



# Règlement de la Ligue National d'Improvisation

## 1 Composition des équipes

Le jeu consiste en l'affrontement de deux équipes composées de six joueurs-improvisateurs (trois femmes/trois hommes) et d'un entraîneur. Un arbitre et ses deux assistants voient à ce que le jeu se déroule selon les règlements.

Aire de jeu

Pendant toute la durée de l'improvisation, le joueur ne peut quitter l'aire de jeu (la patinoire).

## 2 Durée de la partie

Chaque partie a une durée de 90 minutes, c'est-à-dire trois périodes de 30 minutes. Un arrêt de 10 minutes est prévu entre chaque période.

## 3 Chronométrage

À l'intérieur de la période de 30 minutes, il n'y a aucun arrêt du temps (chrono), bien qu'il y ait arrêt du jeu.

## 4 Sirène

Une sirène annonce la fin de chaque période et la fin de la partie.

## 5 Nature des improvisations

Les improvisations sont de deux ordres:

**COMPAREE:**

Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. L'équipe désignée au hasard, par la couleur de la rondelle, a le choix de commencer ou non. Aucune communication ne sera permise sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe. En cas d'infraction, une pénalité sera décernée à l'équipe fautive au moyen d'un mouchoir exhibé par les assistants-arbitre.

**MIXTE:**

Un ou des joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.

## **6 Déroulement de chaque improvisation**

a) annonce du thème:

L'arbitre tire au hasard une carte et lit à haute voix:

1. Nature de l'improvisation (comparée ou mixte)
  2. Titre de l'improvisation
  3. Nombre de joueurs
  4. Catégorie de l'improvisation.
  5. Durée de l'improvisation
- (Des cubes pourront être mis à la disposition des joueurs à la discrétion de l'arbitre).

b) concertation

Les joueurs et l'entraîneur ont vingt (20) secondes pour se concerter et prendre place sur la patinoire. L'arbitre signale le début de l'improvisation par un coup de sifflet.

Dans le cas d'une improvisation comparée, la rondelle est lancée après la concertation de vingt secondes.

c) marque d'un point

L'improvisation terminée, chaque spectateur est appelé à choisir l'équipe gagnante de l'improvisation en montrant la couleur de son panneau de vote correspondant à l'équipe de son choix.

Advenant un verdict nul (égalité dans le compte des votes), aucun point n'est inscrit.

## **7 Improvisation inachevée en fin de période**

Si, à la fin de la première et de la deuxième période, l'improvisation n'est pas terminée, elle reprend au début de la période suivante, au point où elle s'était arrêtée (même(s) position(s) et reprise de la dernière réplique).

S'il reste moins de deux (2) minutes à jouer dans une improvisation, le maître de cérémonie signale, à l'aide d'un carton blanc, que l'improvisation doit être terminée, même si le temps de la période est écoulé.

En fin de troisième période, le temps minimum accordée à la dernière improvisation, si elle ne peut être jouée complètement à l'intérieur du temps restant, est de 30 secondes. Le maître de cérémonie signale, à l'aide d'un carton blanc que le temps de la période est écoulé jusqu'à écoulement du temps de grâce. Après les 30 secondes réglementaires, la sirène met fin à l'improvisation et le vote est demandé.

## **8 Mi-temps de troisième période**

Dans les quinze dernières minutes de la troisième période, les thèmes sont choisis dans un bocal spécial ne contenant que des improvisations mixtes n'excédant pas huit minutes. En troisième période, advenant la fin du temps réglementaire de trente minutes pendant une improvisation comparée, celle-ci se déroulera jusqu'à écoulement de son temps.

## **9 Égalité**

Advenant une égalité à la fin du temps réglementaire de 90 minutes, une improvisation supplémentaire sera jouée, après une pause de soixante secondes. Pour cette période de surtemps, la durée des improvisations n'excédera pas cinq minutes (en mixte) et trois minutes (en comparée).

S'il y a égalité dans le compte des votes, le match sera décrété nul et donnera un point au classement à chacune des équipes.

En série éliminatoire, advenant une égalité après les trois périodes réglementaires, le jeu se poursuivra en période(s) supplémentaire(s) jusqu'à ce qu'un point soit marqué.

## 10 Pénalité

L'arbitre est le maître absolu du jeu. En tout temps, il peut imposer une pénalité à un joueur ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie. Au cours d'une improvisation, l'arbitre signale une pénalité au moyen d'un "gazou". La pénalité est annoncée avant le vote sur l'improvisation.

### Points de pénalité

L'équipe pénalisée se voit accorder un ou deux points de pénalité selon la nature de l'offense (mineure ou majeure). Une pénalité majeure est une infraction qui détruit sciemment le jeu, tandis qu'une infraction mineure peut être un oubli, une maladresse, un retard, etc.

L'accumulation de trois points de pénalité (total accumulé chronologiquement par les joueurs ou leur équipe) donne automatiquement un point à l'équipe adverse.

En temps supplémentaire, l'accumulation de trois points de pénalité par une équipe met immédiatement (dès le signalement de l'infraction) un terme à l'improvisation en cours et donne la victoire à l'équipe adverse.

### Expulsion

Tout joueur ayant récolté deux (2) pénalités pendant la même partie est expulsé du jeu pour la fin de cette joute et il doit se retirer dans le vestiaire. Son expulsion efface les points de pénalité résultant de ses deux fautes, s'ils n'ont pas déjà été totalisés. Les points de pénalité de toutes fautes subséquentes, par ce joueur, sont versés au dossier de l'équipe.

Si, à cause de l'absence d'un joueur, son équipe ne peut remplir les exigences de la carte d'improvisation, l'autre équipe gagne l'improvisation par défaut.

### Demande d'explication

Seul le capitaine de chaque équipe a le droit de demander des

explications à l'arbitre. Toute discussion avec ce dernier doit se dérouler dans le cercle LNI au centre de l'aire de jeu.

Advenant l'expulsion du capitaine, celui-ci sera remplacé par l'assistant-capitaine.

## **11 Classement**

Calendrier régulier:

Chaque victoire vaut deux (2) points au classement général. À la fin du calendrier régulier, advenant une égalité dans les points au classement, le gagnant des matchs disputés en saison entre les équipes concernées obtient la primauté. Si l'égalité ne peut être brisée par ce principe, la différence entre les points pour et les points contre, au total de la saison, détermine un meneur. Si l'égalité persiste à ce stade, la différence entre les points pour et les points contre au total des matchs mettant aux prises les équipes en litige devient la référence. Le dossier de l'équipe au chapitre des pénalités tranchera en dernier recours.

Joutes éliminatoires: (Saisons 2001)

À la fin du calendrier régulier, l'équipe qui termine en tête du classement général se classe automatiquement pour la finale tandis que l'équipe terminant au 4<sup>e</sup> rang est éliminée. Les équipes occupant la 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> place se rencontrent dans une joute de demi-finale.

## **12 Protêt**

Pour qu'un protêt soit valide, il doit être signalé aux officiels, lors du match contesté, avant la dernière sirène annonçant la fin des cérémonies de clôture.

---

[http://www.edu.pe.ca/francois/vivacult/improvisation/le%20bon%20règlement\\_de\\_la\\_ligue\\_national.htm](http://www.edu.pe.ca/francois/vivacult/improvisation/le%20bon%20règlement_de_la_ligue_national.htm)