



RÈGLEMENTS

**DES TOURNOIS OFFICIELS D'IMPROVISATION DES
ÉCOLES SECONDAIRES FRANCOPHONES DU N.-B.**

ÉDITION:
Septembre 2025



Règlements des tournois officiels d'improvisation des écoles secondaires francophones du N.-B.

Table des matières

1. Équipe	1
1.1 Composition des équipes	1
1.1.1 Exemption	1
1.1.2 Capitaine	1
1.1.3 Entraîneur	2
1.1.4 Observateurs	2
1.1.5 Accompagnateurs adultes	2
1.2 Rotation des joueurs	2
1.3 Uniforme	2
2. Équipe d'officiels	3
2.1 Ombudsman	3
2.2 Arbitre en chef	3
2.2.1 Arbitre-ombudsman	3
2.3 Juges de ligne	3
2.4 Statisticien	3
2.4.1 Statisticien en chef	3
2.5 Juges de salle	4
3. Structure et décorum	4
3.1 Rencontre prématch	4
3.2 Structure d'un match	4
3.3 Lecture de la carte	4
3.3.1 Nature mixte	4
3.3.2 Nature comparée	4
3.3.3 Thème	5
3.3.4 Nombre de joueurs	5
3.3.5 Catégorie	5
3.3.6 Durée	5
3.4 Caucus	5
3.5 Mise au jeu	5
3.6 Signes du temps restant	5
3.7 Espace de jeu	6
3.8 Position neutre	6
3.9 Période de questions	6
3.10 Remise des étoiles	6
3.11 Protêt	6
3.11.1 Protêt : Erreur statistique	7
3.11.2 Protêt : Officiels	7
4. Pointage	7
4.1 Le vote	7
4.1.1 Le vote en matchs préliminaires	7
4.1.2 Le vote en demi-finales et finale	7

4.2 Critères d'évaluation des juges de salle	7
4.3 Points de punition	7
4.4 Égalité en fin de match	8
4.5 Point de punition en supplémentaire	8
4.6 Double supplémentaire	8
5. Catégories	8
5.1 Catégories acceptées	8
5.1.1 Libre	8
5.1.2 À la manière de.....	8
5.1.3 Avec accessoire	9
5.1.4 Chantée	9
5.1.5 Dramatique	9
5.1.6 Fixe	9
5.1.7 Humoristique	9
5.1.8 Musicale	10
5.1.10 Rimée	10
5.1.11 Sans limites ni frontières.....	10
5.1.12 Sans paroles	10
5.1.13 Sans sons.....	10
6. Les punitions	11
6.1 Punition personnelle	11
6.2 Punition d'équipe.....	11
6.3 Punition mineure	11
6.3.1 Accessoire illégal	11
6.3.2 Cabotinage	11
6.3.3 Cliché	11
6.3.4 Confusion	11
6.3.5 Décrochage.....	12
6.3.6 Manque d'écoute	12
6.3.7 Nombre illégal.....	12
6.3.8 Non-respect de la catégorie	12
6.3.9 Non-respect du thème.....	12
6.3.10 Procédure illégale.....	12
6.3.11 Refus de situation ou de personnage.....	13
6.3.12 Retard du jeu	13
6.3.13 Rudesse	13
6.3.14 Statisme du jeu.....	13
6.4 Punition majeure	14
6.4.1 Mauvaise conduite	14
6.4.2 Obstruction.....	14
6.5 Nettoyage	14
6.6 Punitions hors arène	14
6.6.1 Alignement illégal.....	14
6.6.2 Mauvaise conduite hors arène	15
6.7 Expulsions	15
7. Horaire.....	15
7.1 Critères de rédaction de l'horaire	15
7.2 Modifications à l'horaire.....	15

7.3 Retard	15
7.4 Absence	16
7.5 Retard des deux équipes	16
7.6 Absence des deux équipes	16
7.7 Remplacement des matchs perdus	16
8. Classement	16
8.1 Répartition dans les divisions	16
8.1.1 Participation de l'équipe hôte au Championnat provincial	16
8.2 Demi-finales et finale	17
8.3 Résultats accordés par match.....	17
8.4 Procédure du classement	17
8.4.1 Étape 1 : Pointage	17
8.4.2 Étape 2 : Résultat d'affrontement.....	17
8.4.3 Étape 3 : Différentiel	17
8.4.4 Étape 4 : Punitons.....	17
8.4.5 Étape 5 : Lancer de rondelle	18
8.4.5.1 Égalité à trois équipes et plus	18
Annexe A : Feuille de statistiques.....	19
Annexe B : Grille d'évaluation des juges de salle	21
Annexe C : Divisions	23
Annexe D : Liste des à la manière de	27

Règlements des tournois officiels d'improvisation des écoles secondaires francophones du N.-B.

*Afin d'éviter la surcharge du texte, le masculin est utilisé dans le sens générique du terme et il inclut tout le monde. Se référer aussi au devis technique propre à l'événement auquel vous participez pour toute information logistique et tous changements au présent document propres à cet événement.

1. Équipe

1.1 Composition des équipes

Dans les tournois des écoles secondaires organisés par Improvisation NB (pour tout autre événement, voir le devis technique qui y est propre), chaque équipe doit être formée d'un minimum de six (6) et d'un maximum de huit (8) joueurs, et de jusqu'à deux (2) entraîneurs. Cette composition est couverte par les frais d'inscription de base de chaque tournoi (voir politique 1.11 — Politique d'inscription aux tournois des écoles secondaires). Pendant un match, une équipe doit être représentée sur le banc en tout temps par six (6) joueurs et un (1) entraîneur. Chaque joueur doit être âgé de 12 à 18 ans et inscrit à l'école qu'il représente. 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 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.

1.1.1 Exemption

Dans l'éventualité qu'une école soit incapable d'envoyer une équipe formée d'un minimum de six (6) joueurs, elle recevra une permission spéciale. L'équipe pourra être représentée par un minimum de quatre (4) joueurs sur le banc ou recruter jusqu'à deux (2) joueurs additionnels dans des écoles avoisinantes à condition que cette école ne soit pas déjà représentée au tournoi. Une équipe avec un alignement de moins de six (6) joueurs doit avoir tous ses joueurs présents au tournoi sur le banc. L'équipe recevra tout de même la punition de nombre illégal majeur au début de chaque match. Une équipe présentant un alignement de moins de quatre (4) joueurs ne pourra pas participer au tournoi.

1.1.2 Capitaine

Chaque équipe doit désigner un capitaine. Le rôle de capitaine peut être en rotation parmi les joueurs, mais il doit rester constant pour la durée d'un match. Le capitaine est le seul joueur qui peut intervenir avec l'arbitre lors de la période de questions. Si le capitaine est expulsé, l'assistant-capitaine (ou tout autre joueur nommé par l'entraîneur) prendra ses fonctions en charge.

1.1.3 Entraîneur

Chaque équipe doit être représentée par jusqu'à deux entraîneurs (un seul sur le banc). Le rôle de l'entraîneur est d'encadrer son équipe pendant et à l'extérieur des matchs. L'entraîneur doit signer les feuilles de statistiques de chacun des matchs que son équipe vient de disputer pour s'assurer qu'aucune erreur n'a été commise. L'entraîneur est la seule personne de l'équipe qui peut intervenir auprès de l'ombudsman, pour déposer des plaintes, protêts et craintes. L'entraîneur est responsable de la sécurité et de la discipline de ses joueurs, et de s'assurer, entre autres, que ceux qui ont des restrictions alimentaires reçoivent les repas appropriés. Comme les joueurs, l'entraîneur peut être passible de punitions et d'expulsions durant un match.

1.1.4 Observateurs

Chaque équipe peut apporter un maximum de quatre (4) observateurs au tournoi. Ces jeunes peuvent participer aux activités, mais ne peuvent pas jouer lors des matchs. Des frais supplémentaires par observateur s'appliquent aux frais d'inscription de l'équipe aussitôt que son ajout dépasse le seuil de 8 jeunes dans une équipe (voir politique 1.11).

1.1.5 Accompagnateurs adultes

En plus des entraîneurs (un à deux) déjà inclus dans l'équipe sans frais ajoutés, l'équipe peut apporter un maximum de deux (2) accompagnateurs adultes. Des frais supplémentaires par accompagnateur adulte additionnel (voir politique 1.11) s'ajoutent aux frais d'inscription de l'équipe. Tout accompagnateur adulte qui dort et mange à l'école doit obligatoirement être inscrit.

1.2 Rotation des joueurs

Entre les périodes d'un match, les équipes sont libres de faire des rotations parmi leurs joueurs jusqu'à un maximum de huit (8) joueurs. Un maximum de deux joueurs ayant joué pendant la première période peut être substitué pour la deuxième période. Le capitaine ne peut pas être substitué afin de respecter la clause 1.1.2. de ces règlements. Les observateurs ne peuvent pas faire partie de cette rotation. Un joueur ne peut pas remplacer un joueur expulsé ni remplacer un autre joueur sur le banc pendant le cours d'une période. À moins d'une situation imprévue, les noms des joueurs en rotation doivent apparaître sur la feuille de statistiques, indiquant la période pendant laquelle ils joueront.

1.3 Uniforme

Chaque joueur possède normalement un chandail d'improvisation. Les chandails des joueurs en jeu sont, en plus des bandes, les seuls accessoires permis. Ces chandails comprennent nécessairement un chiffre au dos spécifique à chaque joueur de l'équipe. Pendant les matchs, les joueurs doivent porter des vêtements neutres et non distrayants. Les pantalons, culottes courtes, ou leggings opaques sont acceptables. Ils doivent éviter un maquillage distrayant ou trop expressif. Si leurs cheveux sont coiffés à l'aide de barrettes, élastiques, bandeaux, etc., cette coiffure ne doit pas être distrayante et ne peut pas être modifiée pendant le match pour créer des effets. Pour des

raisons de sécurité et d'hygiène, toute personne entrant dans l'arène doit porter des chaussures. Il n'est pas acceptable de porter des bas seulement. Il est également interdit de porter des chapeaux, des tuques et des foulards, sauf pour des raisons religieuses (hijab, kippa, etc.).

2. Équipe d'officiels

2.1 Ombudsman

L'ombudsman est le responsable du tournoi. Il est responsable d'accepter toutes plaintes ou inquiétudes des équipes et de régler tous les problèmes ou protêts qui surviennent. Advenant une insatisfaction concernant le déroulement d'un match ou le comportement d'un officiel, il faut communiquer à l'ombudsman. L'ombudsman doit être un officiel accrédité par Improvisation NB.

2.2 Arbitre en chef

L'arbitre est le maître absolu du jeu. Le contenu des cartes de thème est à sa discrétion à l'exception des catégories établies au préalable. L'arbitre est responsable d'attribuer les punitions et à la demande d'un capitaine d'équipe, de les expliquer. Ses décisions sont finales et sans appel, sauf pour les erreurs de statistiques. Il doit cependant se conformer aux règlements et ne peut pas inventer de nouvelles règles, punitions ou catégories, ou faire usage de catégories ne faisant pas partie de ce document. L'arbitre doit être un officiel accrédité par Improvisation NB.

2.2.1 Arbitre-ombudsman

En situation de tournoi structuré en double salle, un ombudsman sera assigné à chaque salle, mais pourrait également agir en tant qu'arbitre dans cette salle. Dans l'éventualité qu'un problème survienne touchant le comportement d'un arbitre-ombudsman, les inquiétudes, plaintes ou protêts peuvent être soumis à l'autre arbitre-ombudsman.

2.3 Juges de ligne

L'arbitre est accompagné de deux juges de ligne. Ils sont responsables d'interpréter le vote des juges de salle et du public, comptant les votes au besoin. En tant qu'adjoints de l'arbitre, ils sont responsables d'observer les improvisations et de signaler toutes punitions techniques non vues par l'arbitre, en particulier : les communications illégales (pendant la comparée, du banc à l'arène, etc.), les décrochages hors de la vue de l'arbitre, et les nombres de joueurs illégaux. Attribuer ces punitions reste néanmoins à la discrétion de l'arbitre en chef.

2.4 Statisticien

Le statisticien est responsable de prendre en note toutes informations statistiques liées à un match, telles que le pointage, les étoiles, les punitions et l'entrée des joueurs dans chaque improvisation. Il utilise la feuille de statistiques disponible en annexe (voir Annexe A).

2.4.1 Statisticien en chef

Le statisticien en chef est responsable de compiler les statistiques du tournoi, à fins de classement, prix finaux, etc. Le statisticien en chef doit être un officiel accrédité par Improvisation NB.

2.5 Juges de salle

Pendant tous les matchs préliminaires, deux juges de salle seront dans le public. Lors des demi-finales et de la finale, trois juges de salle seront dans le public. Leur tâche est de voter pour la meilleure improvisation immédiatement au signal de l'arbitre, sans avoir consulté les autres juges de salle ou le public. Les juges de salle sont une mesure de protection pour assurer que le vote soit le plus impartial possible. Afin de guider l'évaluation des improvisations, chaque juge de salle utilise une grille d'évaluation mise en annexe (voir Annexe B). Les juges de salle sont également responsables de donner les étoiles à la fin de chaque match. Les juges de salle doivent être des officiels accrédités par Improvisation NB.

3. Structure et décorum

3.1 Rencontre prématch

Quinze (15) minutes avant le début d'un match, les équipes doivent se rendre à la salle de prématch qui leur aura été indiquée au préalable pour rencontrer l'arbitre responsable de leur match. À cette rencontre, ce dernier pourra discuter de catégories et défis spécifiques à son match, guider les équipes dans leur jeu, et répondre aux questions. Le statisticien pourra aussi utiliser cette occasion pour faire remplir ou vérifier un alignement d'équipe, au besoin. Si une équipe est en retard de plus d'une minute ou deux, l'arbitre débutera la rencontre sans elle.

3.2 Structure d'un match

Chaque match est d'une durée de 55 minutes et est composé de deux périodes d'environ 25 minutes, toutes procédures incluses. Il y a une courte pause entre les périodes. Chaque période comprend quatre (4) improvisations pour un total de huit (8) improvisations par match. Chaque match est composé de cinq (5) improvisations mixtes, trois (3) improvisations comparées, et trois (3) catégories (excluant la catégorie libre). Lors d'une égalité à la fin d'un match préliminaire, aucune improvisation supplémentaire ne sera jouée. Pendant une demi-finale ou une finale, une improvisation supplémentaire de nature comparée, de nombre de joueurs illimité, de catégorie libre, et d'une durée de 2 minutes sera jouée pour briser l'égalité.

3.3 Lecture de la carte

L'arbitre fait la lecture à haute voix des conditions sur la carte, soit la nature (mixte ou comparée), le thème, le nombre de joueurs, la catégorie, et la durée de l'improvisation.

3.3.1 Nature mixte

Une improvisation de nature mixte permet aux deux équipes de jouer ensemble. Dans le cas d'une mixte, l'improvisation débute dès le coup de sifflet de l'arbitre annonçant la fin du caucus, à quel moment un seul joueur par équipe doit être dans l'arène.

3.3.2 Nature comparée

Dans le cas d'une improvisation de nature comparée, chaque équipe effectue sa propre improvisation à tour de rôle. L'ordre dans lequel les équipes joueront sera déterminé par la mise au jeu.

3.3.3 Thème

Le thème est un mot, une phrase, un paragraphe, etc., qui inspire et est central au contenu d'une improvisation. Le thème peut être utilisé littéralement, ou il peut prendre un sens figuratif.

3.3.4 Nombre de joueurs

Cette condition indique le nombre de joueurs que l'on permet ou exige dans l'improvisation et est la même pour les deux équipes. Il n'est pas permis de donner un nombre différent de joueurs pour une équipe vs l'autre. Cette condition ne peut pas imposer de genres, ni quelconque qualité que l'on pourrait attribuer à un joueur. Lors de la lecture du carton, afin d'utiliser un langage plus inclusif, il est encouragé de modifier la formule « nombre de joueurs » vers un langage plus neutre, par exemple « ce sera illimité » ou « nombre d'interprètes ».

3.3.5 Catégorie

Une catégorie est un style ou une contrainte qu'impose l'arbitre pendant une improvisation. Les seules catégories qui surviendront pendant le tournoi apparaissent dans la section 5 de ce document ainsi que dans l'Annexe D.

3.3.6 Durée

Cette condition indique la durée de l'improvisation imposée par l'arbitre. Aucune demi-minute n'est acceptée, sauf la 30 secondes qui est nécessairement une comparée.

3.4 Caucus

À la suite de la lecture de la carte, les joueurs ont vingt (20) secondes pour se concerter avec leur entraîneur et prendre place dans l'arène. L'arbitre signale la fin du caucus avec un coup de sifflet.

3.5 Mise au jeu

Lors d'une improvisation comparée, la mise au jeu déterminera l'ordre dans lequel les équipes présenteront leur improvisation. Après le caucus, l'arbitre invite le capitaine de chaque équipe à se rencontrer dans l'arène où ils se donneront généralement la main. L'arbitre lance la rondelle associant une équipe à chacun de ses côtés. L'équipe gagnante du lancer choisit l'ordre de passage. Dès que le choix est fait, la première improvisation débute au coup de sifflet. Dans le cas où la rondelle tombe sur le côté, elle n'a qu'à être relancée si aucune couleur n'est visible à l'œil de l'arbitre ; la couleur qui fait face à l'arbitre compte normalement. Il n'est pas permis aux équipes de poursuivre leur caucus durant la mise au jeu.

3.6 Signes du temps restant

Tout au long de chaque improvisation, l'arbitre peut faire des signes indiquant le temps restant dans l'improvisation. S'il le fait, chaque minute sera indiquée par un nombre de doigts, c'est-à-dire que l'arbitre montre 4 doigts s'il reste 4 minutes et ainsi de suite. Les trente (30) dernières secondes

seront indiquées par un T fait avec les mains, les dix (10) dernières secondes seront indiquées par deux mains ouvertes (10 doigts), et les cinq (5) dernières secondes par une main ouverte (5 doigts).

3.7 Espace de jeu

L'espace de jeu est limité par les quatre bandes qui forment l'arène, à moins qu'autrement indiqué par l'ombudsman. La seule exception à cette règle est si la catégorie permet le jeu hors bandes. Pour faire partie de l'improvisation en cours, le joueur doit physiquement entrer dans l'arène. Un joueur ayant fait une intervention, et qui désire se retirer du jeu en cours, se doit de rester à l'intérieur des quatre bandes et adopter la position neutre.

3.8 Position neutre

Une position neutre implique que le joueur retire son personnage de l'improvisation en cours en s'accroupissant près d'une des quatre bandes, c'est-à-dire se retirer de la vue du public. Un joueur entré dans l'espace de jeu ne peut en ressortir qu'à la fin de l'improvisation. Un joueur en position neutre peut faire des bruits et voix hors champ (voix off), ainsi que revenir dans l'improvisation avec un personnage qu'il a déjà joué lors de celle-ci, ou rentrer en tant qu'un nouveau personnage. Il ne peut pas communiquer avec l'entraîneur ou les joueurs demeurés sur le banc et vice-versa.

3.9 Période de questions

À la suite de l'annonce des punitions, les capitaines des équipes en jeu peuvent demander des explications à l'arbitre concernant les punitions données. Le capitaine a droit à une question et une réplique, et se doit d'être bref, concis, poli et audible. En cas d'abus, l'arbitre peut décerner une punition et/ou renvoyer le capitaine à son banc. Le capitaine est le seul qui peut intervenir avec l'arbitre lors de la période de questions, même s'il pose une question par rapport à une punition qui lui a été attribuée. Si l'entraîneur ou un autre joueur intervient, il risque de recevoir une punition.

Cet élément du spectacle est important pour l'éducation du public autant que des joueurs. Il est donc fortement encouragé d'aller poser une question lorsqu'on reçoit une punition, et de garder la bonne humeur et le sens du spectacle pendant l'intervention. L'arbitre peut exiger de parler au capitaine d'une équipe qui ne se présente pas dans le coin de l'arène s'il trouve l'explication importante au bon déroulement du spectacle ou du tournoi.

3.10 Remise des étoiles

À la fin d'un match, trois étoiles seront attribuées par les juges de salle. Un joueur peut recevoir une étoile lorsqu'il s'est démarqué par une bonne performance, qu'il a démontré une amélioration dans son jeu, ou qu'il a poussé ses limites avec des improvisations hors de sa zone de confort.

3.11 Protêt

Pour qu'un protêt soit recevable, il doit être fait au plus tard une (1) heure après la fin du match. L'ombudsman se doit de régler le protêt dans un délai raisonnable.

3.11.1 Protêt : Erreur statistique

Une équipe peut faire un protêt s'il y a des erreurs statistiques. Dans ce cas, l'ombudsman rencontre l'entraîneur de l'équipe qui émet le protêt, les entraîneurs des autres équipes concernées et, au besoin, les officiels impliqués.

3.11.2 Protêt : Officiels

Une équipe peut également déposer un protêt si un membre de l'équipe d'officiels ne suit pas les règlements codifiés dans ce document. L'ombudsman doit alors rencontrer l'entraîneur de l'équipe qui émet le protêt, les entraîneurs des équipes concernées et, au besoin, les officiels impliqués.

4. Pointage

4.1 Le vote

L'arbitre demande le vote. Les juges de salle et le public votent simultanément.

4.1.1 Le vote en matchs préliminaires

Deux juges de salle votent pendant les matchs préliminaires. Si les deux juges votent pour la même équipe, cette équipe remporte le point. Si chacun vote pour une différente équipe, on se réfère au public pour donner le point. Si les membres du public votent 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 deux 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 qu'il a 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.

4.1.2 Le vote en demi-finales et finale

Trois juges de salle votent pendant les demi-finales et la finale. L'équipe qui reçoit le vote d'au moins deux juges de salle remporte le point. Le public, bien qu'il soit invité à voter durant les demi-finales et la finale, n'est pas consulté pour attribuer les points. Par conséquent, il ne peut pas y avoir de comptage lors des demi-finales ou de la finale.

4.2 Critères d'évaluation des juges de salle

Les juges de salle se baseront sur les principes fondamentaux de l'improvisation afin de choisir l'improvisation pour laquelle ils voteront. Chaque improvisation sera évaluée entre autres sur la construction de l'histoire, le développement des personnages, l'écoute, la créativité, et l'originalité (voir Annexe B pour la grille d'évaluation).

4.3 Points de punition

Quand une équipe accumule trois (3) points de punitions, l'équipe adverse marque un point. Une punition mineure compte pour un point (1) de punition et une punition majeure pour deux (2) points de punition. Une punition mineure peut être majorée si celle-ci nuit de façon considérable au

déroulement de l'improvisation, et ainsi est convertie à une valeur de deux (2) points de punition. Un joueur qui accumule trois (3) points de punition personnels se voit expulsé du match. Un joueur expulsé quitte avec un maximum de trois (3) punitions personnelles et/ou d'équipe qui n'ont pas déjà été converties en un point de punition. Le départ du joueur a toujours lieu avant la création de points de punition par les officiels.

4.4 Égalité en fin de match

Dans le cas d'une égalité en fin d'un match préliminaire, le résultat sera un match nul. Aucune improvisation supplémentaire ne sera jouée. Si une égalité survient à la fin d'une demi-finale ou de la finale, une improvisation supplémentaire de nature comparée, de nombre de joueurs illimité, de catégorie libre, et d'une durée de 2 minutes, sera jouée.

4.5 Point de punition en supplémentaire

À la suite de l'improvisation supplémentaire, s'il y a transfert de point de punition et que l'égalité est brisée, le match ne se termine pas sur ce pointage. Il y a tout de même un vote. Si l'égalité persiste, une improvisation, dite double supplémentaire, sera jouée.

4.6 Double supplémentaire

Dans le rare cas où, après une improvisation supplémentaire, le vote des juges et un transfert de point de punition font persister l'égalité, il y aura une autre improvisation supplémentaire, qui sera également de nature comparée, de nombre de joueurs illimité, de catégorie libre, et d'une durée de 2 minutes.

5. Catégories

5.1 Catégories acceptées

Les catégories acceptées pendant le tournoi sont les suivantes.

5.1.1 Libre

Cette catégorie, qui survient le plus fréquemment, n'impose pas de catégorie ou style spécifiques. Les joueurs peuvent donc simplement faire une improvisation sans catégorie ou style particulier, ou alternativement en faire une qui évoque une catégorie existante, par exemple une chantée, sans pourtant jouir du bris de règlements permis lors de certaines catégories, tel que quitter l'arène comme on peut le faire en sans limites ni frontières.

5.1.2 À la manière de...

L'arbitre propose une improvisation dans le style d'un auteur, artiste, cinéaste, mouvement, etc., par exemple Victor Hugo ou le théâtre de l'absurde. Les joueurs doivent créer une histoire originale qui pourrait appartenir au corps littéraire, visuel ou sonore de l'auteur, artiste, cinéaste ou mouvement en question. Le cliché est à éviter. L'Annexe D comprend une liste d'à la manière de qui pourrait survenir à n'importe quel moment dans un match. Viendra parfois s'y ajouter des à la manière d'auteurs plus spécifiques dans un document produit et envoyé séparément.

5.1.3 Avec accessoire

Cette improvisation se fait à l'aide d'un ou des objets choisis par l'arbitre. Cet objet, qui doit être au centre de l'action, doit devenir plusieurs différentes choses durant l'improvisation, mais il ne peut jamais être ce qu'est l'objet en réalité. Un balai peut être une guitare, une rame, mais ne peut pas être un balai. Les choses dans lesquelles on transforme l'accessoire devront être inspirées de sa forme, sa couleur, sa texture, etc. Par exemple, un balai ne serait pas une montre, un soleil, etc.

5.1.4 Chantée

Lors d'une improvisation chantée, les joueurs doivent chanter toutes leurs paroles. Les joueurs peuvent inventer une mélodie ou utiliser l'air d'une ou des chansons connues, du moins qu'ils changent suffisamment les paroles. Les joueurs sont encouragés à explorer un style musical, la structure d'une chanson (couplet, refrain, etc.), la chorale, les chanteurs de fond, la connexion entre la mélodie ou le rythme et le ton, etc.

5.1.5 Dramatique

Une improvisation dramatique doit se jouer sur un ton qui ne se prête pas à la comédie. La dramatique n'est pas nécessairement triste, mais plutôt invite les équipes à explorer la pleine gamme d'émotions sincères de l'expérience humaine. On y privilégie la vérité, le développement de la psychologie des personnages, les choses sérieuses, le silence, l'inconfort, l'intensité, etc.

5.1.6 Fixe

La fixe peut être combinée avec la nature mixte et comparée. Avant le début de l'improvisation, les joueurs prennent une position fixe dans l'arène, comme dans une photo, position qu'ils devront garder jusqu'à la fin de l'improvisation. La position de chaque joueur doit correspondre à un moment dans l'improvisation (le même ou différent). Une fois l'improvisation commencée, aucun nouveau joueur ne pourra entrer en jeu, donc tous les personnages doivent être en position fixe du début de l'improvisation. Les équipes doivent considérer la mise en scène, surtout en mixte, afin de s'assurer que tous les joueurs soient visibles et pour faciliter les interactions.

5.1.7 Humoristique

Une improvisation humoristique doit se jouer sur un ton qui ne se prête pas au drame. L'humoristique privilégierait plutôt le comique, l'absurde, le burlesque, la caricature, le jeu de mots, le punch, et autres procédés comiques. Les équipes peuvent se lancer immédiatement et à fond dans le style humoristique choisi ou présenter un contraste net entre l'univers dit « normal » et leur univers humoristique par l'entremise de progressions, de personnages, de situations, etc.

5.1.8 Musicale

Les joueurs devront faire une improvisation accompagnée de musique fournie par les arbitres. Les improvisateurs doivent se laisser inspirer par la musique et créer un univers à partir de celle-ci. Dans la mesure du possible, leurs mouvements devraient suivre le rythme et ton de la musique. Cette improvisation est essentiellement une mimée. Il est déconseillé de parler pendant l'improvisation pour éviter la confusion autant au niveau des joueurs que du public. La musicale est nécessairement une improvisation mixte.

5.1.9 Poursuite

Une poursuite est nécessairement une improvisation comparée. L'équipe qui passe en premier présente la première partie d'une improvisation et pour respecter la catégorie, fait sentir que c'est la moitié d'un tout. La deuxième équipe doit ensuite continuer l'improvisation en prenant en compte le ton de l'équipe précédente, en respectant les détails qui ont été présentés auparavant. Il existe deux façons de poursuivre une improvisation : soit en continuant l'action du même moment en reprenant les mêmes personnages avec différents joueurs ; soit en créant un lien entre les deux improvisations à travers un lieu, un univers ou personnage commun (par exemple, une impro qui se passe au même endroit, mais des heures avant ou un an plus tard, ou en même temps et ailleurs à un personnage mentionné dans la première impro, etc.). Dans les deux cas, le public devra vraisemblablement comprendre qu'une impro est la « suite » de l'autre.

5.1.10 Rimée

Pendant une improvisation rimée, tous les joueurs en jeu doivent faire rimer toutes leurs paroles, incluant les sons et les ajouts verbaux en fin de phrase (ex. là, tsé).

5.1.11 Sans limites ni frontières

Cette catégorie donne le droit aux joueurs de sortir de l'arène et de faire usage de l'espace dans la salle. L'utilisation des objets dans la salle est inacceptable, incluant le micro et la musique. Il est conseillé d'exploiter un seul aspect de la salle (ex. : rideaux, sièges de l'auditoire, coin sombre) et d'éviter de courir partout dans la salle. Les joueurs doivent signaler leur entrée dans l'improvisation en mettant un pied dans l'arène.

5.1.12 Sans paroles

Bien que ce soit une catégorie axée sur le mime et qui n'accepte pas les paroles, les joueurs doivent faire l'usage de bruits, incluant les onomatopées. Le charabia, c'est-à-dire l'utilisation d'une langue inventée pour faire parler un personnage, n'est pas permis (ex. : « blahblahloublo »).

5.1.13 Sans sons

Durant cette improvisation, les joueurs ne peuvent causer aucun bruit volontairement ou n'émettre aucun son ou parole. C'est donc une improvisation complètement mimée et silencieuse.

6. Les punitions

6.1 Punition personnelle

L'arbitre peut décerner une punition à un joueur en particulier, appelée une punition personnelle. La punition personnelle est aussi calculée dans le total des punitions accordées à une équipe.

6.2 Punition d'équipe

L'arbitre peut décerner une punition à l'équipe en entier, appelée une punition d'équipe.

6.3 Punition mineure

Lorsqu'un arbitre décerne une punition mineure, l'équipe accumule un (1) point de punition. Une punition mineure peut être majorée et devenir une punition majeure et ainsi, être convertie à une valeur de deux (2) points de punition.

6.3.1 Accessoire illégal

En improvisation, les joueurs n'ont droit qu'à deux accessoires — les bandes et les chandails d'impro de joueurs en jeu. Toute utilisation volontaire d'un autre accessoire, objet ou vêtement *pour créer un objet ou effet* lors d'une impro résultera en une punition. Par exemple : Manipuler ses lunettes, maquillage distrayant, changer son style de cheveux avec élastiques et barrettes, chapeaux, souliers et lacets, gomme à mâcher, mettre le chandail d'impro sous les vêtements réguliers (ex. avoir l'air enceinte), les chandails d'impro des joueurs qui ne sont pas en jeu, et tout accessoire retrouvé à l'extérieur de l'arène, dans la sans limites ni frontières ou non.

6.3.2 Cabotinage

Le cabotinage survient lorsqu'un improvisateur ou une équipe tente de faire rire le public au détriment de l'improvisation, des autres joueurs ou de l'intégrité de son personnage. Il se présente souvent comme un gag ou jeu de mots qui n'ajoute rien à l'improvisation, mais plutôt la freine, et n'est habituellement pas quelque chose que le personnage ferait ou dirait. Les blagues de mauvais goût (caricatures offensantes, grossièretés sexuelles gratuites, etc.) et celles que seul un petit segment du public peut comprendre (les « inside jokes ») peuvent tomber sous cet éventail.

6.3.3 Cliché

Un cliché est la reproduction d'une idée, d'une blague, d'une histoire, d'un personnage, etc., d'un référent (pièce de théâtre, film, roman, publicité, chanson, autre impro...) sans la modifier, ou la reproduction d'une idée à plusieurs reprises au cours d'un match, d'un tournoi, ou d'une saison.

6.3.4 Confusion

Toute action au sein d'une improvisation qui résulte en un élément illogique, impossible dans le contexte du monde créé, ou difficile à suivre pour les autres joueurs ou un public francophone peut être considérée comme une confusion.

6.3.5 Décrochage

Une punition sera décernée si, au courant d'une improvisation, un joueur subit la perte involontaire de l'intégrité de son personnage, ou « décroche ». Le fou rire est la forme de décrochage la plus fréquente, mais la punition peut être occasionnée par la perte d'une voix, d'un accent, d'un tic, d'une infirmité ou autre gestuelle, ou quand un joueur remarque visiblement les éléments qui devraient lui être invisibles et insonores (arbitres, public, lumières, bruits momentanés dans la salle, potentielles punitions, etc.), à l'extérieur d'un style qui briserait volontairement le quatrième mur.

6.3.6 Manque d'écoute

Une punition résulte si un joueur ne saisit pas une information importante à l'improvisation causant un problème de logique interne dans celle-ci (oublier et changer un détail, par exemple). La punition peut aussi être accordée quand l'entrée ou l'intervention d'un joueur est complètement ignorée.

6.3.7 Nombre illégal

Lorsque le nombre de joueurs imposé par la carte n'est pas respecté, soit en trop ou en moins, il y a une punition de nombre illégal. Entrer dans l'arène pendant les dernières secondes de l'improvisation sans intervenir, ou passer l'improvisation entière en position neutre sans intervenir ne satisfait pas les demandes de la carte (voir aussi le cas des équipes sous-numériques au point 1.1).

6.3.8 Non-respect de la catégorie

Cette punition est décernée lorsque la catégorie imposée par l'arbitre n'est pas adéquatement respectée. Quelle que soit la catégorie, elle doit être la vedette de l'improvisation, et non une contrainte à contourner. Par exemple, on ne fera pas une rimée où personne ne parle, ou une sans paroles qui ne fait presque pas usage de bruitage.

6.3.9 Non-respect du thème

Cette punition est décernée lorsque le thème imposé par l'arbitre n'est pas adéquatement respecté. L'improvisation doit refléter le thème, littéralement ou figurativement, comme s'il était vraisemblablement le titre exact de la scène présentée.

6.3.10 Procédure illégale

Punition donnée à un joueur ou une équipe agissant à l'encontre des règlements techniques de l'impro, en particulier quand la faute ne relève pas d'une autre punition. Les exemples suivants ne se veulent pas une liste exhaustive :

- Lors d'une improvisation comparée, il est strictement défendu de communiquer sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe, que ce soit par parole, geste ou écrit. La punition est donnée même si l'équipe a déjà joué son improvisation (et donc, ne poursuit évidemment pas son caucus), est indépendante du contenu du message

(on ne peut même pas demander pour une gourde, par exemple), et peut être donnée à l'entraîneur autant qu'aux joueurs.

- La communication entre un banc et l'arène est également défendue. Cela inclut donner des indications de temps aux joueurs dans l'arène.
- La communication autrement légale (sur le banc ou en position neutre), mais audible au point d'être distrayante soit pour l'arbitre ou le public pourra être punie de la même façon.
- Il est défendu de sortir de l'arène avant le coup de sifflet.
- Quand un joueur ne parle pas assez fort, l'arbitre devrait lui donner un avertissement. Si la voix faible persiste, le joueur peut être passible de procédure illégale. Si le public a crié « plus fort » pendant l'impro, l'arbitre peut considérer qu'un avertissement a été donné.
- À la mise au jeu ou à la session de question, un mauvais protocole peut entraîner en une procédure illégale. Par exemple, si une équipe n'envoie pas leur capitaine, ou interfère avec la rondelle.
- Toute interférence verbale ou physique du travail des officiels est défendue.

6.3.11 Refus de situation ou de personnage

Lorsqu'un joueur refuse la proposition de jeu qui lui est faite par un autre joueur ou par l'histoire, et que ce refus nuit au déroulement de l'improvisation, une punition sera donnée. Il est, par exemple, défendu de refuser indûment le rôle qu'un autre joueur nous donne, ou de refuser d'exploiter l'idée qui prône dans l'improvisation.

6.3.12 Retard du jeu

Punition qu'un joueur ou une équipe se mérite s'il ou si elle fait perdre du temps à l'arbitre et au public pendant les éléments protocolaires. Par exemple : Ne pas avoir un joueur dans l'arène à la fin du sifflet de début d'improvisation, un caucus qui se poursuit pour quelques secondes après la fin de ce sifflet, et tout autre délai encouru à la mise au jeu, session de question, etc.

6.3.13 Rudesse

Une punition résulte d'un comportement qui vise à forcer un joueur de l'autre équipe à faire quelque chose contre son gré, ou à l'empêcher de participer pleinement à l'improvisation. Par exemple, lui imposer un personnage ou une idée sans lui donner la chance de contribuer à sa construction, le placer dans une position servile à son propre personnage sans son approbation, par son manque de contribution forcer les joueurs de l'autre équipe à faire tout le travail, etc. Toute violence physique est évidemment défendue.

6.3.14 Statisme du jeu

Un statisme du jeu peut être décerné lorsque, pendant une improvisation, la situation ou l'histoire cesse d'avancer et stagne, relative à la durée imposée.

6.4 Puntition majeure

Dans le cas d'une puntition majeure, l'équipe se fait décerner deux (2) points de puntition. Une puntition mineure peut être majorée et ainsi devenir une puntition majeure, également d'une valeur de deux (2) points de puntition. Dans un cas extrême, une puntition majeure (ou déjà majorée) peut devenir une « double majeure » d'une valeur de trois (3) points de puntition.

6.4.1 Mauvaise conduite

Puntition accordée pour tout acte, pendant un match, qui démontre un comportement antisportif, manque de respect sévère, ou mépris définitif envers les participants, le public ou les organisateurs de l'événement.

6.4.2 Obstruction

Il y a obstruction quand un joueur ou une équipe exclut totalement du jeu un ou des joueurs de l'équipe opposée. Par exemple, le meurtre d'un personnage sans l'approbation de son joueur, son renvoi sommaire des lieux établis par l'improvisation, enterrer ses paroles avec des bruits ou cris, enlever l'usage de ses membres ou capacités. La monopolisation du jeu par une équipe au détriment des joueurs de l'autre équipe (ne s'adresser qu'aux joueurs de sa propre équipe pour une durée jugée excessive, par exemple) est une forme d'obstruction.

6.5 Nettoyage

L'arbitre peut imposer un nettoyage lorsqu'une ou des actions nuisent irréparablement au déroulement de l'improvisation et/ou perdurent malgré la réception de puntitions. Par exemple, un fou rire général, un statisme ou une confusion qui s'étend longuement, un cabotinage qui impose un élément vulgaire ou inapproprié à l'histoire sont des situations qui peuvent provoquer un nettoyage. L'arbitre signale un nettoyage en faisant deux courts coups de sifflet. L'improvisation s'arrête et tous les joueurs dans l'arène retournent à leurs équipes respectives. L'arbitre donne un caucus supplémentaire de vingt (20) secondes afin de permettre aux équipes de solutionner les problèmes rencontrés pendant l'improvisation. Suite au caucus, tous les joueurs antérieurement en jeu ou en position neutre retournent dans l'arène. L'improvisation doit se poursuivre du même point, dans la mesure du possible, et le chronomètre reprend du moment qu'il fut arrêté. L'arbitre signale la fin du caucus supplémentaire par deux courts coups de sifflet.

6.6 Puntitions hors arène

6.6.1 Alignement illégal

Une équipe présente un alignement illégal lorsqu'elle ne respecte pas le nombre maximal de joueurs composant une équipe (voir 1.1) et reçoit une puntition majeure au début de chaque match. Dans le cas où on découvrirait qu'une équipe aurait présenté un alignement illégal lors d'un match déjà disputé, c'est-à-dire que plus de 8 joueurs auraient pris part à la totalité des matchs d'un même tournoi, l'équipe en question recevra 0 au classement et un différentiel de -8 quant aux résultats du match où l'infraction eut lieu, c'est-à-dire durant

lequel le 9e joueur a joué. L'autre équipe en jeu ne sera pas affectée par ce changement et conservera les résultats du match tels qu'ils sont en réalité.

6.6.2 Mauvaise conduite hors arène

Tout comportement antisportif ou bris de règlements d'école se déroulant hors arène, c'est-à-dire à l'extérieur d'un match arbitré, pourrait être sanctionné par l'ombudsman, en concertation avec l'entraîneur du joueur fautif. La suspension du joueur serait un exemple d'une telle sanction.

6.7 Expulsions

Un joueur qui accumule trois (3) points de punition personnels se voit expulsé du match. Lors de l'annonce, le joueur quitte le banc de son équipe et retire son chandail d'improvisation. La période de questions entre le capitaine et l'arbitre aura lieu comme à l'habitude. Si c'est le capitaine qui a été expulsé, l'assistant-capitaine (ou tout autre joueur nommé par l'entraîneur) prendra ses fonctions en charge. Le joueur expulsé ne pourra pas être remplacé sur le banc ; l'équipe poursuivra le match avec un alignement incomplet.

Il est permis au joueur expulsé de demeurer dans la salle, mais celui-ci peut continuer à recevoir des punitions hors arène si son attitude, ses remarques ou ses comportements nuisent au spectacle. Ces punitions seront accordées à son équipe durant le match en cours. Dans des cas extrêmes, le joueur pourrait être demandé de retourner au local assigné à son équipe jusqu'à la fin du match.

7. Horaire

7.1 Critères de rédaction de l'horaire

L'horaire du tournoi est formé en prenant en compte cinq (5) critères importants.

- Assurer que chaque équipe ait le même nombre de matchs préliminaires sauf lorsque l'équipe hôte est la 9e équipe participant au Championnat provincial (voir 8.1.1).
- Assurer de respecter le classement des équipes.
- Assurer la présence des équipes qui disputent les matchs du vendredi soir.
- Assurer que l'équipe hôte participe au tournoi.
- Assurer des pauses raisonnables entre les matchs d'une même équipe.

7.2 Modifications à l'horaire

Toutes demandes de changement à l'horaire doivent être faites un maximum de (2) semaines avant le début du tournoi. Cette demande doit être acheminée à l'ombudsman du tournoi, accompagnée d'une raison valable pour la modification. Suite à cette date limite, toutes demandes de changements seront jugées cas par cas par l'ombudsman.

7.3 Retard

Une équipe qui n'est pas présente au début de son match n'est pénalisée qu'après cinq (5) minutes de retard et avant quinze (15) minutes. Les points sont attribués de la façon suivante :

- Après 5 minutes : L'autre équipe reçoit un (1) point et sept (7) improvisations sont disputées pendant le match.
- Après 10 minutes : L'autre équipe reçoit deux (2) points et six (6) improvisations sont disputées pendant le match.
- Après 15 minutes : L'équipe est considérée comme absente.

7.4 Absence

Une équipe est considérée comme absente si elle arrive après quinze (15) minutes de retard. Le match est alors remporté par l'équipe présente par la marque de 8 à 0. Le match n'est pas disputé.

7.5 Retard des deux équipes

Si les deux équipes ne sont pas présentes au début du match, elles ne sont pénalisées qu'après cinq (5) minutes de retard et avant quinze (15) minutes. Des pénalités sont attribuées de la façon suivante :

- Après 5 minutes : Chaque équipe en retard reçoit une pénalité de retard de jeu majeur et sept (7) improvisations sont disputées pendant le match.
- Après 10 minutes : Chaque équipe en retard reçoit une autre pénalité de retard de jeu majeur et six (6) improvisations sont disputées pendant le match.
- Après 15 minutes : Les deux équipes sont considérées comme absentes.

7.6 Absence des deux équipes

Si les deux équipes arrivent après quinze (15) minutes de retard, le match n'est pas disputé et les deux équipes reçoivent 0 au classement pour le match et un différentiel de -8.

7.7 Remplacement des matchs perdus

Une décision est prise par l'ombudsman sur place pour remplacer le match perdu par l'absence d'une ou des deux équipes, en respect à l'horaire et au public.

8. Classement

8.1 Répartition dans les divisions

Les équipes participantes sont regroupées dans les divisions selon leur position dans le classement lors du Tournoi de qualification d'improvisation précédent (voir les divisions dans l'Annexe C). Les équipes qui n'étaient pas présentes au Tournoi de qualification précédent seront positionnées à la fin du classement selon leur date d'inscription.

8.1.1 Participation de l'équipe hôte au Championnat provincial

L'équipe hôte du Championnat provincial doit pouvoir y participer même si elle ne se qualifie pas au Tournoi de qualification précédent. Dans un tel cas, cette équipe est tout de même pénalisée, car elle ne sera assurée de ne jouer que deux matchs préliminaires (voir l'Annexe C.)

8.2 Demi-finales et finale

Les quatre (4) équipes ayant le classement le plus élevé suite aux matchs préliminaires, nonobstant des divisions, participeront aux demi-finales. Les équipes en première (1^{re}) et en quatrième (4^e) position au classement se rencontreront dans une demi-finale, tandis que les équipes en deuxième (2^e) et en troisième (3^e) position au classement se rencontreront dans une autre demi-finale. L'équipe gagnante de chaque demi-finale se rendra en finale. Les demi-finales et la finale prendront la même structure que les matchs préliminaires.

8.3 Résultats accordés par match

Un pointage est accordé à chaque équipe selon le résultat d'un match. L'équipe qui gagne un match obtient deux (2) points. S'il y a un match nul, chaque équipe impliquée mérite un (1) point. L'équipe qui perd un match n'obtient pas de point (0).

8.4 Procédure du classement

8.4.1 Étape 1 : Pointage

La première étape de la procédure, qui départagera les équipes à égalité, sera le nombre de points accumulés basé sur le pointage accordé au classement selon le résultat de chaque match préliminaire. Les équipes seront classées du pointage le plus élevé au moins élevé. Dans le cas d'une égalité au niveau du pointage, on procédera à la prochaine étape.

8.4.2 Étape 2 : Résultat d'affrontement

Afin de briser une égalité entre des équipes, on vérifie si elles se sont affrontées lors des matchs préliminaires du tournoi. Si oui, l'équipe gagnante de ce match sera classée plus haut. En cas de match nul, d'équipes qui ne se sont pas rencontrées, ou de plus de deux équipes à égalité, la prochaine étape devra être utilisée.

8.4.3 Étape 3 : Différentiel

La troisième étape est le différentiel point pour/point contre absolu. Le différentiel est calculé en excluant les points acquis par l'accumulation de punitions. Les équipes seront classées en commençant par celle qui a le plus grand différentiel en allant jusqu'à celle ayant le plus petit. Si l'égalité persiste, les équipes doivent passer à la prochaine étape.

8.4.4 Étape 4 : Punitions

La quatrième étape est le nombre de punitions reçues pendant les matchs préliminaires. Les équipes seront classées en commençant par celle qui a le plus petit nombre de punitions en allant jusqu'à celle qui en a le plus. Les équipes à égalité doivent passer à la cinquième étape.

8.4.5 Étape 5 : Lancer de rondelle

La cinquième et dernière étape est un lancement de rondelle avec la présence des deux capitaines et des entraîneurs des équipes à égalité. L'équipe gagnante du lancer aura un classement plus élevé.

8.4.5.1 Égalité à trois équipes et plus

Si trois équipes et plus sont à égalité, une série de lancements de rondelle déterminera le rang des trois équipes qui sont encore à égalité après toutes les étapes 1 à 4. Cette série de lancements sera organisée par l'ombudsman et chaque équipe devra envoyer son capitaine pour la représenter. Les règlements de cette série de lancements seront établis en tenant compte du nombre d'équipes à égalité et seront déterminés par l'ombudsman.

Annexe A : Feuille de statistiques

Match : _____

Équipe :	No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	**	Pun.
Entraîneur												

Signature de l'entraîneur :

Points :

Équipe :	No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	**	Pun.
Entraîneur												

Signature de l'entraîneur :

Points :

Arbitre en chef :

Juges de ligne :

MC :

Statisticien :

Musique :

Juges de salle :

	Équipe :	Équipe :
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Annexe B : Grille d'évaluation des juges de salle

Nom : _____

Match _____

Tableau de votes									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Équipe									
Équipe									

Étoiles possibles	
Équipe :	Équipe :

Impro	Équipe :	Équipe :
1	Créativité Écoute Construction Personnage	Créativité Écoute Construction Personnage
2	Créativité Écoute Construction Personnage	Créativité Écoute Construction Personnage
3	Créativité Écoute Construction Personnage	Créativité Écoute Construction Personnage

4	Créativité Écoute Construction Personnage	Créativité Écoute Construction Personnage
5	Créativité Écoute Construction Personnage	Créativité Écoute Construction Personnage
6	Créativité Écoute Construction Personnage	Créativité Écoute Construction Personnage
7	Créativité Écoute Construction Personnage	Créativité Écoute Construction Personnage
8	Créativité Écoute Construction Personnage	Créativité Écoute Construction Personnage

Annexe C : Divisions

Notes explicatives

L'annexe qui suit présente les matchs préliminaires à jouer dans un tournoi de 5 à 17 équipes ; matchs éliminatoires (demi-finales, finale) en sus.

Deux versions du tournoi à 5 équipes et à 7 équipes sont offertes, soit une où chaque équipe joue 4 matchs préliminaires assurés, et l'autre où chaque équipe n'a que 3 matchs préliminaires assurés. Dans le cas d'un tournoi à 5 équipes, Improvisation NB préférera la version à 4 matchs préliminaires dans ses tournois officiels. Dans le cas d'un tournoi à 7 équipes, l'ombudsman déterminera si les restrictions d'horaire permettent ou non la formule à 4 matchs préliminaires, sinon optera pour la formule à 3 matchs.

Dès l'apparition d'une 6e équipe, les équipes sont séparées en divisions (2 à 5, selon le cas). L'attribution d'une division à une équipe est basée sur son classement. Les divisions et les matchs qui en découlent suivent les normes utilisées dans les disciplines sportives. (Par exemple, lorsqu'on a affaire à un horaire comprenant 9, 10, 11, 13, 14 et 15 équipes, il y aura des matchs joués extradivision. Afin de déterminer qui affrontera qui, l'équipe avec le classement le moins élevé jouera contre l'équipe avec le classement le plus élevé, à moins que cette équipe ne soit déjà dans sa division. Si tel est le cas, l'équipe avec le classement le moins élevé jouera contre l'équipe avec le classement le 2e plus élevé, et ainsi de suite.)

Quand un match fantôme est requis, ce match ne compte pas au classement pour l'équipe qui joue un quatrième match. Aucune statistique ne sera comptabilisée (pour le classement ou les prix) pour l'équipe qui agit à titre de fantôme. Dans la mesure du possible, ce match sera placé après les trois matchs préliminaires de l'équipe fantôme.

Cas spéciaux :

7 équipes — 3 matchs préliminaires : À noter que pour éviter 3 matchs fantômes, les équipes d'une des divisions ne s'affrontent pas toutes, et font plutôt un croisé avec les équipes de l'autre.

8 équipes invitées + équipe hôte : Ce tournoi à 9 équipes représente une exception dans le cas du Championnat provincial où l'équipe hôte ne s'est pas qualifiée au Tournoi de qualification précédent, mais doit nécessairement participer. Pénalisée d'un match, l'équipe hôte (équipe 9) n'en joue que deux. À noter que l'horaire de ce tournoi est assez différent du tournoi à 9 équipes.

TOURNOI À 5 ÉQUIPES (4 MATCHS PAR ÉQUIPE)

Une seule division, toutes les équipes s'affrontent une fois. (4 matchs chaque, 10 matchs préliminaires)

TOURNOI À 5 ÉQUIPES (3 MATCHS PAR ÉQUIPE)

Une seule division, les équipes affrontent chaque autre équipe sauf une. Les matchs sont les suivants : 1 vs 5, 2 vs 4, 3 vs 1, 4 vs 3, 4 vs 1, 2 vs 5, 3 vs 5. L'équipe 2 devra jouer un match fantôme contre l'équipe 3. (8 matchs préliminaires)

TOURNOI À 6 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 4, 6

DIVISION B : 2, 3, 5

Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives, plus un match avec une équipe de l'autre. Ces matchs supplémentaires sont les suivants : 1 vs 5, 2 vs 6, 3 vs 4. (9 matchs préliminaires)

TOURNOI À 7 ÉQUIPES (3 MATCHS PAR ÉQUIPE)

DIVISION A : 1, 4, 5, 7

DIVISION B : 2, 3, 6

Toutes les équipes de la division B s'affrontent, alors que les équipes de la division A n'affrontent que deux équipes dans celle-ci (pour ne tenir qu'un match fantôme au lieu de 3). Les matchs seront les suivants : 1 vs 5, 2 vs 3, 4 vs 6, 1 vs 7, 3 vs 5, 2 vs 6, 4 vs 7, 1 vs 4, 2 vs 7, 3 vs 6, 5 vs 6 (match fantôme). (11 matchs préliminaires)

TOURNOI À 7 ÉQUIPES (4 MATCHS PAR ÉQUIPE)

Une seule division, les équipes affrontent chaque autre équipe sauf deux. Les matchs sont les suivants : 1 vs 4, 2 vs 3, 5 vs 6, 1 vs 7, 2 vs 4, 3 vs 5, 1 vs 6, 2 vs 7, 3 vs 6, 4 vs 5, 3 vs 7, 1 vs 5, 2 vs 6, 4 vs 7. (14 matchs préliminaires)

TOURNOI À 8 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 4, 5, 8

DIVISION B : 2, 3, 6, 7

Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives. (12 matchs préliminaires)

TOURNOI À 8 ÉQUIPES INVITÉES + ÉQUIPE HÔTESSE (voir point 8.1.1)

DIVISION A : 1, 4, 6, 8, 9

DIVISION B : 2, 3, 5, 7

Toutes les équipes jouent 3 matchs, sauf l'équipe 9 qui n'en joue que 2. Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives, sauf une dans le cas des équipes de la division A.

Les matchs qui ne sont PAS disputés sont : 1 vs 4, 6 vs 9, 8 vs 9. (13 matchs préliminaires)

TOURNOI À 9 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 6, 9

DIVISION B : 2, 5, 8

DIVISION C : 3, 4, 7

Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives.

Les matchs supplémentaires sont les suivants : 1 vs 8, 2 vs 9, 3 vs 6, 4 vs 5. L'équipe 7 devra jouer un match fantôme, soit contre l'équipe 6. (14 matchs préliminaires)

TOURNOI À 10 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 6, 9, 10

DIVISION B : 2, 5, 8

DIVISION C : 3, 4, 7

Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives. Il y aura des matchs supplémentaires pour les équipes de la division B et C. Les matchs sont les suivants : 2 vs 7, 3 vs 8, 4 vs 5. (15 matchs préliminaires)

TOURNOI À 11 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 5, 11

DIVISION B : 2, 6, 10

DIVISION C : 3, 7, 9

DIVISION D : 4, 8

Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives. Il y aura des matchs supplémentaires pour les toutes les équipes, dont deux matchs supplémentaires pour les équipes 4 et 8. Les matchs sont les suivants : 1 vs 10, 2 vs 11, 3 vs 8, 4 vs 9, 5 vs 7, 4 vs 6. De plus, les équipes 5 et 8 s'affrontent ; l'équipe 5 agissant comme fantôme. (17 matchs préliminaires)

TOURNOI À 12 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 6, 7, 12

DIVISION B : 2, 5, 8, 11

DIVISION C : 3, 4, 9, 10

Toutes les équipes s'affrontent. (18 matchs préliminaires)

TOURNOI À 13 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 5, 9, 13

DIVISION B : 2, 6, 10

DIVISION C : 3, 7, 11

DIVISION D : 4, 8, 12

Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives. Il y aura des matchs supplémentaires pour les équipes de la division B, C et D. Les matchs sont les suivants : 2 vs 12, 3 vs 10, 4 vs 11, 6 vs 8. L'équipe 7 devra jouer un match fantôme contre l'équipe 6. (20 matchs préliminaires)

TOURNOI À 14 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 5, 9, 14

DIVISION B : 2, 6, 10, 13

DIVISION C : 3, 7, 11

DIVISION D : 4, 8, 12

Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives. Il y aura des matchs supplémentaires pour les équipes de la division C et D. Les matchs sont les suivants : 3 vs 12, 4 vs 11, 7 vs 8. (21 matchs préliminaires)

TOURNOI À 15 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 6, 15

DIVISION B : 2, 7, 14

DIVISION C : 3, 8, 13

DIVISION D : 4, 9, 12

DIVISION E : 5, 10, 11

Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives. Il y aura des matchs supplémentaires pour toutes les équipes. Les matchs sont les suivants : 1 vs 14, 2 vs 15, 3 vs 12, 4 vs 13, 5 vs 9, 6 vs 11, 7 vs 10. L'équipe 8 devra jouer un match fantôme contre l'équipe 9. (23 matchs préliminaires)

TOURNOI À 16 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 8, 9, 16

DIVISION B : 2, 7, 10, 15

DIVISION C : 3, 6, 11, 14

DIVISION D : 4, 5, 12, 13

Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives. (24 matchs préliminaires)

TOURNOI À 17 ÉQUIPES

DIVISION A : 1, 6, 15, 17

DIVISION B : 2, 7, 14, 16

DIVISION C : 3, 8, 13

DIVISION D : 4, 9, 12

DIVISION E : 5, 10, 11

Toutes les équipes affrontent celles de leurs divisions respectives. Il y aura des matchs supplémentaires dans les divisions C, D et E. Les matchs sont les suivants : 3 vs 12, 4 vs 13, 5 vs 9, 6 vs 11, 7 vs 10. L'équipe 8 devra jouer un match fantôme face à l'équipe 9. (27 matchs préliminaires)

Annexe D : Liste des à la manière de

Les *à la manière de* générales suivantes pourraient figurer au match sans plus d'avertissement. Des *à la manière de* auteurs plus spécifiques à chaque tournoi vous seront acheminés dans un document séparé, au cas.

Dans plusieurs des cas suivants, les improvisateurs peuvent donner le ton qu'ils veulent au genre donné. Par exemple, il y a des westerns qui sont dramatiques, d'autres qui sont comiques. À la manière d'un western n'impose donc pas un ton. L'arbitre peut cependant décider de spécifier un ton à l'intérieur de chacun de ces genres. L'arbitre peut aussi suggérer une des sous-catégories de chacun de ces genres. Par exemple, il pourra demander à la manière d'une comédie western (ton), ou d'un film de guerre (inclus dans les Films d'action), etc.

- **Bande dessinée** : Les équipes sont encouragées à faire ressortir l'élément bande dessinée (dessins sur papier, texte dans des bulles) de l'improvisation pour vraiment se démarquer d'une ALMD dessin animé. Sous-catégories : Bande dessinée américaine (superhéros), Européenne, Manga...
- **Comédie musicale** : La combinaison de parler et de chanter, et la possibilité de numéros de danse.
- **Conte** : Conte de fée, conteur, fable, légende, etc., avec narration ou non, avec un seul conteur, ou multiples personnages en scène. Il peut y avoir une leçon ou morale à la fin.
- **Dessin animé** : Productions de tous pays confondus. Disney/Pixar, Looney Tunes, anime japonais, *stop motion*, etc.
- **Documentaire** : Présentation d'événements réels, de personnages, de lieux, etc. Inclus les documentaires d'observation (*National Geographic*, *travelogues*), de participation (biographies, autobiographies, entrevues) et historiques ou de reconstitution (présentation de faits historiques par reconstitution visuelle).
- **Émissions** : Contenu diffusé à la télévision de tous genres. Sous catégories : Émission de télé-réalité, jeux télévisés, pour enfant, comédies de situation, infopublicité, bulletin de nouvelles (actualité), émission sportive...
- **Film d'action** : L'action et la violence sont le point central de l'improvisation. Y sont inclus des films d'action de tous genres. Sous-catégories : les films de guerre, d'espions, de vengeance, d'arts martiaux, de cape et d'épée, de survie, ou de superhéros...
- **Horreur** : L'impro mise sur la peur et le suspense, mais peut tout de même adopter un ton plus humoristique tout en utilisant les monstres et situations propres à l'horreur. Sous-catégories : Gothique (vampires, châteaux hantés, etc.), des films de type « slasher », de l'horreur plus psychologique, surnaturel, *found footage*...

- **Parodie** : L'arbitre propose une improvisation qui parodie un œuvre, auteur, cinéaste, mouvement, le documentaire (mockumentaire), la télé ou le théâtre communautaire, etc. Les joueurs doivent donc ressortir les éléments clés et en faire une parodie. Cette improvisation se veut exagérée, ridicule et clichée.
- **Récit fantastique** : Un élément magique doit exister, voire même un monde complet issu du fantastique. Exemples : Le Seigneur des Anneaux, Les Chroniques de Narnia, L'Odyssée, la mythologie.
- **Récit policier/Mystère** : On mise sur le crime et ses conséquences. Histoires de détectives, procédures policières, suspense, Film noir...
- **Roman-savon** : Communément appelé « soap opéra », du mélodrame qui joue sur les amours des personnages. Sous-catégories : les comédies romantiques et les romans d'eau de rose comme la série Harlequin.
- **Science-fiction** : Un élément scientifique avancé au-delà de nos capacités techniques doit exister. Sous-catégories : science-savon (« space opera », ces épopées sur des vaisseaux spatiaux, des extra-terrestres, etc.), le cyberpunk, dystopie/postapocalyptique, le voyage dans le temps...
- **Stand-up** : À la manière d'un humoriste, devant un public, avec un micro.
- **Western** : Inspiré d'histoires de cow-boys et hors-la-loi dans l'Ouest nord-américain du 19e siècle, et tous les détails qui leur sont propres (le saloon, le duel, le désert, le chemin de fer, le shérif, etc.)
- **En ligne** : Contenu web original, inclut YouTube (vlogues, déballages, hauls, critiques, tutoriels, ASMR, reprises de chansons, etc.), Tiktok, blogues, streaming en direct...