



LE REGLEMENT DE LA LIGUE D'IMPROVISATION BELGE PROFESSIONNELLE

Article 1

Le jeu consiste dans l'affrontement de deux équipes (composées de 5 joueurs 3 hommes et 2 femmes ou 3 femmes et 2 hommes OU de 4 ou 6 joueurs et d'un coach). 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 comble tous les moments hors temps de jeu tout au long de la partie. Pendant toute la durée de l'improvisation, les joueurs ne peuvent perdre le contact avec l'aire de jeu (la patinoire). Les coaches (ou responsables d'équipe) veilleront à ce que tous les joueurs de la partie aient participé à une improvisation au moins avant la fin de la première période.

Article 2

Chaque partie a une durée de 90 minutes, c'est-à-dire deux périodes de 45 minutes. Un arrêt est prévu entre ces périodes.

Article 3

A l'intérieur de la période de 45 minutes, il n'y a aucun arrêt du temps, bien qu'il y ait arrêt du jeu (sauf en cas de force majeure).

Article 4

Les improvisations sont de deux ordres, Improvisation mixte : un ou des joueurs 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'équipe désignée au hasard par la couleur du puck (palet utilisé lors des matchs de hockey) commence à jouer.

Article 5

Déroulement de chaque improvisation : L'arbitre tire au hasard dans un barillet une carte 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 joueurs, la catégorie et le temps de jeu (durée). Les équipes ont 20 secondes pour se concerter (caucus) et prendre place sur la patinoire. L'arbitre signale le début et la fin de l'improvisation par un coup de sifflet. Dans le cas d'une improvisation comparée, le puck est lancé après le caucus. La couleur du plat détermine l'équipe qui commence à jouer. L'improvisation terminée, chaque spectateur est appelé 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 cartons. Au cas où la majorité ne semble pas évidente, il demande un comptage des panneaux. En cas d'égalité dans le compte des votes, chaque équipe marque un point.

Article 6

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 reprend au début de la deuxième période, au point où elle s'était arrêtée (même(s) position(s) et reprise de la dernière réplique). Mais, s'il reste moins de deux minutes à jouer dans l'improvisation en cours, le maître de cérémonie signale, à l'aide d'un carton blanc, que l'improvisation doit se poursuivre jusqu'à sa fin, même si les 45 minutes sont écoulées. Le carton blanc est maintenu en l'air tout le temps excédentaire de la période. La "sirène" de fin de période effective retentira alors après le coup de sifflet de l'arbitre. A la fin de la deuxième période, la "sirène" de fin de période effective retenti quelque 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). Une "sirène" de fin protocolaire retentit à la fin du dernier vote ou des dernières explications de fautes de la période. Les pénalités, leurs explications, les votes et les recours doivent être clôturés avant le retentissement de cette "sirène".

Article 7

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



LE REGLEMENT DE LA LIGUE D'IMPROVISATION BELGE PROFESSIONNELLE

Article 8

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. En match ordinaire, s'il y a à ce moment-là 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. En finale de championnat, en période supplémentaire, advenant une égalité dans le compte des votes ou bascule de points de fautes des deux côtés en même temps, l'arbitre déclarera 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 déclarera gagnante l'équipe ayant fait le moins de points de fautes au cours de la partie. Si les équipes, à ce stade sont toujours à égalité, l'arbitre déclarera gagnante l'équipe déterminée par le lancer du puck.

Article 9

Le classement du championnat se fait comme suit : Victoire après 90' réglementaires : 2 points Défaite après 90' réglementaires : 0 point Egalité après 90' réglementaires : 1 point pour chaque équipe + 1 point pour l'équipe qui gagne la prolongation. Dans le Tour final (1/2 finales) du championnat 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 10

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 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 joueur ou l'équipe pénalisé se voit attribuer un ou deux points de fautes 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 joueur ayant subi deux pénalités personnelles est expulsé 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 fautes 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 des joueurs, une équipe ne peut plus remplir les exigences de la carte d'improvisation ou d'une improvisation comparée poursuite, l'autre équipe gagne l'improvisation par défaut. En période supplémentaire, lorsqu'une équipe accumule trois points de fautes, elle cède un point à l'équipe adverse et la partie prend fin à ce moment précis.

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 ce dernier doit se dérouler au centre de l'aire de jeu. Advenant l'exclusion du capitaine, celui-ci sera remplacé par l'assistant-capitaine. L'arbitre peut inviter le capitaine au centre de l'aire de jeu pour lui donner des explications.

Article 11

Communications : Les joueurs en réserve au cours d'une improvisation n'ont "pas le droit de communiquer". Les joueurs sur le banc ne peuvent pas communiquer avec les joueurs qui se trouvent dans la patinoire. En 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. En 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.



LE REGLEMENT DE LA LIGUE D'IMPROVISATION BELGE PROFESSIONNELLE

Article 12

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 fautes, une erreur dans le compte des votes, une imprécision de timing ou tout manquement au règlement. 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 et le maître de cérémonie.

Article 13

Accessoires : les joueurs ont uniquement le droit de jouer avec leurs chandails, leurs joggings et leurs chaussures et doivent rester en contact permanent avec.

Article 14

Les joueurs connaissent le règlement spécifique des catégories.

Article 15

Les joueurs connaissent les signes et la définition des fautes.



LES FAUTES - LIGUE D'IMPROVISATION BELGE PROFESSIONNELLE

MAJEURE

Augmente d'un point la gravité d'une faute précédemment sifflée. Si ce n'est pas la dernière qui a été sifflée, l'arbitre refait le signe de la faute à laquelle elle se réfère avant de signaler la majoration.

RETARD DE JEU

L'histoire n'avance pas. Soit il n'y a pas de propositions du tout, soit il y en a mais elles ne sont pas prises au bond. Des appels sont faits mais aucun joueur n'y répond ou tellement tard que la situation ne le justifie plus. Au coup de sifflet du début de l'impro, il n'y a pas encore de joueur dans la patinoire ou les joueurs qui ne jouent pas ne sont pas encore retournés sur leur banc. Le capitaine monte en retard pour demander les explications des fautes.

NOMBRE ILLÉGAL DE JOUEURS

Une équipe n'est pas au complet en début de match, une équipe ne respecte pas le nombre de joueurs indiqué sur le carton de thèmes.

ACCESSOIRE NON RESPECTÉ

Non respect du matériel (accessoires, aire de jeu, lorsqu'un joueur joue avec d'autres choses que les accessoires permis...). Pour les impros avec accessoire lorsque celui-ci n'est pas ou peu tenu en compte dans l'histoire ou qu'il est endommagé.

PROCÉDURE ILLÉGALE

Communications pendant une comparée, communications en réserve ou du banc à la patinoire, lorsqu'un joueur quitte l'aire de jeu, lorsqu'un joueur joue avec d'autres choses que les accessoires permis...

CABOTINAGE

Pénalité des joueurs qui placent des mots ou des actes pour s'attirer les faveurs du public mais qui n'ont rien à voir avec la situation ou qui ne font pas avancer le jeu. Pénalité des équipes qui envoient toujours les mêmes joueurs ou qui développent systématiquement la même stratégie.

SORTIE DE THÈME

Non respect du titre ou de la catégorie de l'impro.

CLICHÉ

Répétition d'une situation, d'un personnage ou de phrases de grande renommée.

DÉCROCHAGE

Perte d'accent ou de personnage, fou rire, non respect d'une situation ou d'une catégorie en cours d'impro. Non respect des personnages et de la situation en cas d'improvisation comparée poursuite ou tryptique.

CONFUSION

Accumulation de plusieurs fautes de manque d'écoute. Non respect des décors installés ou manque de décor. Utilisation de références imprécises.

RUDESSE EXCESSIVE

Imposition d'un personnage ou d'une situation, rudesse physique, ...

REFUS DE PERSONNAGE

Quand on monte dans la patinoire, il faut au moins faire un bruitage, un objet qui serve à la construction de l'histoire. Quelqu'un qui ne s'est pas défini assez rapidement et qui refuse la définition qu'on fait de lui. Un joueur qui ne veut pas revenir en jeu alors qu'on appelle le personnage qu'il interprétait...

MAUVAISE CONDUITE (MAJEURE)

Pénalités des joueurs ou des équipes qui ne respectent pas le protocole, le règlement ou qui nuisent sciemment au jeu ou au spectacle.

PUNITION DE MATCH (MAJEURE)

Quand l'avertissement de la mauvaise conduite n'a pas été suffisant.

MANQUE D'ÉCOUTE

Non respect de tout ce qui a été dit ou installé.

DÉJÀ VU

Répétition trop systématique d'une situation, d'un personnage, d'une action, d'un accent, d'une phrase au cours d'un même match et quelquefois au cours d'une même saison.

OBSTRUCTION (MAJEURE)

Refus systématique des propositions de l'autre joueur.