

RÈGLEMENTS

2024-2025

1.0 COMPOSITION DES ÉQUIPES

1.1 Dans une équipe

Chaque équipe se doit d'être composée de 4 joueurs. Une équipe qui se présente avec 3 joueurs se verra décerner une punition de procédure illégale majorée en début de match. Une équipe qui se présente avec moins de 3 joueurs perd le match par défaut au compte de 7-0.

1.2 Liste de réserve

Les réservistes devront être choisis parmi ceux de la liste établie par la ligue et par un ancien si les réservistes ne sont pas disponibles. Tout joueur ne figurant pas sur cette liste sera considéré comme irrecevable à moins d'une entente entre les capitaines participants au match.

1.3 Prérequis

Le joueur devra avoir participé à un minimum de 2 matchs en saison régulière pour pouvoir jouer lors des séries éliminatoires.

2.0 LES MATCHS

2.1 Préalables

Les joueurs doivent porter un chandail de style t-shirt noir ou foncé ou peu importe la couleur s'il a un animal comme logo. Le pantalon doit être uni et noir. Le port du jogging ou du « warm-up » ainsi que celui des souliers de sport est recommandé. Les leggings sont déconseillés parce que ce n'est pas beau sur tout le monde. Les couvre-chefs, montres et bijoux sont interdits.

2.1.1 Avant match

Une équipe qui n'est pas prête à commencer le match à 19h30 se verra décerner une procédure illégale majorée dès l'heure de tombée et à tout les 5 minutes jusqu'à 19h45 où elle perdra définitivement par défaut 7-0.

2.2 Durée des matchs

Les matchs débutent à 19H30. Il est prévu que 2 périodes seront jouées en moins de 2 heures 10 minutes. Les périodes varient de 42 à 47 minutes de jeu. Une pause de maximum 10 à 15 minutes est attribuée aux joueurs entre les périodes. Une autre pause de 2 minutes à la fin de la seconde période sera accordée au public pour le vote des étoiles. Une période de 10 minutes, sans pause possible, est à prévoir immédiatement après la troisième en guise de prolongation s'il y a égalité dans les points. Le match se termine par la présentation des trois étoiles suivie du message des capitaines.

2.3 Classement

Une victoire vaut 3 points, une victoire en prolongation vaut 2 points et une défaite en prolongation 1 point. En cas d'égalité au classement, décideront du positionnement dans l'ordre : le plus grand nombre de victoires en temps régulier, le plus grand nombre de victoires, le différentiel, la moyenne, laquelle des 2 équipes a le plus de victoires sur l'autre (égale en point) et en dernier recours, le plus petit nombre de punitions viendra trancher.

3.0 LES IMPROVISATIONS

3.1 Nature

3.1.1 Mixte

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

3.1.2 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.

3.2 Déroulement

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

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

Par la suite, les équipes bénéficient d'un caucus d'environ 30 secondes. Un coup de sifflet indique le début de l'improvisation si elle est mixte ou le lancer de la rondelle si elle est comparée. Dans ce cas, les capitaines doivent se présenter sur la patinoire. Si une équipe n'arrête pas la consultation au sifflet ou si le capitaine n'arrive pas assez vite sur l'aire de jeu, l'équipe est passible d'une pénalité de retard de jeu.

3.3 Les joueurs

Les joueurs en réserve peuvent quitter l'aire de jeu pour retourner sur le banc de leur choix. Ils peuvent communiquer entre eux tant et aussi longtemps qu'ils ne nuisent pas au jeu.

3.4 La durée

L'arbitre peut jouer sur la durée de l'improvisation d'environ 15 secondes du temps annoncé. Dans les cas particuliers où l'improvisation serait vraiment géniale, il peut la prolonger à sa guise, mais il peut aussi l'arrêter après une minute s'il juge le début médiocre.

4.0 LE VOTE

4.1 Juges

En saison régulière et en série éliminatoire, le public est le seul juge.

4.2 Comptage

Une décision partagée du public entraîne un comptage. En cas d'égalité, l'arbitre a le choix d'exiger un recomptage ou le pouvoir de déterminer un gagnant. S'il ne le fait pas, le comptage est considéré comme nul et un point est accordé à chacune des équipes.

4.3 Recomptage

Si l'écart d'un comptage est inférieur à 10 votes, le capitaine de l'équipe perdante, une fois par match, peut demander un recomptage en se présentant sur scène dans les 3 secondes suivant le verdict. Lorsqu'il y a majorité, le capitaine de l'équipe perdante peut exiger un comptage, aucune limite n'est imposée si les comptages précédents lui donnent raison.(écart de 2 ou 3 votes ou renversement du point)

5.0 L'ARBITRE ET LES PÉNALITÉS

5.1 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 signale ses pénalités avec un gazou et l'animateur les annonce avant le vote sur l'improvisation. Chacune des décisions de ce personnage est irrévocable sauf par lui-même.

5.2 Points de pénalité

Une pénalité mineure entraîne 1 point de punition et une pénalité majeure 2. L'accumulation de 3 points de punitions par une équipe donne automatiquement un point à l'équipe adverse. Une pénalité décerné pendant la prolongation entraîne l'arrêt immédiat du jeu et l'équipe fautive

perd le match en donnant un point à l'équipe adverse même si cette pénalité n'est pas la 3^e dans un cumulatif.

5.3 Expulsion

Un joueur qui accumule 3 points de pénalité personnelle se voit expulsé pour le reste de la partie. Ses punitions seront créditées à la feuille de pointage si elles sont consécutives et qu'aucune d'entre elles n'a été comptabilisée pour donner un point au préalable. Le joueur doit alors donner son chandail à l'arbitre et se tenir à plus de 3 mètres du banc des joueurs ou de l'aire de jeu. Il ne peut pas voter et s'il dérange le match, il sera suspendu pour la partie suivante. L'expulsion ne peut être contestée lors d'explication, mais les punitions en causes le peuvent.

5.4 Explications

Le capitaine peut aller sur l'aire de jeu pour demander des explications à l'arbitre. Il a droit à une question et une réplique uniquement. S'il s'agit d'une pénalité personnelle au capitaine, seul son assistant peut demander des explications. En cas de pénalités personnelles au capitaine et son assistant, too bad. Si aucune explication n'est demandée, l'arbitre se doit de respecter ce choix et ne pas en fournir pour le bien du public.

5.5 Lexique des pénalités

5.5.1 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.

5.5.2 Jeu retardé

(Mouvement rotatoire de la main, l'index levé vers le plafond)

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

5.5.3 Nombre illégal de joueurs

(Mouvement de la main qui tape le dessus de la tête)

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.

5.5.4 Accessoire illégal

(La main tirant le chandail au niveau de la hanche)

Les joueurs ont le droit d'utiliser comme bon leur semble tout élément de costume (pantalons, chandail, souliers, micro, cubes) commun à tous les joueurs. Tout autre élément est illégal. L'utilisation d'éléments de décor qui ne sont pas expressément mis à la disposition de joueurs est interdite.

5.5.5 Procédure illégale

(Coups répétés sur l'avant-bras avec le tranchant de la main)

Lorsqu'un joueur ou une équipe agit à l'encontre des règlements du jeu et qu'aucune autre pénalité ne régit ce règlement.

5.5.6 Cabotinage

(Pied de nez)

Lorsqu'un joueur ou une équipe tente de s'attirer les faveurs du public par des gags faciles, des exagérations inutiles faites au détriment de la situation en cours.

5.5.7 Rudesse

(Coup de poing dans la main ouverte)

Lorsqu'un joueur refuse systématiquement les propositions des autres joueurs ou lorsque les joueurs se comportent de façon brutale à l'égard d'un autre joueur, de l'arbitre ou du public. S'applique aussi à un joueur qui commence une improvisation mixte en obligeant les autres joueurs à accepter des rôles, des lieux, un climat, etc. Un joueur qui monopolise l'attention sans raison valable en empêchant l'improvisation d'avancer est aussi considéré pour cette punition.

5.5.8 Refus de personnage

(La main masque le visage)

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

5.5.9 Décrochage

(Mouvement du bras de bas en haut avec le poing fermé)

Les fous rires, un joueur qui n'est plus relié à la situation ou à son personnage...

5.5.10 Manque d'écoute

(La main tenant le poignet)

Décernée lorsqu'un joueur oublie un élément de l'écriture, de la mise en scène ou certaines actions préalablement établis.

5.5.11 Confusion

(Rotation des bras devant le tronc)

Lorsque le jeu devient confus parce que les joueurs vont dans des sens d'écriture différents, lorsqu'il y a des erreurs de noms, de dates ou autres éléments qui perturbent le déroulement de l'histoire. Aussi quand l'histoire devient difficile à suivre ou que ce qui est installé n'est pas respecté.

5.5.12 Non-respect de la carte

(Rectangle tracé dans le vide avec les deux index)

Donné à l'équipe qui ne respecte pas la catégorie, c'est-à-dire que la contrainte n'a pas été ou mal exécutée. Aussi donné quand le thème n'a pas été joué au goût de l'arbitre.

5.5.13 Cliché

(Tape sur le talon)

Banalité, idée, gag, expression ou personnage trop souvent utilisés lors d'un même match. Utilisation peu subtile d'un référent (pièce de théâtre, film, roman, etc.). Les "insides" sont également gérés par cette punition.

5.5.14 Censure (majeure)

(Les index font une croix devant la bouche)

L'utilisation d'un langage déplacé à outrance, faire du sexe ou montrer de la cruauté excessive.

5.5.15 Obstruction (majeure)

(Les bras font un X devant les épaules, poings fermés)

Lorsqu'un joueur se comporte de façon à interrompre les autres joueurs en parlant, criant pour qu'ils ne puissent terminer leur intervention ou de façon à ne pas les intégrer. Un joueur qui détruit sciemment le jeu ou empêche les autres joueurs de poursuivre une idée, une action qui ferait progresser l'improvisation.

5.5.16 Mauvaise conduite (majeure)

(Main sur les hanches)

Lorsque le joueur nuit de façon majeure au spectacle.

5.5.17 Upstage (3 points de punitions)

(Un index placé en guise de moustache devant la lèvre supérieure)

Donnée après les deux périodes de temps réglementaire à un joueur qui a participé à toutes les improvisations de son équipe. Entraîne l'expulsion du joueur et l'empêche de jouer en prolongation s'il y a lieu. *Ces punitions ne seront pas crédités à l'équipe même si elles sont consécutives.*

5.5.18 Pénalité de match (expulsion)

(Double coup des mains sur les hanches)

Manquement grave à l'éthique.

5.6 Les avertissements

Les avertissements sont expliqués sur le banc de joueurs en privé par l'arbitre. Un seul avertissement peut être donné par infraction, la punition s'ensuivra.

5.6.1 Consommation nuisible

Il est strictement interdit de jouer sous l'influence des drogues illégales. La consommation d'alcool et de cannabis doit se faire avec modération et ne pas teinter ou nuire au spectacle.