



RÈGLEMENT OFFICIEL

Coupe du Monde d'Improvisation Théâtrale

Édition 2024

ARTICLE 1

Le jeu consiste dans l'affrontement de deux équipes composées de 5 joueur·euses (2 hommes, 2 femmes et une 5ème personne).

Chaque équipe désigne en son sein un capitaine et un assistant-capitaine.

Un arbitre et ses deux assistants veillent à ce que le jeu se déroule selon le règlement.

Un Maître de Cérémonie assure la présentation du spectacle.

Un Maître de Musique assure l'aspect musical tout au long du Match.

Pendant toute la durée de l'improvisation, les joueur·euses ne peuvent perdre le contact avec l'aire de jeu (la patinoire).

ARTICLE 2

Le capitaine veille à ce que tous les joueur·euses de son équipe aient participé à au moins une improvisation avant la fin de la première période.

Seul le capitaine de chaque équipe a le droit de venir demander des explications sur les pénalités à l'arbitre. Pour ce faire, il monte dans la patinoire pendant l'annonce des fautes par le Maître de Cérémonie. Toute discussion avec l'arbitre doit se dérouler au centre de l'aire de jeu.

L'arbitre peut inviter le capitaine au centre de l'aire de jeu pour lui donner des explications.

Advenant l'exclusion du capitaine, celui-ci est remplacé par l'assistant-capitaine.

Dans les 15 dernières minutes de la deuxième période ou des périodes supplémentaires, le chronomètre sera mis en pause le temps des explications.

ARTICLE 3

Chaque Match dure 90 minutes, c'est-à-dire deux périodes de 45 minutes. Une mi-temps est prévue entre ces périodes.

ARTICLE 4

A l'intérieur des périodes de 45 minutes, il n'y a aucun arrêt du chronomètre.

Exceptions (pendant lesquelles le chronomètre est arrêté) :

- Lors des explications entre l'arbitre et les capitaines/assistant-capitaine pendant les 15 dernières minutes de la deuxième période
- Lors des comptages des votes pour déterminer le gagnant de l'improvisation.
- Lors de toute demande de recours

ARTICLE 5

Les improvisations sont de deux types:

- Improvisation mixte : un ou des joueur·euses des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.
- Improvisation comparée : chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. L'arbitre lance le puck après le caucus. L'équipe désignée au hasard par la couleur du puck commence à jouer.

ARTICLE 6

Déroulement de chaque improvisation : l'arbitre tire au hasard dans un barillet un carton de thème qu'il lit à haute voix et qui contient : la nature de l'improvisation (comparée ou mixte), le titre de l'improvisation, le nombre de joueur·euses, la catégorie et la durée.

Les équipes ont 20 secondes de caucus pour se concerter et prendre place sur la patinoire. L'arbitre signale le début et la fin de l'improvisation par un coup de sifflet.

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

L'arbitre, en concertation avec ses assistants, accorde le point à l'équipe pour laquelle il y a le plus de votes.

Au cas où la majorité ne semble pas évidente, l'arbitre demande un comptage des panneaux. Pendant ce comptage, le chronomètre est mis en pause.

En cas d'égalité dans le compte des votes, chaque équipe marque un point.

ARTICLE 7

Une sirène annonce la fin effective et la fin protocolaire de chaque période.

A la fin de la première période, si l'improvisation n'est pas terminée, elle se poursuit jusqu'à concurrence de maximum 5 minutes.

Dans ce cas le Maître de Cérémonie signale, à l'aide d'un carton blanc, que l'improvisation doit se poursuivre, même si les 45 minutes de la période sont écoulées. Le carton blanc est maintenu en l'air tout le temps excédentaire de la période.

La sirène de fin de période effective retentit après le coup de sifflet de l'arbitre.

À la fin de la deuxième période, la sirène de fin de période effective retenti quel que soit le temps qu'il reste à jouer dans l'improvisation en cours si c'est une improvisation mixte. S'il s'agit d'une improvisation comparée, celle-ci se déroulera jusqu'à écoulement de son temps (carton blanc et sirène après le coup de sifflet de fin d'impro).

ARTICLE 8

Au cours des 15 dernières minutes de la deuxième période, les cartons de thèmes sont tirés au hasard dans un récipient spécial (le petit barillet) ne contenant que des improvisations mixtes n'excédant pas 6 minutes.

Le temps de la période sera arrêté si un des capitaines/assistants-capitaines vient demander des explications auprès de l'arbitre.

ARTICLE 9

Advenant une égalité à la fin du temps réglementaire de 90 minutes, une période supplémentaire sera jouée jusqu'à ce qu'un point soit marqué.

Lors des Matches de poule, s'il y a égalité dans le compte des votes ou bascule de points de fautes des deux côtés en même temps, le Match sera décrété nul et donnera au classement un point à chacune des équipes + 1 point pour l'équipe qui gagne la prolongation.

Lors des Matches de demi-finales et finale de Coupe du Monde, advenant une égalité dans le compte des votes ou bascule de points de faute des deux côtés en même temps, l'arbitre déclare gagnante l'équipe qui a gagné le plus d'improvisations dans cette partie. Si les équipes ont gagné le même nombre d'improvisations au cours de la partie, l'arbitre déclare gagnante l'équipe ayant fait le moins de points de faute au cours de la partie. Si les équipes, à ce stade, sont toujours à égalité, l'arbitre déclare gagnante l'équipe déterminée par le lancer du puck.

ARTICLE 10 : CLASSEMENT

Le classement des Matches de poule de la Coupe du Monde se fait comme suit :

- Victoire après 90 minutes réglementaires : 3 points
- Défaite après 90 minutes réglementaires : 0 point
- Égalité après 90 minutes réglementaires : 1 point pour chaque équipe + 2 points pour l'équipe qui gagne la prolongation. En cas d'égalité à la fin de la période supplémentaire, aucune équipe ne gagne de point supplémentaire.

Lors des Matches de demi-finales et finale de Coupe du Monde, il n'y a pas de prolongation. Advenant une égalité à la fin des 90 minutes de jeu, c'est l'équipe la mieux classée qui gagne la partie et va en finale. Mais en finale, on peut avoir une période supplémentaire.

ARTICLE 11 : LES PENALITES

L'arbitre est le maître absolu du jeu. En tout temps, il peut imposer une pénalité à un joueur•euse ou à une équipe pour toute infraction ne respectant pas le règlement ou nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie.

Au cours d'une improvisation, l'arbitre signale les pénalités au moyen d'un gazou.

Les pénalités sont annoncées par le Maître de Cérémonie avant le vote sur l'improvisation. Seules les pénalités annoncées sont comptabilisées au dossier des fautes.

Le ou la joueur•euses ou l'équipe pénalisée se voit attribuer un ou deux points de faute selon la nature de l'offense (pénalité mineure, 1 point - pénalité majeure, 2 points). 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 chronologique de trois points de pénalité donne automatiquement un point à l'équipe adverse.

Tout•e joueur•euse ayant subi deux pénalités personnelles est exclu•e du jeu jusqu'à la fin de la partie ; il doit se retirer dans le vestiaire et le premier point de sa deuxième faute n'est pas comptabilisé au dossier de l'équipe. Si le joueur a accumulé plus de deux fautes personnelles avant son exclusion, les points de faute subséquents au premier point de sa deuxième faute seront eux, par contre, comptabilisés au dossier des fautes de son équipe.

Si, à cause de l'absence d'un•e des joueur•euses, une équipe ne peut plus remplir les exigences du carton de thème, L'autre équipe gagne l'improvisation par défaut.

En période supplémentaire, lorsqu'une équipe accumule trois points de faute, elle cède un point à l'équipe adverse et la partie prend fin à ce moment précis.

ARTICLE 12: COMMUNICATIONS

Les joueur•euses en réserve au cours d'une improvisation n'ont pas le droit de communiquer.

Les joueur•euses sur le banc ne peuvent pas communiquer avec les joueur•euses qui se trouvent dans la patinoire.

Lors d'une improvisation comparée, l'équipe qui n'a pas encore joué n'a droit à aucune communication (verbale et non-verbale) ; l'équipe qui a déjà joué peut communiquer du moment qu'elle ne dérange pas le jeu de l'autre équipe.

Lors d'une improvisation comparée poursuite, la deuxième équipe a le droit de communiquer brièvement pendant le jeu de la première.

Ces pénalités signalées par les assistants-arbitres le seront à l'aide d'un ruban jeté dans la patinoire.

ARTICLE 13 : RECOURS

Si une équipe décide de déposer un recours, elle doit le faire juste après l'incident et/ou avant la fin protocolaire de la période concernée.

Un recours est une réclamation introduite par une équipe et concernant une erreur dans le compte des points de faute, une erreur dans le compte des votes, une imprécision de timing ou tout manquement au règlement.

Seul le capitaine/assistant-capitaine de chaque équipe a le droit de solliciter un recours. Pour ce faire, il monte dans la patinoire pendant l'annonce des fautes ou le résultat du vote par le Maître de Cérémonie. Toute discussion avec l'arbitre doit se dérouler au centre de l'aire de jeu.

Pendant ce recours, le chronomètre est mis en pause.

Il n'existe aucun recours en match concernant les décisions arbitrales (pénalités), hormis les points précités.

Suite au recours, l'arbitre prend une décision finale après une brève consultation avec ses assistants.

ARTICLE 14 : ACCESSOIRES

Les joueur•euses ont uniquement le droit de jouer avec leur chandail, leur jogging, leurs chaussettes et leurs chaussures et doivent rester en contact permanent avec. Dans le cadre d'une improvisation avec accessoire, celui-ci peut être manipulé par les joueur•euses.

ARTICLE 15 : CATEGORIES

Les joueurs connaissent le règlement spécifique des catégories (qui sont transmises à toutes les équipes).

ARTICLE 16 : FAUTES

Les joueurs connaissent les signes et la définition des fautes (qui sont transmises à toutes les équipes).