

TROPHÉE à IMPRO CULTURE & DIVERSITÉ

L'arbitrage

dans le cadre du Trophée d'Impro Culture & Diversité

Un guide à destination des arbitres et futurs arbitres du Trophée d'Impro Culture & Diversité

Préface

L'arbitre : figure centrale du match d'improvisation théâtrale
Personnage charismatique, l'arbitre incarne l'autorité et veille au respect des règles dans ce spectacle hybride qu'est le match d'improvisation. Il-elle assure un cadre structurant et artistique, permettant aux joueur-se-s d'exprimer pleinement leur talent dans un environnement à la fois sécurisé et rythmé.

Auteur-riche des titres des saynètes, l'arbitre est aussi commenteur-se en scène : il-elle choisit le nombre de joueur-se-s, détermine la catégorie, fixe la durée et signale les fautes au kazoo – autant de notes de mise en scène à destination des équipes et du public.

Sa « patinoire » est le lieu de jeu qu'il-elle anime au coup de sifflet, invitant les improvisateur-riche-s à y créer leurs performances. Ce rôle exige une solide expérience du match, une lecture fine du jeu pour souffler des fautes de manière pertinente et explicable, mais aussi un vrai sens du spectacle, du rythme et de la fête pour embarquer public et joueur-se-s. Il-elle s'appuie pour cela sur son équipe : maître-esse de cérémonie, musicien-ne-s et assistant-e-s.

Alain Degois, dit Papy,

Nour El Yakinn Louiz,
Arbitre Officiel du
Trophée



Sommaire

● 1. La prise en main du match d'improvisation	P.3
● 2. Le cadre du match d'improvisation	P.4
● 3. Le contenu du match d'improvisation	P.5
● 4. L'évaluation du match d'improvisation	P.7
● 5. Spécificités du match pour le Trophée d'Impro Culture & Diversité	P.7

1. La prise en main du match

- ☐ Présenter son rôle en amont du spectacle et l'expliquer aux jeunes (savoir axer le discours en s'adaptant à la situation).
- ☐ Vérifier le matériel et le décorum.
- ☐ Assurer la relation avec les assistant-e-s arbitres (répartir les rôles. Ex : l'un-e peut se charger du temps des impros et l'autre des points).
- ☐ Assurer la relation avec le-la MC (le-la MC s'occupe du temps du spectacle).
- ☐ Prévoir un temps de discussion entre les personnes du staff pour répartir les missions (MC, arbitre, assistant-e-s).
- ☐ Relire les barillets afin d'éviter les erreurs.
- ☐ Prendre le temps de connaître les prénoms au moins des capitaines d'équipe.
- ☐ S'assurer que les feuilles de match soient compréhensibles pour tout le monde.

Les astuces des arbitres

« Il est important de se renseigner sur la jauge de la salle en amont du spectacle, pour avoir un comptage fiable »

-Charles-Etienne Martel, Les Expresso

« Pour préparer mes cartons de thèmes, je n'écris pas mes thèmes à la suite afin d'éviter qu'ils soient trop similaires. »

-Nour El Yakinn Louiz, Arbitre officiel du Trophée d'Impro

Le matériel de l'arbitre

Maillots : maillots rayés blanc et noir, ils permettent de repérer le staff arbitral dans l'espace de jeu.

Le Sifflet : il permet de signaler le début et la fin d'une improvisation et les prises de parole de l'arbitre.

Le Kazoo : celui-ci permet de souffler les fautes de jeu.

Le Palet : il permet de déterminer l'équipe ayant la main sur l'ordre de jeu lors d'une improvisation comparée.

Cartons de thèmes vierges : carton idéalement floqué à l'effigie du Trophée sur lequel l'arbitre peut noter le thème des improvisations.

Feuilles de match de l'arbitre : grille remplie par l'assistant-e dédié-e au MC permettant le suivi comptable et historique du match.

Les ardoises et craies/feutres : elles permettent aux assistant-e-s arbitres d'écrire le nombre de votes pour chaque équipe en cas de compte des votes.

Rubans : en cas d'improvisation comparée, permet aux assistant-e-s arbitres de signaler si l'équipe qui ne joue pas communique.

1. Le cadre du match

- L'arbitre est un élément du spectacle qui soutient les joueurs, il-elle n'a pas ambition de tirer la couverture vers lui-elle. Il-elle est au service du match et des improvisateur-ric-e-s.
- L'arbitre est le-la chef-fe d'orchestre de tout ce qu'il se passe sur scène, il-elle doit faire preuve d'une autorité bienveillante. On entend que l'arbitre ne doit être ni méchant-e, ni agressif-ve. Il-elle est juste et humain-e.
- L'arbitre et le staff arbitral doivent assurer un cadre solide et rassurant où tous-te-s peuvent se sentir en confiance.
- Il-elle ne peut user que des règles* du match et de son matériel pour pouvoir assumer sa fonction d'arbitre et assoir son rôle.
- L'arbitre est le-la seul-e qui peut s'adresser à tout le monde lors d'un match.
- L'arbitre peut signaler une faute et exiger de l'expliquer au public et aux équipes. Les capitaines peuvent aussi exiger des explications des fautes auprès de l'arbitre.
- Les erreurs d'arbitrage peuvent faire partie d'un match. L'arbitre doit, comme toutes les parties prenantes du spectacle, savoir les accepter.
- L'arbitre est partie prenante de la direction artistique du Trophée d'Impro Culture & Diversité.

***Vous trouverez en annexe de ce livret un rappel des règles du match d'improvisation théâtrale qui s'appliquent dans le cadre du Trophée d'Impro Culture & Diversité.**

Les astuces des arbitres

« Je prévois un temps d'échange avec les jeunes et participe à l'échauffement afin de faire comprendre que l'autorité de l'arbitre émane de son rôle dans le spectacle »

-Hugo Mézine, Impro Academy

1. Le contenu du match

Le Pacing - Ce que l'on entend par pacing est le déroulé du match sur le temps imparti.

- L'arbitre maîtrise le déroulé selon le temps imparti avec le-la MC et s'assure que chaque équipe a sa part en temps de jeu.
- Le pacing est à adapter en fonction des différentes phases du Trophée (intra, inter, régionale, nationale).
- Voici des exemples **d'organisation de tournoi** :

1) 3 équipes, matchs de 30 minutes :

1er match : équipe A / équipe B
2ème match : équipe B / équipe C
3ème match : équipe C / équipe A

2) 4 équipes, matchs de 30 minutes :

1er match : équipe A / équipe B
2ème match : équipe C / équipe D
3ème match : équipe gagnante 1 / équipe gagnante 2

D'autres modèles peuvent aussi exister.













- L'arbitre est tenu de procéder à un vote du public à l'issue de chaque improvisation.
- Dans le cas où le temps de match est serré, l'arbitre doit consulter ses assistants arbitres pour éviter au maximum les comptages.
- Il faut considérer que les dernières impros pouvant être décisives, celles-ci doivent nécessairement prendre le temps d'un comptage.

Le Barillet - Le barillet est l'ensemble des cartons de thèmes annonçant les titres, les catégories, le nombre de joueur-se-s, la nature mixte ou comparée et la durée des impros. Il permet d'organiser les matchs selon les différentes catégories et différentes bottes secrètes.

- Un barillet doit faire preuve d'originalité, de diversité, de cadre et d'accessibilité
- Le barillet est prévu par l'arbitre en amont du spectacle, il peut être relu avec les assistant-e-s arbitre.
- Le barillet n'est pas immuable, il est possible de l'adapter en fonction de l'évolution du spectacle (faire jouer plus ou moins de jeunes, recentrer sur une thématique ou une époque, etc...)
- Dans le barillet, l'arbitre doit veiller à une forme de parité dans les titres qui annoncent un personnage. Ex : « La mauvaise nouvelle du facteur » ou « La mauvaise nouvelle de la factrice » ou « La mauvaise nouvelle du facteur ou de la factrice. »

Les Fautes – Les fautes sont des pénalités imposées à un-e joueur-se ou une équipe pour tout comportement en impro ou hors impro nuisant à la qualité du jeu, son équité et au déroulement du match

- La gestion des fautes et le règlement est à préciser avec le staff en amont du match.
- Les fautes peuvent être sifflées pendant ou après une improvisation, selon si l'arbitre considère que celles-ci peuvent déstabiliser les jeunes.
- L'explication des fautes à la fin d'une improvisation peut prendre du temps. L'arbitre doit faire preuve de répartie pour maîtriser les échanges avec les capitaines et le public tout en donnant des éléments d'explication précis.

Les fautes du match d'impro dans le cadre du Trophée d'Impro Culture & Diversité		
Concernant le respect du cadre du match	Les deux	Concernant la compréhension de l'histoire
Nombre illégal de joueurs 	Accessoire non respecté 	Retard de jeu 
Procédure illégale 	Cabotinage 	Rudesse 
Non respect du thème/catégorie 	Cliché 	Confusion 
	Décrochage 	Manque d'écoute 
	Refus de personnage 	

4. L'évaluation du match - après le match

- L'arbitre se porte garant de l'évaluation du match en fonction de l'évènement, elle est le fil rouge des choix faits durant le match.
- L'arbitre doit toujours essayer d'activer ses leviers pour permettre aux jeunes d'être meilleurs.

5. Spécificités du Trophée d'Impro Culture & Diversité

- La durée des impros est comprise entre 30 secondes et 4 minutes.
- Sur un match de 20 minutes, possibilité de faire seulement 2 catégories & 2 comparés (une courte et une de 2 min 30 maximum).

Catégories du Trophée d'Impro :

Bien qu'il existe de nombreuses catégories dans le match d'improvisation théâtrale, les élèves du Trophée d'Impro Culture & Diversité travaillent ces 6 catégories, qui peuvent être jouées lors des matchs :

- La Chantée – en comparée
- La Contée – en comparée
- La Sans Paroles – en comparée
- La Molière- en mixte ou en comparée
- La Botte secrète : auteur-ric-e-s littéraires choisi-e-s avec le professeur de français pour faire un lien avec le programme scolaire. – en comparée
- Les dix mots de l'opération "dis-moi dix mots" organisée par la délégation générale à la langue française et aux langues de France du ministère de la Culture. – en mixte ou en comparée

Les étapes du Trophée d'Impro

Le match intra collège – première rencontre avec le match au sein du collège
Durée du spectacle : 1h à 1h10
Généralement une seule période sans entracte.

Le match inter collège – première rencontre avec un public et des joueur-se-s que l'on ne connaît pas
Durée du spectacle : environ 1h
La formule du spectacle est à adapter selon le nombre d'équipes participantes : matchs, poules qualificatives, tournoi.

La Finale Régionale – rencontre avec d'autres élèves du territoire dans une salle d'exception
Durée du spectacle : moins de 2h, matchs de 45 minutes maximum

La formule du spectacle est à adapter selon le nombre d'équipes participantes : matchs, poules qualificatives, tournoi.

Les Auteur·rice·s

Ce livret a été conçu par un groupe de réflexion constitué de Nour El Yakinn Louiz de Déclic Théâtre, Ludovic Duchesne de Macédoine, Yann Berriet de Crache Texte et de Marie Auzanneau de la Ligue d'Improvisation Réunionnaise. Il a pour objectif d'harmoniser la pratique de l'arbitrage au sein du Trophée d'Impro Culture & Diversité.

Contacts

Trophée d'Impro Culture & Diversité - Fondation Culture & Diversité
97 rue de Lille 75007 Paris

Anne Pizet

Déléguée générale de la Fondation Culture & Diversité, en charge de la Cohésion Sociale
01 47 53 61 91
apizet@fmlcd.org

Blanche Billoret-Seltzer

Chargée de mission
01 47 53 61 98
bbilloretseltzer@fmlcd.org

Manon Retailleau

Chargée de mission
06 85 76 52 22
mretailleau@fmlcd.org



Annexe : règlement du match d'impro dans le cadre du TICD

La base du jeu est définie par les "règlements officiels de la Ligue Nationale d'Improvisation" qui ont été conçus et édités par Robert Gravel et Yvon Leduc. Ces règles ont été adaptées au Trophée d'Impro Culture & Diversité

- **Art. 1 :** Le jeu consiste en la rencontre de deux équipes composées de six joueur·euse·s improvisateur·rice·s (trois femmes – trois hommes), encadré·e·s par un·e coach.
- **Art. 2 :** Un·e arbitre et ses deux assistant·e·s veillent à ce que le jeu se déroule selon les règlements.
- **Art. 3 :** Le·la MC fait le lien entre le public et l'espace de jeu. Il·elle peut entrer dans l'espace de jeu au début du spectacle, avant l'entrée des équipes, et en fin de spectacle pour le discours de clôture et la remise des prix.
- **Art. 4 :** Les joueur·euse·s ne peuvent improviser qu'à l'intérieur de la patinoire.
- **Art. 5 :** Les joueur·euse·s et l'arbitre peuvent se placer dans la réserve afin de rester dans l'espace de jeu sans être vu·e·s par les spectateur·rice·s.
- **Art. 6 :** Les improvisations sont de deux ordres :
 - **IMPROVISATION COMPARÉE :** Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. L'équipe désignée au hasard, par la couleur du palet, a le choix de commencer ou non. Aucune communication ne sera permise pendant l'improvisation de l'autre équipe. En cas d'infraction, une faute sera attribuée à l'équipe fautive au moyen d'un ruban exhibé par les assistant·e·s arbitres.
 - **IMPROVISATION MIXTE :** Un·e ou plusieurs joueur·euse·s des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.
- **Art. 7 :** L'arbitre tire un carton et lit à haute voix :
 - La nature de l'improvisation (comparée ou mixte)
 - Le titre de l'improvisation (thème)
 - Le nombre de joueur·euse·s
 - La catégorie de l'improvisation
 - La durée de l'improvisation
- **Art. 8 :** Les joueur·euse·s et le·la coach 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, le palet est lancé après la concertation de vingt secondes.

- **Art. 9 :** L'improvisation terminée, chaque spectateur·rice est invité·e à choisir l'équipe gagnante de l'improvisation en montrant la couleur de son carton de vote correspondant à l'équipe de son choix. Si l'arbitre ne parvient pas à départager le vainqueur à première vue, i est aidé·e des assistant·e·s arbitres pour compter les cartons de vote.
- **Art. 10 :** L'arbitre est l'autorité absolue du jeu. À tout moment, iel peut imposer une pénalité à un·e joueur·euse ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie. Pendant une improvisation, l'arbitre signale une pénalité au moyen d'un « gazou ». La pénalité est annoncée avant le vote sur l'improvisation.
- **Art. 11 :** L'accumulation de trois points de pénalité (total accumulé chronologiquement par les joueur·euse·s ou leur équipe) donne automatiquement un point à l'équipe adverse.
- **Art. 12 :** Seul·e le·la capitaine de chaque équipe a le droit de demander des explications à l'arbitre. Toute discussion avec ce·tte dernier·ère doit se dérouler dans la patinoire.