**Procès-verbal du Conseil d'administration d'improvisation Nouveau-Brunswick**
**Réunion régulière par voie d'Internet du 7 septembre 2020**

Présences :
Michel M. Albert, présidence
Cloé Allard, vice-présidence exécutive
Isabelle Godin, vice-présidence interne
Vincent Cormier, représentant des officiels
Frédérick Guitard, représentant des entraîneurs
Chloé Maude LeBreton, représentante Jeunesse
Isabel Goguen, direction générale

Absences :
Aucune absence

1. **Ouverture de la réunion**

La présidence déclare l'ouverture de la réunion à 19h03.

2. **Vérification du quorum**

Le quorum est atteint.

3. **Nomination du/de la secrétaire d'assemblée**

La vice-présidence interne propose Cloé Allard comme secrétaire d'assemblée. Appuyé par la représentante Jeunesse. Adopté à l'unanimité.

4. **Lecture et adoption de l'ordre du jour**

Le représentant des entraîneurs propose l'ordre du jour tel que présenté. Appuyé par le représentant des officiels. Adopté à l'unanimité.

5. **Lecture et adoption du procès-verbal du CA du 27 juillet 2020**

La vice-présidente interne propose l'adoption du procès-verbal de la réunion du 27 juillet 2020 tel que présenté. Appuyé par le représentant des entraîneurs. Adopté à l'unanimité.

6. **Affaires découlant du procès-verbal**

Aucunes affaires découlant du procès-verbal.

7. **Calendrier 2020-21**

La direction générale présente un calendrier provisoire pour l'année 2020-2021. Comme discuté, l'assemblée générale annuelle (AGA) et la formation des officiels auront lieu en ligne. Le reste de l'automne servira principalement à la planification des projets futurs afin d'être prêt pour l'hiver 2021. Le plus de travail de préparation possible sera effectué malgré qu'il soit difficile de présenter des plans concrets ou de prévoir quoi que ce soit vu les circonstances actuelles. L'objectif présent est d'être prêt à livrer les ateliers et autres formations à l'horaire aussitôt que permis. Le gouvernement nous a accordé son approbation pour repousser le colloque interprovincial à l'automne 2021 afin d'assurer une bonne période pour le préparer convenablement et de maximiser les chances de le livrer au moment prévu. Les spectacles

professionnels seront présentés de janvier à mars 2021 comme prévu.

### 8. Demande Patrimoine Canada

La présidence demande l'opinion du CA sur un projet qui permettrait peut-être d'obtenir des fonds de Patrimoine Canada. L'idée est de faire une tournée qui présenterait des spectacles de jeux d'impro à saveur locale mettant en vedette des gens de chaque communauté participante. Les formateurs passeraient la journée avec un groupe de participants, qu'on souhaite le plus hétéroclite possible (prenant en compte des communautés bilingues ou des Premières Nations), à développer ce spectacle qui serait ensuite présenté devant public. Ceci aurait aussi comme but d'élargir la perception de l'improvisation de tous.

**La présidence propose qu'Impro NB demande du financement pour un projet de laboratoire de création et spectacle dans les communautés néo-brunswickoises. Appuyé par le représentant des entraîneurs. Adopté à l'unanimité.**

Le représentant des entraîneur se demande si on devrait inculquer ces techniques aux joueurs du secondaire, certainement à travers les spectacles étoiles, mais peut-être aussi dans leur curriculum d'entraînement, question d'agrandir le champ créatif de l'improvisation au-delà de l'impro-match.

*Dû à des problèmes techniques, Cloé Allard passe le rôle de secrétaire d'assemblée à Isabelle Godin.*

### 9. Loi électorale

Avant de mettre les modifications à l'écrit, le comité de révision de la loi électorale a soumis au CA un résumé des changements proposés à être adoptés avant la prochaine période électorale. Des changements mineurs sont proposés tels que faire la sélection de la présidence d'élection plus tôt, ratifier les étapes possibles à suivre dans le cas où l'élection du.de la représentant.e Jeunesse ne pourrait avoir lieu pendant le tournoi de qualification et retirer la question du français convenable dans l'exercice de la promotion de candidats.

Un changement plus important proposé est la tenue d'une période électorale pour le comité exécutif qui précéderait la tenue de l'A.G.A. où le vote aura lieu. Les personnes intéressées aux postes de présidence et vice-présidences devront soumettre leur candidature à l'avance et pourront mener une campagne comme pour les postes de représentant. Un document qui donne plus de détails sur toutes ces modifications est disponible en annexe.

**La présidence propose que le comité de révision de la loi électorale aille de l'avant avec les changements proposés. Appuyé par la vice-présidence interne. Adopté à l'unanimité.**

### 10. Improvisation compétitive en ligne

Puisque Impro NB craint que les tournois ne puissent avoir lieu encore une fois durant l'année scolaire 2020-2021, et afin d'offrir une expérience de jeu à nos membres jeunesse, la présidence a monté une ébauche de ce qu'Impro NB pourrait mettre en place comme tournoi en ligne. Non seulement cette forme pourrait servir à nos tournois officiels, mais aussi pour des équipes qui aimeraient tenir des matchs à distance au courant de l'année. La formule n'est encore qu'une

ébauche qui devra être testée avant d'être offerte officiellement à nos réseaux. Ces tests permettront de peaufiner la formule et pourront aussi servir d'outils de formation pour les équipes intéressées à appliquer cette méthode de jeu ainsi que pour les officiels qui y prendrait part. Les représentants jeunesses et entraîneurs démontrent un vif intérêt pour mettre en place une alternative nous permettant la tenue de tournois durant l'exercice scolaire 2020-2021 dans l'optique où les tournois ne pourraient avoir lieu, mais la représentante Jeunesse souligne tout de même que tous les efforts possibles devraient être déployés avant de se résigner à une formule en ligne.

Le représentant des entraîneurs questionne le côté technique présent dans l'ébauche, surtout à savoir si une équipe ne pourrait pas être complètement présente à l'écran, avec un entraîneur dans la même pièce. La question reste technique. Une équipe avec accès à un bon microphone pourrait réussir à jouer des impros « gros plan », mais c'est beaucoup demander quand on ne connaît pas l'expérience technique ni le budget de chacune des équipes. Il mentionne aussi la possibilité de se payer des wifi boosters avec ce qui aurait été normalement des prix d'inscription. Il est aussi possible que les équipes ne puissent pas faire grand levées de fonds, donc n'auraient pas ce surplus pour autant.

**La présidence propose qu'Impro NB explore la création d'une formule d'improvisation compétitive en ligne comme alternative aux tournois traditionnels dans le contexte de la Covid-19. Appuyé par le représentant des officiels. Adopté à l'unanimité.**

Dans la foulée de cette discussion, le représentant des entraîneurs demande si Impro NB pourrait fournir un plan opérationnel pour la tenue de pratiques et de matchs qui pourrait être distribué dans le réseau d'entraîneurs, dans le même style que celui que les organismes sportifs provinciaux ont créé et distribué à leurs membres. Le représentant des entraîneurs de plus fait le lien avec les sports vu que faire catégoriser l'impro *comme* sport à son école a aidé à raviver le comité sous les mêmes règles. Ce simple document pourrait rassurer les directions d'école et permettrait peut-être à certaines écoles de conserver leur comité. De plus, un document uniforme pour l'ensemble de nos écoles est préférable à des méthodes différentes aux quatre coins de la province et aidera à légitimer notre organisme et notre discipline aux yeux du système scolaire.

**Le représentant des entraîneurs propose la création d'un document à l'intention des entraîneurs qui présenterait un standard provincial pour le déroulement de pratiques et de matchs locaux sécuritaires dans le contexte de la Covid-19. Appuyé de la représentante Jeunesse. Adopté à l'unanimité.**

### 11. Formation des officiel.le.s

Le CA doit choisir une date pour la tenue de la formation des officiel.le.s. La direction générale, après avoir consulté plusieurs membres sur leurs préférences, suggère le samedi 24 octobre. Normalement, les deux volets équivalent à une formation de cinq heures. On craint cependant que ce soit plus difficile de garder l'attention des participants pour de telles périodes de temps en ligne. De ce fait, on pense diminuer chaque volet à deux heures, pour un total de quatre heures en plus d'une pause d'une heure pour le dîner entre les deux volets. Les démarches ont été faites pour qu'Impro NB puisse accepter des transferts monétaires électroniques. Les

participants recevront accès à la formation que s'ils ont payé les frais d'inscription à l'avance.

**Le représentant des officiels propose que la formation des officiels ait lieu en ligne le samedi 24 octobre. Appuyé par la vice-présidence interne. Adopté à l'unanimité.**

### 12. Date de l'A.G.A.

Puisque les changements proposés à la loi électorale demandent la sélection d'une présidence d'élection plus tôt que par le passé, il est déjà nécessaire pour le CA de déterminer la date de l'A.G.A. d'Impro NB.

**La présidence propose que l'assemblée générale annuelle d'improvisation NB ait lieu en ligne à 10h le dimanche 22 novembre. Appuyé par la vice-présidence exécutive. Adopté à l'unanimité.**

### 13. Varia

Aucun point varia.

### 14. Date de la prochaine réunion

Notre prochaine rencontre aura lieu le dimanche 18 octobre 2020 à 19h.

### 15. Clôture de la réunion

Le représentant des entraîneurs propose la clôture de la réunion à 20h41.

# Résumé des changements proposés à la Loi électorale d'ImproNB 2020

**Calendrier de la période électorale**
La présidence d'élection sera choisie par le C.A. plus tôt, soit au moins un mois avant l'élection afin de mieux se préparer à ses tâches et de donner la chance aux intéressé.e.s de la contacter au besoin, mais aussi pour créer une période de campagne électorale pour les postes du Comité exécutif (voir ci-bas).

**Élections du Comité exécutif**
Le plus gros changement proposé par le comité de révision est de traiter l'élection des postes de C.E. comme celle des représentant.e.s en ajoutant une période de candidature, puis une période de campagne électorale, se déroulant avant l'Assemblée générale où le vote a lieu. Une plateforme Internet (exemple, un Événement Facebook) sera créé comme endroit commun pour diffuser les plateformes électorales, vidéos et autres promotions, tout en laissant aux candidat.e.s la liberté d'aussi les placer sur leurs espaces personnels (médias sociaux). Cela mettrait fin aux nominations-surprises sur place et serait plus professionnel de notre part. Toute notion dans la Loi électorale qu'il est possible de se présenter à plus d'un poste disparaît conséquemment.

L'autre changement important est fait à la demande de nos membres, soit l'utilisation d'un bulletin de vote confidentiel en tout temps (papier ou électronique selon les circonstances).

**Élections du.de la représentant.e Jeunesse**
L'élection qui se déroule au tournoi de qualification peut, comme on l'a vu, être mis en péril par les circonstances (pandémie, tempête, etc.). Donc, si le tournoi de qualification ne peut avoir lieu, l'élection sera conduite au Championnat provincial si toutes les équipes de la provinces y sont invitées, ou par voie d'Internet selon les procédures établies pour les autres représentant.e.s sinon.
À noter que même si, dans une réunion en personne, les représentant.e.s et leurs successeur.e.s sont présent.e.s, un seul vote par école sera permis.

**Promotion**
Nous suggérons d'enlever le règlement qui impose que la promotion soit fait dans un français convenable, le français étant la seule langue permise, question de ne pas avoir à définir ce que ces termes veulent dire dans la réalité acadienne, surtout dans un contexte où un.e candidat.e pourrait vouloir faire des plaintes ou faire éjecter un.e adversaire de l'élection pour des questions de langue.

**Autrement**
Nettoyage du français, clarifications, reformulations, et mise à jour des références.

# Proposition pour une version de l'impro-match qui se joue en ligne (ÉBAUCHE)

par Michel M. Albert

**Objectifs**
1. Monter une solution de rechange au cas où les tournois doivent encore une fois être annulés.
2. Même si les tournois officiels ne sont pas annulés, rendre la formule en ligne une solution potable pour des rencontres amicales sans besoins de transport.
3. Ne pas s'enliser dans des formules et façons de faire propres à l'impro-match classique; être prêt à abandonner certains éléments pour respecter la différentes réalités.
4. À travers de nouvelles catégories et structures, tout de même viser à développer des capacités et outils qui seront utiles dans le format standard une fois que les activités peuvent reprendre la normale.

**Plateforme**
Les règles du jeu ici proposées pourraient fonctionner sur n'importe laquelle plateforme qui alloue 10-12 utilisateurs en ligne en même temps, soit à travers un ordinateur ou un téléphone, et la capacité de diffuser en ligne simultanément pour besoins de public, juges, entraîneurs, et statistiques. Idéalement, la plateforme permet à un régisseur de choisir quel écran est vu par le public, assurer que le son soit tamisé pour les joueurs « sur le banc », etc.

**L'équipe en ligne**
Une équipe est composée de 4 joueurs (dont au moins un qui s'identifie à chaque sexe). En situation de tournoi, une rotation pourra être faites entre 6 joueurs inscrits, selon la rencontre. Chaque équipe peut aussi comprendre un entraîneur qui communique avec les membres de son équipe par voie de chat (écrit ou oral) privé (sur la plateforme de leur choix, par exemple Microsoft Teams permet aux participants de créer des canaux où ils peuvent jaser séparément). Chaque joueur a son propre écran (ordi/téléphone) et écouteurs. Théoriquement, deux joueurs dans la même bulle sociale pourraient partager un écran.

Le rôle de l'entraîneur : La question à savoir si l'entraîneur (ou un joueur qui n'est pas en jeu) peut « souffler » des idées à l'oreille des joueurs par voie de textes est simple à répondre. Il est impossible de détecter ce genre de triche, elle est donc permise, bien que déconseillée. Les équipes sont mises en garde que ce genre de communication est distrayante et peut affecter l'écoute, la cohérence, ou le rythme de l'improvisation en cours, ce qui pourra être reflété dans les punitions ou les points attribués. À noter que pour rajuster le tir, il n'y a pas de comparées traditionnelles. C'est-à-dire qu'un même défi pourra présenter un thème différent pour chaque équipe.

Comme il est usuel, l'entraîneur guide quand même les caucus, et sera responsable d'assembler, de préparer, et de faire inscrire les joueurs.

**Déroulement**
Chaque rencontre mettra aux prises deux équipes dans une série de défis pré-déterminés et qui mettront en vedette un nombre plus limité de joueurs plus souvent que dans un match traditionnel. La rencontre, diffusée en ligne en simultané, suit un format pré-établi avec un minimum de temps morts vu l'absence d'une pleine équipe d'officiels (voire, un DJ et un MC). Le seul officiel dans l'appel-

conférence est l'arbitre en chef, qui sert aussi d'animateur. Une rencontre normale prévoit donc :
1. Mot de bienvenue et présentation rapide des joueurs comme s'ils étaient des invités dans une émission.
2. Improvisations (sans pause prévue) qui se dérouleront ainsi :
a) Carton de thème (Défi/nombre de joueur, thème, durée)
b) Caucus en chat privé, 20 secondes, pendant quoi l'arbitre fera jouer quelque musique (sans droits d'auteur, à fins de diffusion sur différentes plateformes) pour combler le silence.
c) Jeu
3. Chaque improvisation peut subir des punitions et des explications peuvent être demandées par le capitaine de l'équipe pénalisée, comme il est normal.
4. L'arbitre demande ensuite aux juges de noter leur évaluation (voir la section à ce sujet) et de l'envoyer au statisticien; le résultat n'est pas révélé avant la toute fin.
5. Après le nombre d'improvisations prévues, le score final de chaque équipe est annoncé, une équipe gagnante est désignée, et une étoile par équipe (1ère et 2ème) est attribuée.
6. Mot de la fin, annonce de la prochaine rencontre (équipes et heure).

**Défis**
Chaque rencontre doit comprendre les improvisations suivantes :
1-2. Deux (2) mixtes, un par équipe
3. Comparée, un par équipe
4. Comparée, 2 ou 3 par équipe
L'arbitre peut imposer le nombre ou le laisser au choix.
5. Mixte, un par équipe, avec catégorie verbo-motrice
Les catégories permises sont à la manière de, chantée, dramatique, humoristique, et rimée.
6. Comparée avec catégorie
Voir la section sur les catégories permises, ci-dessous.
7. Comparée, un par équipe, avec accessoire-marionnette
Cette catégorie particulière demande au joueur de braquer sa caméra sur ses mains au lieu de son visage. L'improvisation entière se fera soit avec les mains seulement, ou à l'aide d'objets que l'on fait parler. Chaque joueur pourrait avoir parmi son équipement, un jouet ou deux, un salière et poivrière, etc. ou au goût, tout simplement faire des bonhommes avec ses doigts, ou faire parler ses mains comme des marionnettes.

*NB : Un match traditionnel contient 11 improvisations (5 mixtes + 2x3 comparées). Le présent format contient le même nombre d'improvisations (3 mixtes + 2x4 comparées). La durée totale des impros devrait viser 36 minutes de jeu (soit une durée moyenne de 3 minutes par impro).*

**La mise au jeu**
Qui passe en premier dans chacune des comparées imposées? Pour sauver du temps, l'équipe listée première alphabétiquement passera premier la première fois, puis on alterne. De toute façon, vu que les équipes reçoivent différents thèmes, l'avantage de passer deuxième est amoindri.

**Catégories**
Le format en ligne ne supporte pas les catégories suivantes : avec accessoire (remplacée par l'accessoire-marionnette, ci-haut), fixe, musicale, sans limites ni frontières, sans paroles, sans sons.

Les autres (à la manière de, chantée, dramatique, humoristique, poursuite, rimée) sont possibles, et une de celles-ci est requise dans une des impros (point 5). Quant à l'autre (point 6), il est possible de choisir également dans cette liste ou d'utiliser une des nouvelles catégories ci-dessous :

*LA LISTE DE CATÉGORIES ADAPTÉES est a l'état de l'ébauche. Idéalement, les arbitres auraient 4-5 choix au total.*

1. Sans image
Le joueur choisi place son pouce sur sa camera (ou ferme la caméra) et fait une impro sans visuel, où la voix et les bruits qu'il peut faire dans son environnent (il n'y a pas ici de limite, l'environnement comprend les sons de l'ordinateur lui-même) sont les seuls outils à sa disposition.

2. Deux trames
Un joueur sera en scène avec son micro tamisé. Un différent joueur de la même équipe (qui n'est pas à l'écran) est en charge de la trame sonore, c'est-à-dire les sons, l'atmosphère, le dialogue de personnes qu'on ne voit pas, les pensées du personnage que l'on voit. L'improvisation mise sur l'expression faciale du joueur en scène, réagissant à la trame sonore. Il ne s'agit pas d'un « doublage américain » où le personnage semble parler et un autre joueur remplace son dialogue.

3. Doublage à la manière de
L'arbitre prépare deux clips (sans droits d'auteur) de la même source. Il partage son écran pour montrer le clip sans audio. Les joueurs doivent remplacer le dialogue. Dans le carton de thème, l'arbitre devra spécifier un nombre de joueurs cohérent avec la scène. Il devra aussi donner une « manière » à suivre qui servira d'unique thème. Ce qui est amusant est de donner un style à contre-ton avec l'image vidéo, par exemple une scène d'un western agrémentée d'une trame sonore « à la manière d'un film romantique, de la science-fiction, ou d'un film de suspense ».

**Punitions**
Les punitions traditionnelles pourraient toutes être accordées, avec les changements suivants :
a) Accessoire illégal ne s'applique pas à l'accessoire-marionnette.
b) Procédure illégale ne s'applique pas à la communication sur le banc ou du banc à l'arène.
Cependant, pour éviter que ça devienne un « one-man show » (vu le nombre d'impros un par équipe), un joueur qui entre plus de 4 fois dans la même rencontre se verra attribué une Procédure illégale personnelle pour chaque entrée au-delà de la 4ème. Si un joueur n'entre JAMAIS en 7 improvisations, l'équipe recevra une Procédure illégale majeure à la fin de la rencontre.

Il n'y a pas d'expulsion possible.

<u>Problèmes techniques</u>
Il est inévitable que des problèmes techniques surviennent vu l'équipement et les réseaux en divers états selon le joueur et la région qu'il habite. L'arbitre peut faire un arrêt de jeu (équivalent à un nettoyage) si, par exemple, un joueur perd le son. Dans le cas où le problème s'éternise, ou dans un cas extrême où un joueur n'est soudainement plus dans l'appel et ne peut pas reconnecter, l'arbitre ne laissera pas l'arrêt de jeu perdurer et demandera à l'entraîneur de désigner un autre joueur pour terminer l'improvisation en cours. S'il reste moins que 30 secondes, il pourra signaler la fin de l'improvisation tout simplement. Si un joueur est déconnecté de l'appel quand il reste au moins 3

improvisations, l'entraîneur pourra faire ajouter un de ses substituts à l'appel; s'il reste 2 impros ou moins, l'équipe procédera à complément réduit, tant qu'il lui reste au moins 3 joueurs.

En aucun cas une punition ne sera accordée pour ce qui reste un problème d'équipement.

Voir aussi la méthode de pointage pour l'effet des punitions sur celui-ci.

**Méthode de pointage**
Deux juges regardent les improvisations et donnent chacun une note à chaque équipe pour chacune, sur différents critères :
0 à 5 points pour les personnages
0 à 5 points pour l'écoute (de soi ou de l'autre)
0 à 5 points pour la construction
0 a 5 points pour l'atmosphère (l'humour, le drame, tout autre genre qui est tenté de façon cohérente)
0 à 5 points pour l'originalité

De plus, chaque punition mineure fait perdre 2 points à l'équipe, et chaque punition majeure 4 points.

À la fin d'une rencontre, le statisticien calcule un pointage final pour cette rencontre qui décide l'issue de celle-ci.

**Les officiels**
L'arbitre en chef a les tâches suivantes :
a) Préparer un match selon les modalités du format;
b) Faire un pré-match non-diffusé au public 15 minutes avant le match;
c) Présente les équipes/joueurs en début de match;
d) Au début de chaque impro, demander aux équipes qui participe à chacune pour que le régisseur chaque qui mettre à l'écran pour la diffusion;
e) Fait le travail usuel (lecture des thèmes, attribution et explication des punitions, celles-ci envoyées par texte au statisticien pendant l'improvisation);
f) Faire jouer une petite musique sans droits d'auteur en sourdine pendant les temps morts (les caucus, surtout);
g) Annoncer le résultat final, les étoiles, et l'heure et le contenu de la prochaine rencontre s'il y a lieu.

À noter que l'utilisation du sifflet et du gazou ne sont pas de mise. La fin des impros pourra être signalée par une intervention verbale ou un son plus doux aux oreilles, comme une cloche.

Les juges ont les tâches suivantes :
a) Donner des notes sur chaque improvisation et les transmettre au statisticien;
b) Chacun attribuer une étoile, soit à l'équipe qui leur sera assignée au préalable, et la transmettre au statisticien – l'équipe gagnante reçoit la 1ère étoile, l'équipe perdante la 2ème, 1ère étoile ex æquo en cas d'égalité;
c) Si un juge perd la connexion pendant une impro et n'est pas à même de lui donner un score, le score de l'autre juge sera tout simplement doublé.

Le statisticien a les tâches suivantes :

a) Transmettre la liste des participants de chaque équipe à l'arbitre en chef avant la rencontre, et pendant celle-ci dans le cas de substitutions;
b) Compiler les notes et étoiles envoyées par les juges, ainsi que les punitions inscrites par l'arbitre en chef;
c) Dans un format de tournoi où des prix personnels seraient attribués à la fin, compiler des statistiques personnelles utilisant la formule suivante : Les points accumulés dans une improvisation sont divisés parmi tous les joueurs d'une même équipe en jeu pendant cette improvisation, moins les points perdus par cette même équipe dû aux punitions (celles-ci affectent chaque joueur en jeu et ne sont pas divisées si plus d'un joueur était présent). La résultat sera considéré « l'apport » de chaque joueur;
d) Garder un œil sur les entrées des joueurs, à savoir lesquels se méritent une Procédure illégale pour avoir entré trop souvent, etc.

Le régisseur a les tâches suivantes :
a) Créer l'appel-conférence sur la plateforme choisie et inviter les participants (en partageant le lien avec l'entraîneur, possiblement, qui le transmet à ses joueurs);
b) Activer la diffusion en ligne de la rencontre quand vient le temps de la commencer officiellement (après le pré-match), et la désactiver par après;
c) Garder un œil sur les micros, et s'assurer que les joueurs sur le banc ont les leurs tamisés;
d) Choisir les écrans « en jeu » pour la diffusion publique.

**En tournoi**
Il est possible que pour des raisons techniques reliées à l'utilisation de la plateforme, il soit difficile de faire du « double-salle » ou même de diffuser des rencontres « back to back » si la même plateforme est utilisée pour le pré-match. Certaines mesures peuvent être prises, par exemple :
1. Vu que le format coupe dans les dépenses substantiellement – transport, conciergerie, nourriture – une compétition peut se jouer sur plus d'une fin de semaine (voire, un retour à une formule régionale).
2. De plus, vu qu'on n'a pas besoin de voyager, une compétition peut commencer plus tôt et finir plus tard.
3. Vu que le pointage n'est pas polaire (votez oui/non, équipe gagnante/perdante), l'effet de quelle équipe on se retrouve à rencontrer dans chaque match est de beaucoup diminué. Il semble donc très possible de rendre les pointages cumulatifs (au lieu d'un classement de 0-2 points par match) et de nommer une équipe gagnante à la fin sans recourir à des matchs éliminatoires (demi-finales, finale).

***Il est important de noter que si un tel événement remplace la Gougoune Dorée, il reste tout de même un événement différent. Le trophée ne changera pas de mains, vu le défi très différent qu'il représente.***

**En conclusion – Les acquis**
Le présent format doit, de par les objectifs listés au préalable, tout de même renforcer des habiletés d'impro-match des joueurs en vue de leur éventuel retour entre les bandes. Voici les habiletés donc visées :
1. La capacité de percevoir le succès de façon non-polaire, basé sur la qualité du travail plutôt que le strict résultat d'un vote.
2. La capacité de donner une performance de qualité sans la rétroaction immédiate d'un public, ce qui

souvent devient une béquille pour les joueurs plus tard.
3. L'écoute, grâce au partage « d'espace » que nécessite le jeu sur plusieurs écrans; quand donner chance à l'autre d'intervenir; ne pas parler un par-dessus l'autre.
4. L'aisance verbo-motrice.
5. Les outils de jeu physique autre que le mime et l'acrobatie, soit l'expression faciale et le marionnettisme.

**La prochaine étape**
Cette proposition fonctionne sur papier, mais elle se doit d'être testée par des improvisateurs, surtout en ce qui a trait aux problèmes techniques qui pourraient survenir. Des joueurs et officiels devraient être donc assemblés pour essayer les diverses catégories et le format, sans diffusion, et donner une rétroaction qui servira à peaufiner le format. Entre autres, il sera important d'avoir certains joueurs sur des ordinateurs et d'autres sur des téléphones pour noter la différence.

Ensuite, un match avec ces joueurs ou des joueurs semblables devra être joué et diffusé, restant sur Internet à titre d'exemple que les joueurs de compétitions potentielles pourront consulter pour éviter le plus possible les problèmes de compréhension.

Un idéal serait que, même si on n'a pas besoin de mettre en marche ce format, il pourrait tout de même être utilisé pour des rencontres amicales, voire même un événement en ligne annuel séparé du cycle de tournois usuel. Improvisation NB ou un de ses membres pourrait même organiser une « ligue provinciale/Atlantique » qui présente des rencontres en ligne régulières, donnant la chance aux joueurs de régions éloignées – et d'écoles qui ne participent pas normalement à nos événements – de se rencontrer par le biais d'un événement d'improvisation, qui est ensuite disponible en ligne en perpétuité. Une fois le format rodé, il pourra être nécessaire de donner à chaque équipe de la province de l'essayer avant le tournoi dans des événements mettant deux équipes aux prises à la fois pendant l'hiver.