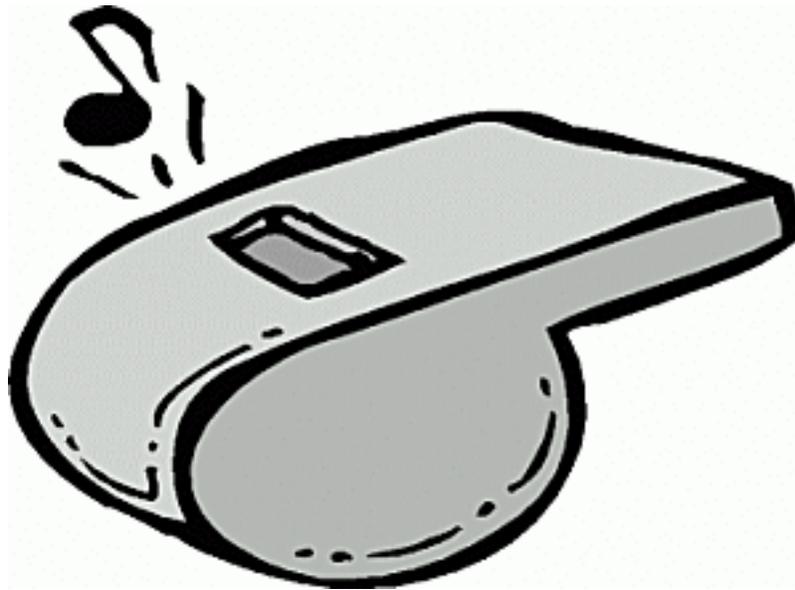


RÈGLES IMPROVISATION



Aire de jeu



Le joueur doit rester sur la patinoire (la scène) durant toute la durée de l'improvisation.

S'il se retire du jeu, il doit s'accroupir sur le côté dans l'aire de jeu.

Sifflet



L'arbitre marque la fin des concertations entre joueurs, ainsi que le début de l'improvisation, par un coup de sifflet.

Nature de l'impro

MIXTE : Un ou des joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.

COMPARÉE : Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème.

Rondelle



Lors d'une improvisation comparée, l'arbitre lance la rondelle pour déterminer quelle équipe va commencer. Les deux capitaines des équipes sont sur scène lors du lancé de la rondelle.

Concertation

Chaque équipe a 20 secondes de concertation avant le début de l'improvisation.

Marquer un point

L'improvisation terminée, le spectateur est appelé à choisir l'équipe gagnante 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.