

## **Jeu en ligne : Règlements**

Les règlements des tournois en personne s'appliquent dans la majorité des cas. Voici les exceptions et clarifications en vigueur pour le jeu en ligne.

### **Plateforme(s)**

Improvisation NB utilise la plateforme Zoom pour jouer et diffuser les matchs en ligne. Le lien Zoom sera envoyé aux entraîneur.e.s ou capitaines avant le spectacle, et ce.tte dernier.ère sera en charge d'assurer la présence de ses joueur.euse.s à temps pour une rencontre pré-match à laquelle on pourra s'assurer qu'il n'y a pas de problèmes de sons, d'images ou de connectivité.

### **Caucus**

Les équipes sont en charge de trouver leur propre méthode de caucus (écrit ou oral, selon leur préférences), par exemple : Discord, Teams, Facetime, Messenger, etc. Toute discussion « sur le banc » se fait à l'aide d'une telle plateforme et est à la discrétion de l'équipe. Elle peut se poursuivre pendant les improvisations (même en comparée).

### **La diffusion**

Les matchs en ligne seront diffusés en direct sur la chaîne YouTube d'Improvisation NB. Selon l'événement, les matchs pourront rester disponible pour un temps limité ou en permanence. Dans le premier cas, des options seront rendues disponibles pour les équipes qui veulent continuer à avoir accès à leur match par après.

### **L'équipe en ligne**

Une équipe est composée de 4 joueur.euse.s et d'un.e entraîneur. Chaque équipe peut inscrire jusqu'à 6 joueur.euse.s et faire une rotation d'un match à l'autre, ou si un problème technique survient qui fait l'équipe perdre un.e joueur.euse, un des joueur.euse.s supplémentaires peut être ajouté.e au match. Ces joueur.euse.s supplémentaires peuvent participer à la rencontre pré-match. À moins de problème technique, il n'y a pas cependant de rotation à l'intérieur d'un match.

### **Équipement**

Chaque joueur.euse doit avoir accès à son propre écran (ordinateur, tablette, ou téléphone) et des écouteurs (sans quoi des problèmes de son peuvent survenir). Les joueur.euse.s peuvent aussi avoir à la portée de la main des éléments de costume, des accessoires, marionnettes, etc. (voir la section Ce qui est permis).

### **Uniforme/nom à l'écran**

Bien qu'il soit recommandé que les équipes s'identifient à travers un élément vestimentaire, il est possible que des jerseys d'équipe ne leur soient pas disponibles et ne sont donc pas obligatoires. L'identité de chaque joueur.euse sera plutôt rendue évidente par son nom d'utilisateur. Ce dernier devra suivre la formule suivante : NOM (PRONOMS D'USAGE) ÉCOLE/NOM D'ÉQUIPE. Par exemple, « Bobby Lafleur (lui/il) ESN ».

### **L'entraîneur.e**

Cette personne s'assure que toute l'équipe a le lien à l'appel Zoom, gère les problèmes techniques de son équipe et les remplacements qu'ils rendraient nécessaires, et encadre les caucus de l'équipe. Comme les joueur.euse.s, l'entraîneur.e participe à l'appel Zoom même s'il.elle n'allume jamais son micro ou (sauf dans la présentation des équipes, etc.) sa caméra. Dans le cas où il n'y a pas d'entraîneur.e, le.la capitaine de l'équipe remplira ses fonctions.

### **Déroulement**

Chaque rencontre mettra aux prises deux équipes dans une série d'improvisations. La rencontre suit un format pré-établi avec un minimum de temps morts. Tou.te.s les officiel.le.s sont dans l'appel-conférence. Bien que seul.e l'arbitre en chef, qui sert aussi d'animateur.trice, serait visible, les autres éteignent leurs caméras et micros. Une rencontre normale prévoit donc :

1. Rencontre pré-match : Vérification de la technique de chaque participant.e, mise au jeu (lancer de rondelle), discours de l'arbitre.
2. Mot de bienvenue et présentation rapide des joueur.euse.s comme s'il.elle.s étaient des invité.e.s à une émission.
3. Improvisations (sans entracte prévu) qui se dérouleront ainsi :
  - a) Carton de thème
  - b) Caucus en chat privé, 30 secondes, pendant quoi la régie fera jouer quelque musique (sans droits d'auteur) pour combler le silence.
  - c) Jeu
4. Chaque improvisation peut subir des punitions, et des explications peuvent être demandées par le.la capitaine de l'équipe pénalisée, comme à l'habitude.
5. Les juges notent leur évaluation (voir la section à ce sujet) et l'envoient au.à la statisticien.ne (dans des chats séparés, pour ne pas s'influencer l'un.e l'autre); le résultat n'est pas révélé avant la toute fin.
6. Après le nombre d'improvisations prévues, le score final de chaque équipe est annoncé, soit l'accumulation des points est souligné ou une équipe gagnante est désignée (selon le cas), et une étoile par équipe ( 2ème puis 1ère) est attribuée.
7. Mot de la fin, annonce de la prochaine rencontre s'il y a lieu (équipes et heure).

### **Structure d'un match**

Chaque match comprend 32 à 34 minutes de jeu distribuées dans sept (7) improvisations jouées en environ une heure. Le match n'est pas divisé en période et est joué en temps continu. Chaque match est composé de trois (3) improvisations mixtes et de quatre (4) improvisations comparées. Trois (3) des improvisations portent une catégorie spéciale (donc excluant la libre), dont au moins une (1) provient de la liste acceptée de catégories dites classiques (trouvées dans le document de règlements de base).

### **Nombre de joueur.euse.s**

L'arbitre a beaucoup plus de jeu quant au nombre de Nombres de joueur.euse.s autres qu'illimités et peu imposer un nombre autant de fois qu'il.elle le veut (afin de limiter les abus, la confusion, la rudesse, etc.), surtout en mixte. Comme dans le match traditionnel, cette condition ne peut pas imposer de genres, ni quelconque qualité que l'on pourrait attribuer à un.e joueur.euse, seulement le nombre de joueur.euse.s qui doivent jouer l'improvisation par équipe.

### **Catégories**

### 1. Catégories classiques

Les catégories suivantes, trouvées dans le document de règlements des tournois en personne, sont permises dans le match en ligne : À la manière de, chantée, dramatique, humoristique, musicale, poursuite, rimée, et sans paroles. Ne sont PAS permises : Avec accessoire, fixe, sans limites ni frontières, et sans sons.

### 2. Bluescreen

Pendant le pré-match, l'arbitre envoie 3 images ou plus qui pourraient servir de fond d'écran aux joueur.euse.s. Les joueurs devraient télécharger ces images en préparation au match. Au moment du jeu, l'arbitre révèle aux équipes quels fonds (un fond différent serait normalement attribué à chacune) elles devront utiliser pour jouer une improvisation dans ce « lieu » virtuel.

### 3. Deux trames

Nécessairement une comparée. Un.e ou des joueur.euse.s seront en scène avec leur micro tamisé. Différent.e.s joueur.euse.s de la même équipe (qui ne sont pas à l'écran) sont en charge de la trame sonore, c'est-à-dire les sons, l'atmosphère, le dialogue de personnes que l'on ne voit pas, les pensées du personnage que l'on voit. L'improvisation mise sur l'expression faciale des joueur.euse.s en scène, réagissant à la trame sonore. Il ne s'agit pas d'un « doublage américain » où le personnage semble parler et un.e autre joueur.euse remplace son dialogue.

### 4. Marionnette

Le.la joueur.euse braque sa caméra ailleurs que sur son visage. L'improvisation entière se fera soit avec les mains seulement, ou à l'aide d'objets que l'on fait s'exprimer. Chaque joueur.euse 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. Plusieurs marionnettes peuvent se parler d'un écran à l'autre si plus d'un.e joueur.euse par équipe est permis. Bien que l'on parle d'objet, certaines « marionnettes » pourraient être vivantes; on permet les plantes et animaux, dans ce cas, mais pas les autres êtres humains.

### 5. Sans image

Les joueur.euse.s en jeu ferment leur caméra et font une impro sans visuel, où la voix et les bruits qu'il.elle.s peuvent faire dans leur environnement sont les seuls outils à leur disposition.

### 6. Visuelle

Nécessairement comparée et comprenant plusieurs variantes (selon ce qui est possible sur la plateforme utilisée), cette catégorie propose toujours le même défi : Les joueur.euse.s n'allument pas leur caméra et comme dans la Sans image, ne peuvent utiliser que voix et sons pour alimenter une improvisation, mais au lieu d'un écran noir, il y a une image à l'écran. Les variations sont :

a) Image : Une seule image (différente mais connexe, par équipe) reste à l'écran pour la durée de l'improvisation.

b) Diaporama : Une séquence d'images (différente mais connexe, par équipe) progresse à l'écran créant des changements naturels imposés dans l'improvisation.

c) Vidéo : Un clip vidéo (différent mais connexe, par équipe) joue à l'écran.

d) Dessinée : Un.e joueur.euse donné.e dessine sur une application « white board » pendant l'improvisation, et soit donne voix à ce qu'il.elle dessine, ou permet aux autres joueur.euse.s de son équipe de le faire (selon le nombre de joueur.euse.s permis).

Dans tous les cas, l'arbitre rendra clair quelle variante est proposée (« Catégorie : Visuelle - Diaporama »), utilisera des clips sans droits d'auteur, et évitera les images qui sont des marques de commerce (logos d'entreprises, personnages qui ne sont pas dans le domaine publique, etc.).

### **La mise au jeu**

Qui passe en premier dans chacune des comparées imposées? Pour sauver du temps, l'arbitre fera une mise au jeu pendant la rencontre pré-match. L'équipe ainsi choisie passera en premier la première fois, puis on alterne. L'arbitre rappellera l'ordre de passage pendant le match.

### **Punitions**

Les punitions traditionnelles pourraient toutes être accordées, avec les changements suivants :

- a) Accessoire illégal ne s'applique pas. Exception : On ne peut pas utiliser un autre être humain comme accessoire ou marionnette.
- b) Procédure illégale ne s'applique pas à la communication sur le banc ou du banc à l'arène (à moins qu'elle s'avère disruptive). Cependant, si un.e joueur.euse n'entre pas du tout en sept (7) improvisations, l'équipe recevra une Procédure illégale majeure à la fin de la rencontre.

Il n'y a pas d'expulsion possible, bien que l'arbitre pourrait décider qu'un.e joueur.euse disruptif.ve devra être expulsé.e de l'appel-conférence pour le bien du spectacle (entrées dans les comparées des autres équipes, indécence, etc.).

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

### **Problèmes techniques**

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

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

### **Qu'est-ce qui est permis?**

Le jeu en ligne offre plusieurs opportunités pour créer des effets :

- La capacité de changer le point de vue de la caméra, de l'éteindre, de la promener dans son espace personnel
- Manipuler l'éclairage dans son environnement, ajouter des sources de lumières ou en éteindre
- Utiliser son jersey comme on le fait dans un match traditionnel
- Se déplacer devant l'écran, quitte à en sortir
- Utiliser des accessoires (même en tant qu'eux-mêmes, par exemple, regarder son téléphone ou manger une pomme)

- Utiliser des filtres visuels ou sonores disponibles comme applications web
- Utiliser des éléments de costume/déguisement
- Utiliser des fonds d'écran ou toute autre manipulation d'image permise par la plateforme d'appel-conférence

### **Variante : Le match strict**

Il est possible qu'une rencontre ou un événement, à la demande des participant.e.s, se joue dans un format plus strict ou traditionnel. Dans un tel cas, les choses suivantes ne sont pas permises :

- Les accessoires
- Les filtres visuels ou sonores disponibles comme applications web
- Les éléments de costume/déguisement
- Les fonds d'écran ou autre manipulation d'image permise par la plateforme d'appel-conférence

Les seules exceptions sont quand la catégorie exige de tels effets, comme par exemple dans les catégories Bluescreen et Marionnette. La catégorie suivante s'ajoute aussi à celles qui sont possible dans le match :

### **7. Toute garnie**

Un genre de sans limites ni frontières dans le monde virtuel où les joueur.euse.s non seulement peuvent mais doivent utiliser des accessoires, costumes, filtres, fonds d'écran, etc. pour enjoliver leur improvisation.

### **Méthode de pointage**

Deux juges regardent les improvisations et donnent indépendamment une note à chaque équipe pour chacun de trois différents critères :

0 à 3 points pour les personnages

0 à 3 points pour la construction et l'écoute

0 à 3 points pour l'atmosphère/le ton (l'humour, le drame, tout autre genre qui est tenté)

Où :

0 signifie l'absence de cet élément, ou une version destructive de l'élément

1 En dessous des attentes

2 À quoi on s'attend de ce groupe d'âge/expérience

3 Au-delà des attentes

De plus, chaque punition mineure fait perdre 3 points à l'équipe, et chaque punition majeure 6 points.

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

### **Remise des étoiles**

La première étoile sera automatiquement attribuée à l'équipe qui a accumulé le plus de points pendant la rencontre, la deuxième étoile à l'autre équipe. Une première étoile sera remise à chaque équipe en cas d'égalité.

### **Classement (tournoi/ligue)**

Selon l'horaire, chaque équipe jouera un nombre égal de matchs préliminaires. Les pointages accumulés à chaque match seront additionnés pour déterminer quelles équipes se rendront en finale (PAS qui a « remporté » le plus de matchs). En cas d'égalité, les équipes seront départagées en vérifiant qui aura gagné le match entre elles. Si l'égalité persiste, en calculant le différentiel point pour/point contre, incluant les points perdus par punitions. À noter que vu le montant de points accordés pendant un match, une égalité sera plutôt rare.

### **Prix individuels**

N'ayant pas de substance physiques, les prix accordés en format en ligne seront des mentions faites suite à une finale, et incluent :

1. Joueur.euse.s les plus utiles de chaque équipe (et du tournoi/de la ligue)
2. Joueur.euse le.la plus étoilé.e
3. Joueur.euse le.la plus créatif.ve (voté par les officiel.le.s)
4. Arbitre du tournoi (voté par les équipes)

### **Les officiel.le.s**

Pour que les équipes puissent comprendre les tâches de chaque officiel.le dans la formule en ligne, le document suivant est fourni :

L'Ombudsman a les tâches suivantes :

- a) Être l'ultime responsable du tournoi/de la ligue;
- b) Préparer l'horaire des matchs et des officiels;
- c) Accepter toutes plaintes ou inquiétudes des équipes et régler tous problèmes ou protêts qui surviennent;
- d) Assurer le dé-listage ou l'édition d'un match de la chaîne YouTube, au besoin.

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 20 minutes avant le match, y inclure la mise au jeu;
- c) Présenter les équipes/joueur.euse.s en début de match;
- d) Au début de chaque impro, demander aux équipes quel.le.s joueur.euse.s participent et leur demander en même temps d'allumer leur caméra et micro, avant de lancer l'action;
- e) Faire le travail usuel (lecture des thèmes, attribution et explication des punitions, celles-ci envoyées par texte au.à la statisticien.ne pendant l'improvisation);
- f) Donner les indications de temps à travers le chat de l'appel conférence (où il.elle copie-colle aussi le carton de thème comme aide visuel aux joueur.euse.s juste avant sa lecture); sur Zoom, par exemple, ces indications apparaissent sous l'écran pour le.la joueur.euse en jeu.
- 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 sera signalée par une intervention verbale.

La régie a les tâches suivantes :

- a) Créer l'appel-conférence et inviter les participant.e.s (en partageant le lien avec l'entraîneur.e, qui le transmet à ses joueur.euse.s);
- b) S'assurer que le système est bien calibré pour la diffusion (quels écrans sont tamisés, etc.) et que les participant.e.s ont bien configuré leur système, pendant le pré-match;

- c) 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;
- d) Faire jouer une petite musique, sans droits d'auteur, en sourdine, pendant les temps morts (les caucous, présentation des joueurs et des étoiles).

Les juges ont les tâches suivantes :

- a) Donner des notes à chaque improvisation et les transmettre au.à la statisticien.ne;
- b) Chacun.e attribuer une (1) étoile, à l'équipe qui leur sera assignée au préalable, et la transmettre au.à la statisticien.ne – l'équipe gagnante reçoit la 1ère étoile, l'équipe perdante la 2ème, 1ère étoile ex æquo en cas d'égalité;
- c) Si un.e 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.la statisticien.ne a les tâches suivantes :

- a) Transmettre la liste des participant.e.s de chaque équipe à l'arbitre en chef et à la régie 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) Pour attribuer des prix individuels, un.e statisticien.ne en chef devra compiler des statistiques personnelles utilisant la formule suivante : Les points accumulés dans une improvisation sont attribués à tous.les les joueur.euse.s d'une même équipe en jeu pendant cette improvisation, moins les points de punitions personnelles du.de la joueur.euse. Le résultat sera considéré « l'apport » de chaque joueur.euse;
- d) Garder un œil sur les entrées des joueur.euse.s, à savoir si une équipe se mérite une Procédure illégale majeure parce qu'un.e joueur.euse n'est jamais entré.e.