Match d'impro : règlement

(à adapter...)

1. Le jeu consiste dans l'affrontement de deux équipes (composées de 5 joueurs, masculins et féminins). 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). Tous les joueurs de la partie auront participé à une improvisation au moins avant la fin de la première période.

2. Chaque partie a une durée de 80 minutes, c'est-à-dire deux périodes de 40 minutes. Un arrêt est prévu entre ces périodes.

3. A l'intérieur de la période de 40 minutes, il n'y a aucun arrêt du temps, bien qu'il y ait arrêt du jeu (sauf en cas de force majeure).

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 commence à jouer.

5. Déroulement de chaque improvisation :
 - L'arbitre tire au hasard dans un barillet une carte qu'il lit à haute voix :
 - nature de l'improvisation (comparée ou mixte)
 - titre de l'improvisation.
 - nombres de joueurs
 - catégorie
 - 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 le 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 palet 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.
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 période suivante, au point où elle s'était arrêtée (même(s) position(s) et reprise de la dernière réplique). Mais, s'il reste moins d'une minute 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 40 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 à défaut 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".
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.
8. Advenant une égalité à la fin du temps réglementaire de 80 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 un point à chacune des équipes.
- En finale de championnat ainsi pour la finale et les matches de Coupe, 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 faute 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.

9. Le classement du championnat se fait comme suit :

- Victoire après 80' réglementaires : 2 points
- Défaite après 80' réglementaires : 0 point
- Egalité après 80' réglementaires : 1 point pour chaque équipe + 1 point pour l'équipe qui gagne la prolongation.
- Dans le Tour final du championnat (les ½ finales) et dans les rencontres de Coupe, il n'y a pas de prolongation. Advenant une égalité à la fin des 80 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.

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 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 joueur ayant subit 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 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 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.

11. Communications :

- Les joueurs en réserve au cours d'une improvisation n'ont pas le droit de communiquer.
- Les joueurs (et le coach) 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.

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 faute, 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, 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.

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.

14. Les joueurs connaissent le règlement spécifique des catégories.

15. Les joueurs connaissent les signes et la définition des fautes

16. Les spectateurs votent en fin d'impro : carton rouge ou carton vert. Une couleur est associée à une équipe en début de joute.

Les STYLES	
Narratif	Un joueur raconte une histoire et les autres joueurs la miment. Ces derniers ont le droit d'intervenir si le narratif leur permet un dialogue.
À la manière de...	Il faut improviser en utilisant des personnages imposés. (ex: "à la manière de "La p'tite vie", les joueurs joueront en faisant parler "pôpa", "môman", etc.)
Mimé	Les joueurs miment et n'ont droit qu'à des onomatopées.
Chanté	Les joueurs improvisent en chantant (attention d'éviter les airs connus
Avec un accessoire	Un accessoire est imposé aux joueurs et ceux-ci lui donnent vie à leur gré.
Libre	Les joueurs ont droit à tout ou presque (pas d'accessoires).
(Lipsing) Doublage Américain	Pour chaque joueur sur la glace, un joueur est accroupi sur le bord et parle à sa place. Le joueur sur la glace mime les actions et ne fait que faire semblant de parler. Il faut éviter que le joueur regarde son doubleur.
Dramatique	Comme le terme l'indique, les joueurs doivent plonger en plein drame.

Les TYPES d'IMPROVISATIONS

Comparée	Mixte	Poursuite
Chacune des équipes fait son impro. sur le même thème.	Les deux équipes participent à la même impro.	Une équipe commence une impro et, au sifflet de l'arbitre, l'autre équipe poursuit l'histoire

Concertation

30 secondes	Cocus préparatoire où les joueurs peuvent se consulter et se donner des idées. Dès que l'arbitre siffle, le cocus doit prendre fin immédiatement sous peine de recevoir une punition
--------------------	---

Les Punitions données par l'arbitre

Nombre illégal de joueurs	Non-respect du STYLE
Non-respect du THÈME	Accessoire Illégal
Présence inutile	Confusion
Cabotinage	Rudesse
Manque d'écoute	Vulgarité
Mauvaise conduite	Non-respect de l'arbitre
Expulsion: Après 3 fautes émises par le même joueur, celui-ci est expulsé	Points: Après 3 fautes émises par la même équipe, 1 point est donné à l'autre équipe

Nombre joueurs

Limités
Illimités (Max. 6)
Nombre imposé
Nombre maximum
Catégorisation par sexe (masculin / féminin)
Avec un joueur accessoire
Nombre + Avec un spectateur

Type d'impro	Mixte
Thème	Envoie, rame!
Style	Libre
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Au restaurant "La frite assaisonnée"
Style	Doublage américain
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Mon oncle Émile
Style	Narratif
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Ma Harley Davidson
Style	Avec un accessoire (bâton)
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Les sables mouvants
Style	Narratif
Nombre de joueurs	2 par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	La demande en mariage
Style	Libre
Nombre de joueurs	2 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Ça fait combien de temps que tu ne t'es pas lavé?
Style	Libre
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Le vol de banque
Style	Mimé
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Le rouli-roulan de Ti-Jos
Style	Narratif
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	C'est nous, les bûcherons!
Style	Libre
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	2 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Dépêche-toi, on va être en retard!
Style	Libre
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Attention, il y a quelqu'un qui se noie
Style	Narratif
Nombre de joueurs	Illimité
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	On déménage
Style	Libre
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	j'ai marqué un but
Style	Photo
Nombre de joueurs	illimité
Durée	15 sec. pour placer la photo 10 sec. en maintien
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Embarque...on s'en va à la pêche
Style	à la manière de..."La p'tite vie"
Nombre de joueurs	2 par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Le bel original
Style	Photo
Nombre de joueurs	2 joueurs
Durée	15 sec. pour placer la photo 10 sec. en maintien
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Attends pas que maman s'choque
Style	Doublage américain
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Eh! que j'haïs ça les spaghetti
Style	à la manière de..."Bibi et Geneviève"
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	C'est toujours moi qui fait tout
Style	Avec un accessoire (un bâton)
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	comparée
Thème	"J'te dis que la madame était contente"
Style	Narratif
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	2 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	"J'arrive à Fort Boyardi"
Style	Narratif
Nombre de joueurs	6 joueurs
Durée	2 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	On a eu une inondation
Style	Narratif
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Ma première journée d'école
Style	Narratif
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Cet été, au camp!
Style	Narratif
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Toc, toc, toc...les p'tits Halloweens
Style	Photo
Nombre de joueurs	6 joueurs
Durée	15 secondes pour placer la photo et tenir 10 sec. de maintien
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Où se cache la sorcière?
Style	Photo
Nombre de joueurs	Illimité
Durée	15 sec. pour placer la photo, 10 sec. de maintien
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	La plus grosse citrouille du monde
Style	Photo
Nombre de joueurs	Illimité
Durée	15 sec. pour placer la photo, 10 sec. de maintien
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Parti voir les Expos!
Style	Libre
Nombre de joueurs	2 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Ton char, ton bazou!
Style	Libre
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	à la ronde
Style	à la manière de..."Passe-Partout"
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	2 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	La grippe est mauvaise cette année
Style	Doublage américain
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Chez le dentiste
Style	Mimé
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	C'est un beau spectacle mais ennuyant
Style	à la manière de...un anglophone
Nombre de joueurs	illimité
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	J'ai pogné une punition
Style	Narratif
Nombre de joueurs	5 joueurs
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Le sapin de Noël
Style	à la manière de...La p'tite vie
Nombre de joueurs	2 par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Le Père Noël cherche ses...
Style	Narratif
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	La crèche
Style	Photo
Nombre de joueurs	Illimité
Durée	15 sec. pour placer la photo 10 sec. en maintien
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	La randonnée en motoneige
Style	Mimé
Nombre de joueurs	2 joueurs
Durée	1 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Internet va te faire virer fou
Style	Libre
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1:15 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Perds pas l'nord
Style	Libre
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Il est flambant neuf
Style	Doublage américain
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	La fameuse tempête
Style	Narratif
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Ben voyons, viens-tu fou?
Style	à la manière de... La p'tite vie
Nombre de joueurs	2 joueurs
Durée	1 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	J'suis assez fatiguée là
Style	Mimé
Nombre de joueurs	1 joueur
Durée	45 sec.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Le p'tit chien à ma tante Arthémise
Style	Dramatique
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Enterré jusqu'au cou
Style	Doublage américain
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	La p'tite pilule jaune
Style	à la manière de...quelqu'un de nerveux
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1:15 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Souris, tu m'inquiètes
Style	Libre
Nombre de joueurs	2 joueurs
Durée	1 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	La glissade
Style	Photo
Nombre de joueurs	Illimité
Durée	15 sec. pour placer la photo 10 sec. en maintien
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Montre-moi donc ton bulletin
Style	Doublage américain
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Achalez-moi pas!
Style	à la manière de...quelqu'un qui bégaie
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Ça me défrise
Style	Libre
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Les crampes de Grand-papa Bi
Style	à la manière de... Passe-Partout
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Samedi soir au bingo
Style	Narratif
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	à la cabane
Style	Mimé
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	L'opération ratée
Style	Libre
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	La peur de ma vie
Style	Narratif
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	La lumière est brûlée
Style	Dramatique
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	La frénésie du printemps
Style	Libre
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Je vais rater mon avion
Style	Libre
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Chut! Tais-toi donc!
Style	Libre
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1:15 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	La valise rouge
Style	Doublage américain
Nombre de joueurs	3 joueurs par équipe
Durée	2 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Mes allergies
Style	Libre
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Es-tu malade?
Style	à la manière de ... La p'tite vie
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	2 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	J'suis de bonne humeur
Style	Libre
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	J'suis pourri
Style	Dramatique
Nombre de joueurs	2 joueurs
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Les jeux vidéos
Style	Mimé
Nombre de joueurs	2 joueurs par équipe
Durée	1 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Il faut changer ton ordinateur
Style	Chanté
Nombre de joueurs	2 joueurs
Durée	45 sec.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Le camping
Style	à la manière de...Bibi et Geneviève
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	mon fils est un punk
Style	à la manière des...Hell's Angels
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	On m'interdit de sortir
Style	Libre
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	C'est démodé c't'affaire-là
Style	Libre
Nombre de joueurs	3 joueurs
Durée	1:30 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Le festival des montgolfières
Style	Libre
Nombre de joueurs	2 par équipe
Durée	1:15 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	La cravate est obligatoire
Style	Libre
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1:15 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	Dans les rapides
Style	à la manière de...Les Schtroumfs
Nombre de joueurs	2 par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Il fait chaud, ça pue pis on est bien
Style	Chanté
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	1 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	La bicyclette jaune
Style	Libre
Nombre de joueurs	1 joueur par équipe
Durée	1:30 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Le répondeur
Style	Libre
Nombre de joueurs	2 joueurs
Durée	1 min.
Concertation	30 sec.

Type d'impro	Mixte
Thème	La nage synchronisée dans ma piscine hors-terre
Style	Mimé
Nombre de joueurs	2 par équipe
Durée	1:15 min.
Concertation	15 sec.

Type d'impro	Comparée
Thème	Le naufrage
Style	Avec un accessoire (deux chaises)
Nombre de joueurs	4 joueurs
Durée	2 min.
Concertation	30 sec.