

Règlement officiel de la Ligue Nationale du Québec

1. *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. Pendant toute la durée de l'improvisation, le joueur ne peut quitter l'aire de jeu (la patinoire).*
2. *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. *À l'intérieur de la période de 30 minutes, il n'y a aucun arrêt du temps, bien qu'il y ait ar-rêt du jeu.*
4. *Une sirène annonce le début et la fin de chaque période.*
5. *Les improvisations sont de deux ordres*
 - ♦ *Improvisation comparée : chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur ce 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 pendant l'improvisation de l'autre équipe. En cas d'infraction, une pénalité sera décernée à l'équipe fautive au moyen d'un mouchoir jeté au sol par les assistants-arbitres.*
 - ♦ *Improvisation mixte : un ou des joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.*
6. *Déroulement de chaque improvisation : L'arbitre tire au hasard une carte et lit à haute voix*
 - ♦ *Nature de l'improvisation (comparée ou mixte)*
 - ♦ *Titre de l'improvisation*
 - ♦ *Nombre de joueurs*
 - ♦ *Catégorie de l'improvisation*
 - ♦ *Durée de l'improvisation* *Les joueurs ont vingt 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. 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. Si, à la fin de la première et 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 d'une minute 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.
8. 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. Advenant une inégalité à la fin du temps réglementaire de 90 minutes, une improvisation supplémentaire est jouée, après une pause de soixante secondes. 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.
10. 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.
11. 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 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. Tout joueur ayant récolté deux pénalités pendant la même partie est expulsé du jeu pour la fin de cette joute et il doit se retirer dans les vestiaires. Son expulsion efface les points de pénalité résultant de ces deux fautes, s'ils n'ont pas déjà été totalisés. Les points de pénalité de toute faute subséquente, par ce joueur, sont versés au dossier de l'équipe. Seul le capitaine

de chaque équipe a le droit de demander des explications à l'arbitre. 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.

12. *Classement : Chaque victoire vaut deux points au classement général. A la fin de la compétition, advenant une égalité dans les points au classement, le gagnant du match disputé en compétition 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 ("goal average"), au total de la compétition, détermine un meneur, le dossier de l'équipe au chapitre des pénalités tranchera en dernier recours.*
13. *Protet : Pour qu'un protet soit valide, il doit être signalé lors du match contesté, avant la dernière sirène annonçant la fin des cérémonies de clôture.*