

1.4 - POLITIQUE ET DEVIS TECHNIQUE POUR LE TOURNOI ADULTE « LE ZÈBRE D'OR »

Cette politique remplace l'ancienne version 1.4 – Politique de nomenclature des joueur.euse.s et équipes du Zèbre d'Or

Révisée et adoptée à la session régulière du Conseil d'administration du 15 octobre 2025

1. Contexte

Le tournoi adulte Le Zèbre d'Or, organisé annuellement par Improvisation NB pour ses membres qui ont quitté l'école secondaire depuis au moins un an, fonctionne selon des normes et procédures qui diffèrent quelques peu des règlements des tournois secondaires. Le but de cette politique est de ratifier les éléments qui sont propre à ce tournoi et assurer son bon déroulement dans le respect de la vision et mission globale d'Improvisation Nouveau-Brunswick (ImproNB).

2. Mandat du tournoi

Créé en 2014, « Le Zèbre d'Or » est le seul tournoi d'improvisation annuel au Nouveau-Brunswick destiné aux improvisateur.trice.s adultes. Le mandat du tournoi est d'offrir à ces artistes l'opportunité de former une équipe et jouer, rassemblant des improvisateur.trice.s adultes de partout dans la province ainsi que d'ailleurs afin de livrer des matchs divertissants et artistiques. Bien que le tournoi soit ouvert aux équipes provenant de l'extérieur de la province, ImproNB cherche tout de même à prioriser ses membres qui ne bénéficient pas de multiples occasions de jouer comme ça peut être le cas ailleurs au pays.

3. Image de marque

Le « Zèbre d'Or » bénéficie d'une image de marque lui étant propre. Le logo et le nom du tournoi doivent être appliqués à tous les produits de communication, y compris la publicité, le matériel imprimé, audiovisuel et numérique associé à la tenue de cet événement.

L'utilisation du logo par les équipes participantes et nos partenaires est acceptée, mais requiert une autorisation écrite d'ImproNB. Lors de l'approbation d'une demande d'utilisation du logo, ImproNB fournira à l'entité différentes versions du document pour utilisation autorisées. De plus, les images, publications et tous autres matériaux sur lesquels apparaissent le logo doivent avoir été approuvés sur épreuve avant impression pour les versions imprimées et avant diffusion pour les versions numériques.



4. Période d'inscription

Afin de respecter le mandat du « Zèbre d'Or », la période d'inscription pour le tournoi se produit en deux vagues à chaque année :

- 4.1. Équipe d'une province de l'Atlantique :** Période d'inscription de huit (8) semaines prenant fin un mois avant la tenue du tournoi.

4.1.1. Une équipe formée de joueur.euse.s ayant participé.e.s dans une ligue ou un réseau d'improvisation d'une ou plusieurs des provinces de l'Atlantique, soit le Nouveau-Brunswick, la Nouvelle-Écosse, l'Île-du-Prince-Édouard ou Terre-Neuve-et-Labrador, et ce peu importe s'il.elle.iel.s résident présentement à l'extérieur de ces provinces.

4.1.2. Exception : Une équipe d'une province de l'Atlantique peut inclure un maximum de un.e (1) joueur.euse qui n'a jamais participé dans une ligue ou un réseau d'improvisation dans ces provinces. Une équipe formée de plus d'un.e (1) joueur.euse.s hors Atlantique doit s'inscrire à l'intérieur des mêmes dates qu'une équipe des autres provinces canadiennes ou internationale.

4.2. Équipe des autres provinces canadienne ou internationale : Période d'inscription de cinq (5) semaines prenant fin un mois avant la tenue du tournoi.

4.2.1. Format 1 : Une équipe formée de joueur.euse.s ayant participé.e.s dans une ligue ou un réseau d'improvisation dans une ou plusieurs provinces canadiennes à l'extérieur de l'Atlantique, et ce peu importe s'il.elle.iel.s ne résident pas présentement dans ces provinces.

4.2.2. Format 2 : Une équipe formée de joueur.euse.s ayant participé.e.s dans une ligue ou un réseau d'improvisation dans un ou plusieurs pays autres que le Canada, et ce peu importe s'il.elle.iel.s ne résident pas présentement dans ce ou ces pays.

4.2.3. Format 3 : Une équipe formée de joueur.euse.s dont certain.e.s ont participé.e.s dans une ligue ou un réseau d'improvisation canadien et d'autres dans une ligue ou un réseau d'improvisation à l'extérieur du Canada, et ce peu importe s'il.elle.iel.s ne résident pas présentement dans ces provinces ou pays

5. Règlements spécifiques au « Zèbre d'Or »

Le tournoi le « Zèbre d'Or » applique, dans la majorité des cas, les mêmes règlements que lors des tournois des écoles secondaires organisés par ImproNB sauf pour les points suivants (présenté en suivant l'ordre d'apparition dans le document de règlements des écoles secondaires) :

5.1. Composition des équipes

Dans le Zèbre d'Or, chaque équipe doit être formée d'un minimum de quatre (4) joueur.euse.s et d'un maximum de six (6). Aucun.e.s substituts et aucun.e entraîneur.e ne peuvent participer. Pendant un match, une équipe doit être représentée sur le banc en tout temps par quatre (4) joueur.euse.s. Tous.tes les participant.e.s doivent avoir 19 ans et plus, exception faite pour ceux.celles qui sont âgé.e.s de moins de 19 ans, mais qui ont terminé leur secondaire depuis au moins un an.

Bien qu'aucune limite ne soit imposée quant aux membres formant chaque équipe, Improvisation Nouveau-Brunswick encourage fortement la formation d'équipe diversifiée (voir politique 1.9 de l'organisme). Une équipe présentant un alignement incomplet recevra automatiquement une punition de nombre illégal de joueurs majeur au début de chaque match. L'équipe ne sera toutefois pas pénalisée si elle ne peut pas remplir les conditions de la carte durant le match.

5.2. Frais d'inscription

Pour participer au tournoi, les participant.e.s doivent déboursier un frais d'inscription de 40,00 \$ par joueur.euse, peu importe le nombre inscrit.e dans une équipe. À noter qu'ImproNB ne fournit pas le logement, le déplacement ou les repas des participant.e.s.

5.3. Uniforme

Bien que « Le Zèbre d'Or » soit destiné à des joueur.euse.s adultes, le tournoi est ouvert à un public de tout âge. Pour que ce public soit au rendez-vous, ImproNB doit assurer que le tournoi obtienne de la visibilité par l'entremise de publicités avant, pendant et après le tournoi par l'entremise des médias sociaux de l'association. Les mots et photos utilisés à ces fins doivent donc être cohérents avec la mission globale d'ImproNB, incluant son travail avec les réseaux jeunesse (intermédiaire et secondaire) de la province. Les équipes participantes au « Zèbre d'Or » doivent donc rendre le nom d'équipes ainsi que tous mots ou images retrouvés sur leurs uniformes à l'intention d'un public de tout âge. Cette démarche cherche à assurer que les horaires, communiqués et photos diffusés par ImproNB demeurent respectueux et ne nuisent pas à l'image de l'organisme.

5.3.1. ImproNB se réserve le droit de refuser, si elle trouve que l'élément est inapproprié (vulgaire, dérogatoire, litigieux, ou autrement offensif) :

5.3.1.1. Le nom d'une équipe

5.3.1.2. Le nom du.de la joueur.euse écrit sur son uniforme

5.3.1.3. Tout logo ou dessin qui se retrouve sur un uniforme

5.3.2. Dans le cas où un chandail (ou autre élément d'uniforme) est imprimé avant qu'ImproNB ne rende sa décision, et que le vêtement ne puisse pas être modifié à l'improviste, l'équipe ou le.la joueur.euse en question ne pourra pas utiliser le vêtement pendant l'événement.

5.3.3. La direction générale d'ImproNB verra à l'application de la présente politique, et rendra ses décisions dans le plus bref des délais suivant la soumission volontaire de tout élément relatif à la politique par un.e joueur.euse ou équipe. La décision se prendra en concertation avec l'ombudsman du tournoi si l'événement est déjà commencé.

5.3.4. La décision peut être portée en appel au Comité exécutif d'ImproNB, au plus tard une semaine avant la tenue de l'événement. Le CE pourra tout de même réviser la demande d'appel après l'événement en vue de l'année suivante.

5.4. Équipe d'officiels

Le tournoi se déroule avec tous les rôles d'officiel.le.s incluent dans les règlements des écoles secondaires à l'exception des juges de salle. Cependant, bien qu'il soit conseillé d'être à jour avec les règlements et politiques d'ImproNB pour faire partie de l'équipe des officiel.le.s pendant le tournoi, il n'est pas nécessaire d'être accrédité.e pour occuper les postes d'ombudsman, d'arbitres en chef ou de statisticien.ne.s en chef.

5.5. Nombre de joueurs

En plus des restrictions de nombre de joueurs habituelles, les arbitres du Zèbre d'Or peuvent faire l'usage **occasionnel** de nombre différent pour une équipe vs l'autre. Cette condition de la carte n'est

permise que si l'inverse est inclus en 2^e période (ex. : 1^{ère} période contient Équipe A – 1 personne / Équipe B – 3 personnes, 2^e période DOIT CONTENIR la même formule mais en sens inverse Équipe A – 3 personnes / Équipe B – 1 personne). Le reste des règlements de nombre de joueurs s'appliquent.

5.6. Espace de jeu

L'espace de jeu est limité par la scène (risers), à moins qu'autrement indiqué par l'ombudsman. La seule exception à cette règle est si la catégorie permet le jeu hors-scène. Les interventions depuis le banc sont acceptées pour créer de l'ambiance ou des voix hors-scène (*off*). La seule exception pour les interventions du banc est lorsqu'une restriction de nombre autre que « illimité » est imposée durant l'improvisation en cours. Un.e joueur.euse qui désire se retirer du jeu en cours peut retourner sur le banc.

5.7. Remise des étoiles

L'arbitre est responsable d'attribuer les trois étoiles à la fin de chaque match.

5.8. Le vote

En l'absence de juges de salle, le public a le dernier mot sur le résultat de chaque improvisation. Si le public vote majoritairement pour une des équipes en jeu, cette équipe remporte le point. Dans le cas où les votes sont partagés, l'arbitre déclare un comptage. Ainsi, les juges de lignes comptent les cartons de vote de leur équipe respective. Ensuite, l'arbitre demande à chaque juge de lignes d'annoncer à voix haute le nombre de votes compté. Le point est accordé à l'équipe qui obtient le plus grand nombre de votes. Si le vote est égal, un point est décerné à chaque équipe. Aucune demande de recomptage n'est permise.

5.9. Catégories acceptées

Dans le cadre du « Zèbre d'Or » toutes les catégories listées dans le document de règlements des écoles secondaires sont en rotation en plus d'une catégorie additionnelle :

5.9.1. Catégorie FEU! : À la lecture du thème, quand l'arbitre arrive à la Catégorie, il tire une suggestion du sac de catégories au hasard. Les équipes devront non seulement suivre le thème, mais aussi inventer une catégorie qui pourrait vraisemblablement s'appeler ce mot. L'impro sera nécessairement comparée pour laisser chaque équipe mettre en action son concept. Les joueurs peuvent se donner la capacité de « tricher » un règlement de l'impro-match (comme on le fait en « sans limites » par exemple), ou alors se donner une contrainte ou un style particulier. La catégorie ainsi créée n'est pas expliquée au public - on doit la comprendre juste en la voyant en action. L'arbitre peut finir par donner un non-respect de la catégorie si les joueurs ne respectent pas leur propre concept.

Plus de détails sont disponibles à l'[Annexe A](#) de ce document.

5.10. Classement

5.10.1. « Le Zèbre d'Or » accueille un maximum de 9 équipes. Chaque joueur.euse doit remplir un formulaire d'inscription rendu disponible durant la période d'inscription établie à la [section 4](#) de ce document. Pour réserver sa place, une équipe doit envoyer un minimum de quatre (4) formulaires d'inscription par courriel ou autre voie de communication à ImproNB.

5.10.2. Puisque la majorité des équipes participantes au « Zèbre d'Or » changent à chaque année, ImproNB n'utilisera pas le classement des années précédentes pour établir un classement. Le classement est par conséquent déterminé par un tirage au hasard parmi toutes les équipes inscrites.

Annexe A – La Catégorie FEU! au « Zèbre d’Or »

Document explicatif de la CATÉGORIE FEU! – version 2025

Un sac de petits papiers avec des mots communs dessus est fourni aux arbitres. Comme « Feu », ces mots sont simples ou font partie d’une locution simple, comme « Garage », ou « Sel et poivre ». À la lecture du thème, quand l’arbitre arrive à la Catégorie, il tire une des suggestions du sac au hasard. Les équipes devront non seulement suivre le thème, mais aussi inventer une catégorie qui pourrait vraisemblablement s’appeler ce mot.

L’impro sera nécessairement comparée pour laisser chaque équipe mettre en action son concept. Les joueurs peuvent se donner la capacité de « tricher » un règlement de l’impro-match (comme on le fait en « sans limites » par exemple), ou alors se donner une contrainte ou un style particulier. La catégorie ainsi créée n’est pas expliquée au public - on doit la comprendre juste en la voyant en action. L’arbitre peut finir par donner un non-respect de la catégorie si les joueurs ne respectent pas leur propre concept.

Voici un exemple présenté dans le passé : Improvisation comparée, Thème « Au fil du temps », Catégorie FEU – « sciences » / Un joueur reste dans l’arène comme intervieweur et les autres sont descendus de la scène pour se jumeler à un membre du public de leur choix. L’intervieweur interpelle ses *collègues scientifiques* pour que leurs cobayes (membre du public) répondent à un sondage sur les hauts et les bas de vieillir. Le thème est central à l’improvisation puisque les questions sont liées au passage du temps. La catégorie est respectée car on utilise la collecte d’information statistique comme type de sciences à l’appui au thème.

Une fois les improvisations jouées, le papier ne retourne pas dans le sac, et la prochaine Catégorie Feu sera complètement différente. Rien n’empêche, évidemment, une équipe d’adapter une catégorie de leur ligue, tant qu’elle n’est pas dans le canon des règlements utilisés par le présent tournoi, mais elle peut aussi (devrait si possible) inventer une catégorie de toutes pièces.