

LISSE 2008-2009

Règlements généraux

Mis à part les règlements concernant les punitions et les catégories, il y a certaines règles de base qui s'appliquent. En voici la liste :

Concernant directement l'improvisation

- En mixte, une improvisation ne commence qu'avec une seule personne de chaque équipe.
- Chaque match début par le manifeste de la LISSE.
- Le joueur doit toujours garder contact avec la bande ou être à l'intérieur de la patinoire, sinon il sera considéré comme hors limite.
- En comparé, aucune communication sur le banc durant l'improvisation n'est permise.
- En comparé, les capitaines doivent choisir s'ils terminent ou s'ils commencent une improvisation, s'ils sont pour ou contre un sujet, ou une foule de décisions de ce genre.
- Durant toute forme d'improvisation, aucune communication entre les joueurs sur l'improvisaire et sur le banc n'est permise.
- Cependant, les joueurs d'une équipe, se trouvant sur le banc, peuvent communiquer par signe ou appeler un joueur de l'autre équipe. Les deux joueurs peuvent alors entrer sur l'improvisaire et communiquer leurs idées, en accroupi sur le long des bandes.
- Après leurs interventions, les joueurs doivent rester. Dans l'aire de jeux jusqu'à la fin de l'improvisation. Ils peuvent sortir dans l'action en se mettant par exemple accroupi sur le long des bandes.
- Lors de punitions, la formule à suivre est la suivante : le capitaine doit attendre le droit de parole, l'arbitre le lui donne, ensuite le capitaine formule sa requête, l'arbitre répond à la question, le joueur tente d'expliquer son point de vue, l'arbitre le fait taire et le joueur retourne sur son banc, et tout ça, dans un esprit amical, d'apprentissage, et comique si c'est possible.
- Lors du coup de sifflet lançant le début de l'improvisation, les joueurs doivent être prêts à commencer et aucun délai n'est permis.
- S'il y a un problème avec la catégorie, vous pouvez demander des explications avant le début du cocus, ensuite le trente secondes de consultation sera amorcé. Sinon, le temps pris pour l'explication de la catégorie durant le cocus sera un temps perdu sur votre 30 secondes
- Les cocus ont une durée de trente secondes
- La durée mentionnée pour les improvisations sera respectée.
- Une équipe ne peut pas jouer à 3 joueurs, à 4 joueurs vous pouvez jouer, mais vous donnerez un point à l'autre équipe. À 5 ou 6, vous ne serez pas punis, et à 7, vous ne pouvez pas jouer.
- Il y a un maximum de 6 joueurs par équipe, mais pas de maximum d'équipe par école. Il peut cependant y avoir rotation de joueurs durant la partie. Cette rotation doit être faite pendant le vote, avant la lecture du prochain thème.

- Les improvisateurs doivent faire partie de l'école secondaire dont l'équipe porte les couleurs.
- L'arbitre est le maître absolu sur tout et pour tout.
- L'arbitre peut renverser le vote du public le nombre de fois qu'il le désire s'il considère qu'une équipe mérite plus le point, ou s'il considère que le public est vendu.
- Les matchs seront d'une durée de 50 minutes sans pause, mais un temps d'arrêt peut être demandé de chaque côté. Ce temps d'arrêt est de 2 minutes. Chaque match compte minimum 10 improvisations et maximum 14 improvisations, 12 étant le chiffre idéal.

Système de pointage et classement

- Chaque improvisation vaut un point. Si l'improvisation est nulle, les deux équipes recevront un point chaque (pas de demi-point).
- Une partie perdue en fusillade vaut un point.
- Chaque partie gagnée vaut 2 points.
- Lors d'égalité au classement, le nombre de victoires décidera du meneur. Si le nombre de victoires est égal, le nombre de défaites sera pris en considération, ensuite le nombre d'improvisations gagnées ou si l'égalité persiste, le différentiel et enfin le nombre de punitions.
- Pour les séries éliminatoires, le meilleur de la saison rencontrera en premier match le dernier au classement. Si une équipe obtient un passe-droit, ce sera toujours la position de tête qui obtiendra ce privilège. Seules les huit premières équipes sont qualifiées pour les séries éliminatoires.
- Si une équipe se présente en retard à une partie, une attente de 10 minutes sera tolérée. Si toutefois l'attente persiste, il y aura une punition majeure à toutes les tranches de 5 minutes suivantes. Une punition majeure décerne automatiquement un point à l'autre équipe. Ce règlement est traité selon le bon jugement de l'arbitre présent.

Les grands honneurs

- Après chaque match, 3 mentions seront décernées. Toutes ces mentions seront compilées, et des statistiques seront tenues, pour ceux qui aiment les chiffres. Premièrement la mention *Joueur du match*, valant 3 points, la mention *étoile de l'arbitre* valant 2 points et le fameux héros obscur, valant 1 point. *Étoile de l'arbitre* : décerner à un joueur qui s'améliore, qui surprend, qui a connu un moment intéressant, un excellent match sans être le joueur s'étant le plus démarqué. Il y aura alors remise de prix à la fin de l'année.

Victoire par défaut

- Une équipe qui ne se présente pas à une partie au calendrier perdra par défaut. Un match peut être repris dans certaines circonstances. L'organisation se réserve tout de même le droit de ne pas reporter le match même si elle a été prévenue. Par défaut, l'équipe gagnante par défaut remportera par la marque de 5-0.

Catégories

Absurde

Dans une improvisation absurde, on s'attend bien souvent à voir des choses invraisemblables, qui sortent de l'ordinaire.

Accessoire

L'improvisation doit se dérouler avec l'accessoire donné. Celui-ci doit être utilisé tout au long de l'improvisation, mais peut changer de fonction. L'accessoire peut être une personne.

À la manière de...

L'improvisation doit se faire à la manière donnée.

Avec aparté

Improvisation normale, mais les joueurs peuvent dire un commentaire au public sans que les autres joueurs l'entendent. Exemple : Malcom, Ramdam...

Avec cliché/cabotinage/etc.

Permet de ne pas respecter le règlement mentionné.

Avec narrateur

En comparé un improvisateur raconte, commente ou commande l'action exécutée par les autres improvisateurs. Le narrateur est dos à l'action

Avec répétition

À chaque signal de l'arbitre, le joueur qui vient de parler doit reprendre le dernier mot, en changeant ou non sa signification. Le joueur peut utiliser un synonyme, un antonyme ou tout autre mot. Exemple : j'aime les carottes, les biscuits, la neige...

Bande-annonce

Normalement très courte, une improvisation bande-annonce est tout simplement une bande-annonce de film improvisée. Les équipes ont bien souvent le choix entre deux types de film. (Le choix du type de film peut aussi être libre).

Caméléon

Lors de l'improvisation, les joueurs doivent incarner un maximum de personnage différent. L'arbitre peut imposer que chaque joueur doive personnaliser un minimum de 2 ou plus de personnage.

Chantée

L'improvisation doit être chantée, sur un air connu ou non, en mixte ou comparé (plus souvent en comparé). Bien souvent, il peut y avoir un style ou un chanteur au choix. Exemple : à la manière de Celine Dion ou Mario Pelchat, rock ou rap...

Choix du public

Le thème est choisi par le public.

Croisé

En mixte à deux, au son d'une cloche agitée par l'arbitre, on échange les rôles (échange complet des personnages), et on poursuit l'action.

Débat

En mixte, il s'agit ici d'un réel débat ou chacun des joueurs présents, sous la direction de l'arbitre, donne leurs opinions, posent une question ou répond à une question. Il s'agit d'une sorte d'éditorial, mais en mixte, dirigé par l'arbitre.

Défi des entraîneurs

Les entraîneurs donnent un défi réalisable, mais qui doit rester un défi, à l'équipe adverse. Ce défi doit comporter un thème et la particularité «défi».

Déjà vu

Les joueurs doivent recommencer l'improvisation, mais avec la contrainte ajoutée par l'arbitre. Chaque version doit être similaire, les joueurs doivent reprendre la même histoire et ce, le nombre de fois annoncées par l'arbitre. Ex. : 4 fois une minute.

Dictionnaire

Dans l'improvisation, les joueurs doivent trouver une définition plausible ou non à un mot préalablement donné par l'arbitre. Si l'équipe trouve la bonne signification, elle bénéficiera d'un point supplémentaire.

Dominant/dominé

Dans les improvisations de cette catégorie, un personnage est dominant, et l'autre dominé. Au signal de l'arbitre, la situation change, mais les personnages restent les mêmes. Exemple : Un patron est dominant et employé est dominé. Au signal de l'arbitre, le patron devient dominé et l'employeur dominant.

Doublage américain

Cette improvisation comporte minimum 2 joueurs, mais est la plupart du temps utilisée à quatre joueurs. Cette catégorie consiste à faire jouer des personnages en les faisant parler par un autre. Exemple, le joueur A ne peut pas parler, mais doit bouger, c'est le joueur B qui fait sa voix.

Dramatique

Dans ce genre d'improvisation, les joueurs doivent axer leur jeu sur un thème dramatique et on doit, en tant que public, sentir l'émotion des personnages.

Duel

Il s'agit premièrement d'une catégorie ou ce n'est pas directement le vote qui déterminera le point. Cette catégorie n'existe qu'en mixte. Fonctionnement : l'équipe sélectionne le nombre de joueurs demandé par la carte. Ils sont alors placés en file indienne (une file par

équipe) sur le long des bandes. Le premier joueur de chaque équipe reçoit alors un défi, sous forme de duel. Cela peut tout simplement être une fusillade ou faire une improvisation sans oui ni non. Le joueur qui «perd» le duel est alors éliminé et retourne sur son banc. C'est alors au tour des deuxièmes joueurs dans la file de relever un défi. L'improvisation se termine lorsqu'une équipe est complètement éliminée, et le point est décerné à l'équipe survivante. Si un duel est trop long, l'arbitre peut ajouter une contrainte, le complexifiant pour accélérer l'élimination.

DVD

Il s'agit d'une improvisation normal qui se déroule normalement ou l'arbitre intervient exactement comment dans une improvisation avec intervention de l'arbitre mis à part que l'intervention être axé dans un style DVD. C'est-à-dire que l'arbitre peut demander

Éditorial

Normalement à un joueur par équipe et en comparée, le joueur doit défendre une cause, en étant pour ou contre un sujet donné.

Évolution

Dans cette catégorie, tous les personnages présents commencent très jeunes, voire des bébés. Tout au long de l'improvisation, ils devront vieillir pour mourir à la fin de l'improvisation. Attention, l'improvisation ne se passe par sur 100 ans, l'histoire continue normalement, seulement que les joueurs on un vieillissement très accéléré.

Fait historique

Suite à la lecture d'un fait historique connu, les improvisateurs doivent représenter la scène historique dans l'improvisation ou tout simplement grandement s'en inspirer.

Fantasme de joueurs

L'improvisation se fait selon le bon vouloir de l'équipe, elle peut demander la participation du public, de l'arbitre, de leur entraîneur. etc.

Fusillade

Un certain nombre de joueurs des deux équipes improvise un après l'autre pendant 30 secondes, sur un mot qui ne leur est donné que cinq secondes avant le début de l'improvisation.

Fusillade mixte

Même principe que la fusillade, mais en mixte. En fait, un joueur de chaque équipe improvise sur un même mot, donné cinq secondes avant le début de l'improvisation, et ce, pendant une minute.

Intervention de l'arbitre

À l'aide d'un subtil coup de sifflet, l'arbitre peut donner une directive précise sur l'improvisation. Cette directive peut tout simplement enrichir l'improvisation ou changer l'histoire du tout au tout

Intervention de l'arbitre avec public

Même principe qu'intervention de l'arbitre, mais cette fois, l'arbitre propose deux options, deux directives, et c'est le public qui doit choisir entre les deux options présentées par l'arbitre.

Imposition

L'arbitre se permet d'imposer une contrainte, un personnage, un lieu, une action, etc. avant le début de l'improvisation. Cette contrainte devra être respectée tout au long de l'improvisation.

Libre

Permet n'importe quel style d'improvisation tout en respectant les règles concernant les pénalités

Mota coma finesse

Dans ce type d'improvisation, toutes les répliques des personnages doivent commencer par le mot de la réplique précédente. Par exemple : *Bonjour, comment vas-tu* ? La réplique suivante doit être du genre : *tu disais quoi, j'écoutais de la musique.*

Poétique

Une poétique n'est pas nécessairement rimée. Les joueurs peuvent tout simplement s'exprimer en utilisant des figures de style, comme la métaphore.

Poursuite

Cette improvisation est nécessairement comparée. Une équipe doit faire une improvisation, et après le temps fixé, c'est l'autre équipe qui continue la même histoire, avec les mêmes personnages, et ce le nombre de fois commandées par l'arbitre. Donc, dans une improvisation de 4 fois une minute, la première équipe improvise pendant une minute, ensuite elle fige et est remplacée, par la deuxième équipe qui continue l'histoire et ainsi de suite.

Poursuite en trois temps

Basée sur le même principe que la poursuite, la poursuite en trois s'effectue en trois étapes bien distinctes. Premièrement, l'équipe qui débute l'improvisation improvise pendant 2 minutes. Ensuite, sans arrêter l'improvisation, l'arbitre signale une période de transition de une minute, pendant laquelle les joueurs de l'autre équipe devront remplacer les joueurs présents sur la patinoire. Après la minute de transition, l'équipe qui terminait l'improvisation la termine, et ce, sur 2 minutes.

Publicité

En comparant, à partir d'un thème et d'un accessoire, chaque équipe doit improviser une publicité.

Question

Dans cette catégorie, tous les joueurs ne doivent communiquer qu'en posant des questions. Si une réplique n'est pas sous forme d'une question, le fautif retourne sur son banc et ainsi de suite, jusqu'au moment où tous les joueurs d'une équipe y seront passés, ou jusqu'à la fin du temps de l'improvisation. L'équipe ayant utilisé le moins de joueurs se verra accorder un point supplémentaire. Ex : Tu trouves qu'il fait beau dehors ? Oui, penses-tu qu'il va faire beau comme ça demain... et ainsi de suite.

Régressive

L'improvisation est jouée 4 fois de suite, mais le temps diminue toujours de moitié. On doit retrouver la même histoire et le plus d'éléments similaires possibles dans chacune des versions. En d'autres mots, l'improvisation doit se dérouler en respectant la même histoire une fois en 2 minutes, une fois en 1 minute, une fois en 30 secondes et une dernière fois en 15 secondes.

Régressive inverse

Il s'agit, comme son nom l'indique, d'une régressive inverse. La première improvisation est de 15 secondes, puis la deuxième de 30 secondes, puis de 1 minute, de 2 minutes... Il s'agit alors de la même improvisation, mais avec de plus en plus de détails.

Répliques au bol

Dans cette catégorie, tous les joueurs doivent piger et lire une phrase ou réplique se trouvant dans un bol. Si le joueur ne pige pas, il y aura punition. De plus, le joueur doit s'efforcer d'intégrer la phrase qu'il a pigée dans l'improvisation.

Rimée

L'improvisation doit se faire rimer de n'importe quelle façon, tant que la grande majorité des mots utilisés existe.

Sans bruit ou mimée

L'improvisation doit se dérouler sans aucun bruit que ce soit de pas, de mains...

Sans émotion

L'improvisation doit se faire sans émotion, d'une façon neutre.

Sans frontières

Permetts aux joueurs de sortir des limites de jeux habituels sans être pénalisés.

Sans intervention de l'arbitre

Permetts n'importe quel style d'improvisation et permetts également le non-respect des pénalités.

Sans mouvements

L'improvisation doit se faire sans aucun mouvement.

Sans Paroles

Une improvisation sans paroles peut comprendre des bruits et même une forme de langage, mais ce langage ne doit pas exister.

Taxi

L'improvisation taxi se déroule en deux temps. Premièrement, une équipe envoie un chauffeur et un nombre X de clients provient de l'autre équipe. Le chauffeur possède 30 secondes pour prendre possession de son taxi, puis les clients affluent (des clients de l'autre équipe). Après une courte interaction (45 secondes), le client quitte et remplacé par un autre. Après le temps fixé par l'arbitre, c'est autour de l'autre équipe de jouer le chauffeur.

Tous les joueurs...

Tous les joueurs doivent respecter la contrainte donnée par l'arbitre.

TV horaire

Lors du flip de « puck », les capitaines doivent décider à partir duquel des deux résumés d'émission, que l'arbitre aura préalablement lue, ils en feront l'intégrale lors de l'improvisation.

Vidéoway

Dans cette improvisation (mixte, de deux ou trois joueurs par équipe), il y a trois canaux ou stations télé de formés (comprenant chacune d'elle un joueur de chaque équipe). Chaque canal a sa spécialisation (sport, amour, bricolage, pub). L'arbitre, décide quel poste il veut regarder. À chaque fois que l'arbitre change le poste, le canal doit présenter toujours une nouvelle émission et non la suite de l'émission précédente. Toutes les émissions, à tous les postes, doivent respecter le thème initial de l'improvisation, s'il y a un thème.

Une journée dans la vie de...

L'improvisation doit se faire comme si les joueurs étaient un personnage connu donner par l'arbitre. Il s'agit ici de caricaturer à fond ladite personnalité sans toutefois être méchant et manquer de respect.

Zapping

C'est une improvisation sans thème où à chaque son de cloche les improvisateurs doivent recommencer une autre improvisation en se fiant obligatoirement à leur dernier geste au moment où la cloche s'est fait entendre.

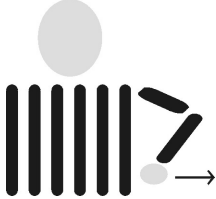
Zone émotive

Lors de ce type d'improvisation, l'aire de jeu est divisée en plusieurs parties ayant chacune une émotion propre. Donc, tout au long de l'improvisation, lorsque les joueurs traversent la frontière imaginaire séparant deux zones émotives, leurs émotions changent. Ex. : une zone triste et une zone heureuse, lorsque le personnage change de zone, il doit aussi changer d'émotion.

Pénalités

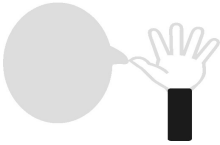
Les punitions en improvisation doivent être respectées, non pas pour circonscrire le domaine des joueurs, mais pour encadrer le jeu, pour améliorer le spectacle, vous êtes d'accord avec moi que nous sommes tous tannés d'attendre parler de « pet » ou bien d'entendre HAHA !!...

Accessoire illégal



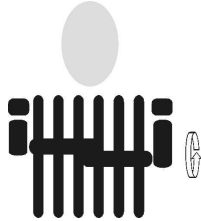
Le seul accessoire à l'improvisation est le chandail de joueur. Si jamais un joueur met les mains dans ses poches, attache son soulier, attache ses cheveux ou à la limite regarde l'heure sur sa montre (vraiment extrême), il y aura pénalité. Les seules exceptions sont : les lunettes (on peut les reprendre ou les déplacer si elles tombent) ou toute autre situation similaire.

Cabotinage



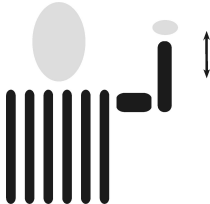
Lorsque qu'une action ou une phrase n'est dite que pour faire rire, que cette action n'amène rien à l'improvisation et si en plus elle est vulgaire, il y aura cabotinage. En d'autres mots, lorsqu'un joueur ou équipe ne fait rien avancer et ne tente que de faire rire.

Confusion



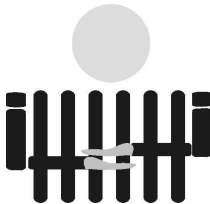
Lorsque tout semble confus, quant à la fois un personnage est le père, le frère, le chauffeur d'autobus, le livreur de pizza. Lorsqu'on sort d'une maison par la porte, qu'on entre par une autre porte, et qu'on ressort par une troisième porte. Lorsqu'on descend d'un véhicule par la valise ou qu'on n'ouvre tout simplement pas les portes et enfin lorsque les joueurs eux-mêmes se mélangent entre eux.

Décrochage

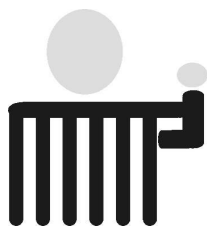


Lorsqu'un joueur perd totalement son personnage, que ce soit son accent, ses manies, sa posture, qu'il parle à l'arbitre, au public ou qu'il se mette tout simplement à rire.

Empilade

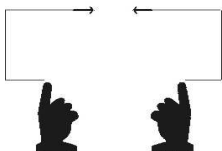


Il y a empilade lorsqu'il y a trop de joueurs sur l'improvisaire pour que l'histoire reste claire et précise. Il s'agit en fait d'une confusion créée par un excès de nombre de joueurs, en mixte où en comparer.



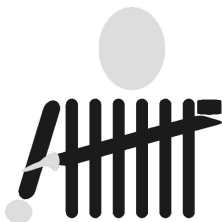
Manque d'écoute

Lorsqu'il est clair qu'un personnage est un tel et que vous le nommez autrement, lorsque vous changez un fait dit qui est déjà établi. Souvent appelé sous la confusion.



Non-respect de la catégorie, du thème, du nombre de joueurs...

Et bien, c'est quand le thème, la catégorie ou le nombre de joueurs n'est pas respecté.



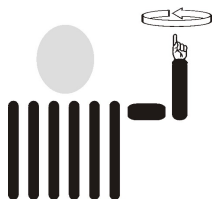
Procédure illégale

Lorsqu'un joueur retourne sur le banc après une intervention au lieu de se baisser en restant sur la glace, lorsqu'il y a contact au banc pendant une improvisation. Lorsque les limites de jeu ne sont pas respectées.



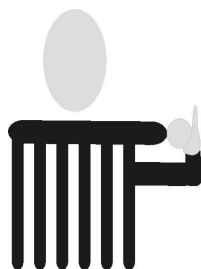
Refus de passe

Lorsqu'un joueur refuse ce qui lui est proposé sans proposer quelque chose en retour.



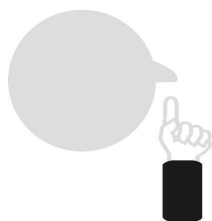
Retard de jeux

Soit lorsque l'improvisation n'avance pas ou lorsque les joueurs tardent à embarquer sur la patinoire.



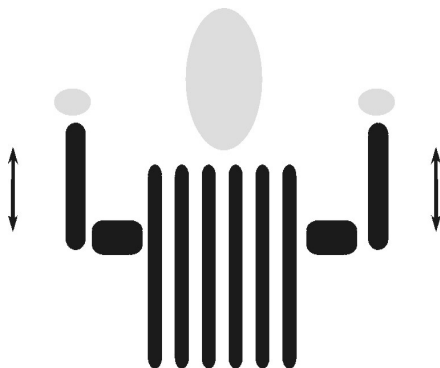
Rudesse

Lorsqu'un joueur impose à l'autre un personnage, un lieu ou une idée sans vouloir faire de compromis. Attention, proposer une action, un lieu par une action n'est pas une rudesse, mais dire par exemple : " bonjour papa Roger, que fais-tu dans la cour à pelleter au mois de juillet " serait une rudesse. Si jamais, en mixte, une équipe se retrouvait à trois personnes contre une et qui en plus jouerait les trois ensembles sans trop incorporer l'autre pourrait aussi être une forme de rudesse.



Vulgarité inutile

Une punition de vulgarité inutile est décernée lorsque l'improvisation tourne autour d'un sujet vulgaire ou qu'un gag vulgaire aurait pu être évité. Dans un contexte d'école secondaire, il est également préférable de surveiller son langage tant au niveau des « sacres » que de la vulgarité.



Punition majeure

Une punition majeure compte pour trois punitions normales, ce qui signifie que l'autre équipe obtient un point supplémentaire. Ce type de punition est décerné à un joueur ou à une équipe ayant vraiment commis une faute grave, comme une rudesse extrême par exemple, une faute qui fait bloquer l'improvisation ou une intervention qui pourrait blesser et qui a pour but de blesser physiquement ou psychologiquement un autre joueur, en tant que joueur, et non en tant que personnage.

Document officiel, créé par l'organisation de la LISSE saison 2008-2009. Il est à noter que l'organisation et/ou un arbitre désigné peuvent ajouter et/ou modifier une catégorie. Lors de conflits majeurs, il sera alors préférable de s'entretenir avec l'organisation pour éviter toute forme d'interprétation erronée du règlement. Par défaut, nous considérons l'interprétation de l'organisation comme exacte et définitive.