communiquer entre eux ou elles tant et aussi longtemps qu'iels ne nuisent pas au jeu.

3.4 LE PACING

L'arbitre du match prépare son propre *pacing*, suivant les contraintes suivantes :

- a) Nombre d'improvisations
 - a. **Pamplemousse et Tangerine** : 12 improvisations.
 - b. **Clémentine** : neuf (9) improvisations.
 - c. Toute improvisation supplémentaire, en dehors d'une éventuelle prolongation, ne sera pas prise en compte lors de la compilation des résultats.
- b) Périodes

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION LES PAMPLEMOUSSES
RÈGLEMENTS OFFICIELS

- a. **Pamplemousse et Tangerine** : le match est divisé en deux périodes de 50 minutes, soit environ 35 minutes de jeu par période. La pause dure environ 10 minutes.
 - b. **Clémentine** : une seule période de 75 minutes, soit environ 50 minutes de jeu.
- c) Natures
- a. **Pamplemousse et Tangerine** : six (6) comparées et six (6) mixtes.
 - b. **Clémentine** : cinq (5) comparées et quatre (4) mixtes.
- d) Catégories
- a. Un minimum de 50 % de libres est obligatoire.
 - b. Les catégories autorisées dans la ligue sont listées plus bas (section 7).
 - c. Toute nouvelle catégorie doit être soumise aux entraîneur.ses avant d'être jouée en match. Ces dernières personnes ont le droit de refuser une nouvelle catégorie.
 - d. Une modification mineure à une catégorie existante n'est pas considérée comme une nouvelle catégorie.

3.5 LA PROLONGATION

En cas d'égalité dans le pointage, en fin de joute, le match se poursuit en prolongation. Chaque équipe devra envoyer trois (3) joueur.ses qui feront, à tour de rôle et en alternance, une fusillade individuelle de 30 secondes. S'il y a encore une égalité dans le vote à l'issue des fusillades, une nouvelle fusillade de 30 secondes par équipe est faite. L'équipe peut envoyer un.e joueur.se ayant déjà fait une fusillade.

4. LE VOTE

4.1 DROIT DE VOTE

En tout temps, le public est le seul ayant un droit de vote. Il revient aux équipes de travailler à fidéliser un public nombreux et surtout impartial.

S'il n'y a aucune personne dans le public, c'est malheureusement à l'arbitre de trancher.

4.2 COMPTAGE

Si le public ne vote pas clairement en faveur d'une des deux équipes, les deux juges de lignes procèdent à un comptage. L'arbitre peut faire office de juge de ligne, en dernier recours.

L'arbitre doit obligatoirement être accompagné.e d'au moins un.e juge de ligne pour les comptages ; ce.tte dernier.ère peut se présenter sur scène exclusivement pour les comptages et demeurer dans le public le restant du temps. Iels ne doivent pas être membres d'une des deux équipes présentes (par exemple, joueur qui *bench*).

Avant de compter, iels choisissent qui compte pour quelle équipe. Par la suite, aucun dialogue entre eux ou elles n'est permis, et ce, jusqu'au dévoilement des chiffres de vote.

Le résultat doit être dévoilé de façon chiffrée au public. 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.

4.3 RECOMPTAGE

Il est possible de demander le recomptage **seulement** s'il y a vice de procédure (interversión du poing et de la main identifiant les équipes pour lesquelles le public vote, dialogue entre les juges de lignes, perturbation pendant le comptage, etc.). Les mêmes procédures qu'au comptage s'appliquent.

Suite à ce recomptage, l'arbitre et/ou le(s) juge(s) de ligne devront annoncer à voix haute le résultat du recomptage, et ainsi donner le point à l'équipe qui a obtenu 50 % +1 des votes.

4.4 LA SERVIETTE

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.se est le ou la seul.e qui peut lancer la serviette.

L'arbitre accorde alors le point à l'équipe adverse.

Pour *lancer la serviette*, l'entraîneur.se doit annoncer à voix haute à l'arbitre qu'il concède le point à l'équipe adverse. Il peut introduire sa décision en lançant un jersey sur la scène.

5. L'ARBITRE ET LES PÉNALITÉS

5.1 RÔLE DE L'ARBITRE ET PÉNALITÉS

L'arbitre est le ou la maître du jeu. En tout temps, il doit obligatoirement imposer une pénalité à un.e joueur.se ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité de l'art de l'improvisation, du jeu ou au déroulement de la partie (même si la faute est subjective).

L'animation ou l'arbitre doit les annoncer verbalement avant le vote.

Une pénalité peut être mineure (oubli, erreur, etc.) entraînant un (1) point de pénalité ou elle peut être majeure (destruction du jeu) entraînant deux (2) points de pénalité. Si une majeure est décernée à un.e joueur.se, elle entraîne un (1) point à l'équipe et un (1) point personnel au ou à la joueur.se.

Les pénalités sont divisées en deux catégories, soit techniques et artistiques.

Une pénalité technique est objective. L'arbitre se doit de la donner en tout temps, sans exception.

Une pénalité artistique est subjective. C'est au bon jugement de l'arbitre de la décerner. Elle vise à créer un spectacle plus riche, créatif et généreux.

5.2 AIDE-MÉMOIRE

L'aide-mémoire des arbitres est disponible sur le site web de la Ligue. Dans celui-ci, on y trouve des règlements importants et des procédures de match. Notez bien qu'une lecture des règlements dans son ensemble est de mise afin d'avoir le meilleur décorum possible.

L'arbitre devra avoir lu et signé virtuellement l'aide-mémoire avant d'arbitrer un match. De plus, une version papier doit se trouver à ses côtés en tout temps pendant l'entièreté du spectacle.

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION LES PAMPLEMOUSSES
RÈGLEMENTS OFFICIELS

5.3 CHOIX DE L'ARBITRE

L'arbitre ne peut pas être un.e entraîneur.se d'une des équipes ou d'un des cégeps jouant le match. Iel ne peut également pas être actuellement étudiant.e dans un des cégeps qu'iel arbitre. Iel ne doit pas avoir joué l'année précédente soit avec le ou la même coach.e, dans la même équipe ou dans la même division.

La personne choisie pour arbitrer doit avoir suffisamment d'expérience en improvisation pour être crédible dans ce rôle.

À défaut de trouver un.e arbitre possédant les critères requis pour le match, l'équipe hôte devra déclarer forfait à moins que l'entraîneur.se de l'équipe qui visite approuve le choix de l'arbitre.

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

5.3.1 ARBITRAGE EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Le C.A. embauche des arbitres « neutres » pour l'entièreté des séries éliminatoires et pour la finale des trois divisions.

Un.e arbitre « neutre » est défini.e comme étant un.e arbitre n'ayant pas arbitré ou joué pour un des deux cégeps en présence.

De plus, s'il y a une programmation double en série, il devra y avoir un.e arbitre par match joué.

5.4 BASCULE DE POINT

L'accumulation de trois (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.

5.5 EXPULSION

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

5.6 EXPLICATIONS

Seul.e le ou la capitaine peut aller sur l'aire de jeu pour demander des explications à l'arbitre. S'il s'agit d'une pénalité personnelle décernée à celui ou celle-ci, l'assistant.e-capitaine est le ou la seul.e qui peut se présenter pour la demande d'explications. Advenant l'expulsion du ou de la capitaine, iel sera remplacé par son assistant.e.

6. LEXIQUE DES PÉNALITÉS

6.1 MAJEURE

Augmentation du degré d'importance de toute pénalité.

Elle inflige deux points de pénalité : un à l'équipe et un au ou à la joueur.se incriminé.e.

6.2 MAUVAISE CONDUITE (MAJEURE)

- ❖ Lorsqu'il y a un manquement grave de politesse ;
- ❖ Lorsque qu'il y a des gestes ou paroles déplacés ou tout autres manque à l'esprit sportif.

6.3 PÉNALITÉ D'EXPULSION (MAJEURE, SANS POINT DE PÉNALITÉ)

- ❖ Ajoutée à une pénalité ordinaire, elle signifie l'expulsion d'un.e joueur.se en cas de manquement extrême à l'éthique du jeu ou à une mauvaise volonté grave nuisant au spectacle ou à autrui. Elle n'ajoute aucun point de pénalité au dossier de l'équipe.

6.4 TECHNIQUES

6.4.1 NOMBRE ILLÉGAL DE JOUEUR.SES

- ❖ Lorsqu'une équipe ne respecte pas le nombre de joueur.ses requis par la carte ;
- ❖ Lorsqu'une équipe ne respecte pas le nombre de joueur.ses permis sur le banc, soit entre six (6) et huit (8).
- ❖ Lorsque l'équipe n'a pas au moins deux (2) joueur.ses s'identifiant au(x) genre(s) minoritaire(s) — pénalité majeure, dans ce cas.

6.4.2 ACCESSOIRE ILLÉGAL

- ❖ Lorsqu'un.e joueur.se utilise un accessoire non spécifié par la carte, autre que son chandail ou ses pantalons ;
- ❖ Lorsqu'un.e joueur.se enlève volontairement ses lunettes lors d'une improvisation ;
- ❖ Lorsque l'arbitre juge que l'accoutrement d'un.e joueur.se n'est pas adéquat (les pantalons doivent être neutres et uniformes, aucun bijou, aucune casquette ou foulard) ;
- ❖ Lorsqu'une équipe utilise de la musique, sauf si l'arbitre l'impose ou en fait la demande spéciale aux entraîneur.ses.
- ❖ *Note* : Le micro est toujours permis.

6.4.3 RETARD DE JEU

- ❖ Lorsque les joueur.ses ne débutent pas l'improvisation suite au sifflet de l'arbitre
- ❖ Lorsque le ou la capitaine ne se présente pas, en comparée, pour le lancement de la rondelle ;

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION LES PAMPLEMOUSSES
RÈGLEMENTS OFFICIELS

6.4.4 PROCÉDURE ILLÉGALE

- ❖ Lorsqu'un.e joueur.se ou une équipe agit à l'encontre des règlements du jeu et qu'aucune autre pénalité ne régit ce règlement (communiquer entre joueur.ses sur la patinoire et le banc, communiquer pendant la comparée de l'autre équipe, etc.).

6.4.5 NON-RESPECT DE LA CARTE

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

6.4 ARTISTIQUES

6.4.1 RETARD DE JEU

- ❖ Lorsque le ou la capitaine prolonge inutilement une demande d'explication à l'arbitre ;
- ❖ Lorsqu'un.e joueur.se retarde le développement et la progression d'une improvisation.
- ❖ Lorsqu'une équipe utilise de la musique, sauf si l'arbitre l'impose ou en fait la demande spéciale aux entraîneur.ses.
- ❖ *Note* : Le micro est toujours permis.

6.4.2 CABOTINAGE

- ❖ Lorsqu'un.e joueur.se 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, etc.

6.4.3 RUDESSE

- ❖ Lorsqu'un.e joueur.se refuse systématiquement les propositions des autres joueur.ses ;
- ❖ Lorsque dans une improvisation mixte les joueur.ses se comportent physiquement ou verbalement de façon brutale à l'égard d'un.e autre joueur.se, des officiel.les, ou du public ;
- ❖ Lorsqu'un.e joueur.se commence une improvisation en obligeant systématiquement les autres joueur.ses à accepter des rôles, des actions, des fatalités, etc. ;
- ❖ Lorsqu'un.e joueur.se monopolise l'attention sans raison valable.

6.4.4 REFUS DE PERSONNAGE

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

6.4.5 OBSTRUCTION (MAJEURE)

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

6.4.6 DÉCROCHAGE

- ❖ Lorsqu'un.e joueur.se renonce à poursuivre un effort ;
- ❖ Lorsqu'un.e joueur.se n'est plus relié à la situation ou à son personnage (rire, perte d'accent, de traits physiques, psychologiques, émotionnels, etc.).

6.4.7 MANQUE D'ÉCOUTE

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

6.4.8 CONFUSION

- ❖ Lorsque l'intrigue devient tellement confuse qu'il est difficile d'en distinguer les éléments installés ou importants.

6.4.9 CLICHÉ

- ❖ Lorsqu'une banalité, une idée, un gag, une expression, un personnage, etc. connu.es ou trop souvent vu est utilisée ;
- ❖ Lorsqu'une idée est reprise plusieurs fois dans un même match.

7. LEXIQUE DES CATÉGORIES

7.1 À LA MANIÈRE DE...

À la manière d'un type de théâtre, de cinéma, de livre, etc. ; un personnage ou une personne connue ; un médium artistique, etc., dont les joueur.ses s'inspireront pour créer leur improvisation.

7.2 AUDITIVE

Strictement sonore et sans soutien électroacoustique. Il est interdit d'utiliser volontairement le langage du corps dans le but d'influencer l'écriture de l'impro.

7.3 AUTODÉFI

Les joueur.ses se donnent eux ou elles-mêmes une contrainte à être respectée par l'équipe pendant l'improvisation. La catégorie doit être annoncée avant le match pour permettre aux équipes de se préparer.

7.4 AVEC ACCESSOIRE

L'arbitre propose un objet que les improvisateur.trices devront utiliser pendant leur improvisation. Cet 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.e en scène. L'improvisation reprend son cours normal lorsque l'arbitre siffle une deuxième fois.

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION LES PAMPLEMOUSSES
RÈGLEMENTS OFFICIELS

7.6 BIBLIOTHÈQUE

Les improvisateurs.trices reçoivent de l'arbitre un court texte composé de répliques théâtrales. Iels doivent 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

Improvisations comparées où chaque équipe joue le caucus de l'équipe adverse, qui leur sera expliqué par le ou la capitaine avant de commencer l'improvisation. La catégorie est normalement annoncée après le caucus. 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 improvisateur.trices doivent chanter l'intégralité de leurs répliques.

7.9 COMÉDIE MUSICALE

Il y a alternance entre une improvisation libre et une chantée, et les joueur.ses gèrent le rythme de ces alternances.

7.10 NARRATION

Un.e narrateur.trice raconte une histoire qui est illustrée par les joueur.ses de son équipe. Iels peuvent parler comme dans une improvisation libre.

7.11 CRÉATION DE PERSONNAGES

Les joueur.ses désigné.es se retirent en coulisses où iels vont se déguiser et créer un personnage qu'iels présenteront ensuite au public. Iels ont le temps d'une improvisation, jouée immédiatement après leur sortie, pour se préparer. Iels 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 joueur.ses concerné.es, pour déterminer qui fera son entrée en premier.

7.12 DÉBUT DE LA FIN

Improvisations comparées où les improvisateurs.trices jouent la fin de l'improvisation au début, pour une durée d'environ trente (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 jouée avec 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.e joueur.se fait une improvisation pendant que le ou la joueur.se de l'équipe adverse le ou la regarde sans pouvoir l'entendre (grâce à de la musique dans des écouteurs, par exemple). Iel reprend ensuite physiquement la même improvisation en y ajoutant ses propres paroles et la situation qu'iel croit compatibles avec ce qu'iel a vu.

7.17 EXAGÉRATION

Une courte improvisation d'une minute est jouée, puis elle est reprise en exagérant des éléments. L'exagération est de plus en plus forte d'une reprise à l'autre. Elle peut se jouer avec un.e improvisateur.trice reprenant l'improvisation de son collègue ou un groupe de joueur.ses reprenant leur propre improvisation.

7.18 FUSILADES

Les joueur.ses appelé.es viennent tour à tour et en alternance sur la patinoire faire une improvisation de 30 secondes, seul.e et sans caucus.

7.19 HUIS CLOS

Les improvisateurs.trices incarnent des personnages réunis dans un lieu clos pour régler un problème qu'ils ont en commun. L'improvisation se termine quand le problème est résolu.

7.20 INSPIRÉ DE...

Une improvisation dans laquelle le thème est une photo, un objet, un poème, une peinture, etc.

7.21 INTERVIEW

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

7.22 JOURNAL INTIME

Deux (2) joueur.ses présentent successivement une lecture du journal intime de l'autre joueur.se, où iels lui créent un personnage. On assiste ensuite à la rencontre des deux personnages.

7.23 MARATHON (DÉCATHLON, TRIATHLON)

Une contrainte différente est donnée chaque minute. 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 périodes avec et sans musique. Les improvisateurs.teice doivent se servir du rythme et des émotions dégagées par la musique. 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 ou la narrateur.trice ne voit pas l'action qui se déroule sur scène. Le ou la narrateur.trice utilise le micro, si possible.

7.26 POÉTIQUE

Les improvisateur.trices doivent s'efforcer, par leur dialogue et dans les histoires qu'ils créent, à être poétiques (utilisation de figures de style et d'un langage cohérent).

7.27 POINT DE VUE

Les joueur.ses 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.

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.

7.29 POURSUITE ALTERNATIVE

Improvisations comparées où, en alternance, les troupes poursuivent l'histoire en respectant rigoureusement tout ce qui est installé par l'autre. L'équipe qui commence impose les personnages et la situation de départ.

7.30 PUBLICITÉ

Courtes improvisations comparées qui se déroulent à la manière d'une publicité.

7.31 QUICK CHANGE

Au coup de sifflet, le ou la dernier.ère improvisateur.trice à avoir parlé change sa dernière réplique. L'arbitre peut resiffler plusieurs fois. L'improvisation reprend ensuite son cours en prenant compte seulement de la dernière réplique.

7.32 RELAIS

Improvisation mixte à un.e contre un.e. Au sifflet de l'arbitre, les joueur.ses figent et sont remplacé.es par deux autres joueur.ses qui poursuivent rigoureusement ce qui a été installé par leurs prédécesseurs (mêmes personnages, même histoire).

7.33 SANS PAROLES

Les improvisateur.trices 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, etc. sont autorisés.

7.34 SANS THÈME NI CAUCUS

Comme le nom le dit, on ne donne que les autres contraintes (forcément mixte, nombre de joueur.ses et durée). L'improvisation débute immédiatement au premier coup de sifflet.

7.35 SITUATION DE DÉPART IMPOSÉE

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

7.36 TAXI

Improvisation mixte. Un.e joueur.se d'une équipe installe un personnage de conducteur.trice de taxi en trente (30) secondes. Trois joueur.ses de l'équipe adverse viendront tour à tour prendre son taxi et pendant environ une minute par joueur.se. Le ou la conducteur.trice de taxi peut ensuite conclure l'improvisation en environ trente (30) secondes. On inverse ensuite les rôles entre les deux équipes.

7.37 TÉMOIGNAGE

Les improvisateur.trices 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).

7.38 TOASTER

Tous les joueur.ses sont en boule sur la patinoire (éparpillés sur la scène). Au son du sifflet, les joueur.ses qui le désirent se lèvent et font une improvisation. Lorsque l'arbitre siffle à nouveau, les joueur.ses se remettent en boule et d'autres se lèvent pour en faire une toute nouvelle. Il est possible pour un.e joueur.se de demeurer debout pour faire deux improvisations de suite (sans plus).

7.39 VARIATIONS SUR UN MÊME THÈME

Cette catégorie se déroule comme une zapping (article 7.43), cependant il y a un thème et les joueur.ses doivent l'exploiter différemment à chaque coup de sifflet. C'est donc le thème, et non les positions qui inspirent les joueur.ses dans leurs courtes improvisations.

7.40 VIDÉOCLIP

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

7.41 VIDÉOWAY

Improvisation mixte avec trois canaux de télévision qui offrent un contenu différent. Il faut un.e improvisateur.trice de chaque troupe par canal. L'arbitre saute d'un canal à l'autre. Quand l'arbitre

LIGUE COLLÉGIALE D'IMPROVISATION LES PAMPLEMOUSSES
RÈGLEMENTS OFFICIELS

revient sur un canal, les improvisateur.trices ont le choix de continuer, de faire une ellipse ou de changer d'émission.

7.42 ZAPPING

C'est une improvisation sans thème où à chaque coup de sifflet, les joueur.ses 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).