

# Document technique

Finale 2025

---

*Improvisation*



**Jeux de  
l'Acadie**

PLANIFICATION STRATÉGIQUE DES JEUX DE L'ACADIE 2020-2025

# FONDEMENTS STRATÉGIQUES



## VISION

CE QUE NOUS VOULONS DEVENIR :

Leaders dans le développement sportif et culturel de la jeunesse, de la langue française et de la culture acadienne

## MISSION

NOTRE RAISON D'ÊTRE :

Développer le mouvement des Jeux de l'Acadie afin de contribuer à l'épanouissement de la jeunesse francophone des provinces atlantiques par l'entremise de compétitions et d'activités sportives et culturelles



## BUTS

- > Valoriser fierté acadienne et francophone
- > Promouvoir l'activité physique et événements culturels
- > Initier jeunesse à différentes disciplines sportives et culturelles via compétitions, cliniques et ateliers de formation

## BUTS

- > Organiser événements sportifs et culturels d'envergure, conférences, colloques et atelier afin de sensibiliser public
- > Favoriser développement de leaders
- > Optimiser chances des jeunes à poursuivre leur développement vers réseaux de compétitions et performances plus élevés

## BUTS

- > Agir comme élément déclencheur afin de léguer héritage sportif et culturel aux communautés engagées dans les Jeux
- > Organiser toute activité connexe pour atteindre les fins ci-dessus

## VALEURS

CE QUI NOUS DÉFINIT ET NOUS MOTIVE :



FIERTÉ  
FRANCOPHONE



MIEUX-ÊTRE



LEADERSHIP



COLLABORATION

## VALEURS

SUITE...



INNOVATION



ÉQUITÉ



ESPRIT SPORTIF



BÉNÉVOLAT



---

*Ce document a pour objectif de compléter le document technique approuvé pour la 44e finale des Jeux de l'Acadie. La partie « générale » complète ce document spécifique à cette discipline culturelle.*

---

# IMPROVISATION

## FORMAT

1. Si quatre (4) ou cinq (5) régions sont représentées, la formule de compétition est la suivante : il n'y a aucune division. Toutes les équipes s'affrontent une fois. Les quatre meilleures équipes au classement s'affrontent en demi-finale (1 vs 4 et 2 vs 3)
2. Si six (6) régions sont représentées, la formule de compétition est la suivante : deux divisions de 3 régions déterminées selon le classement obtenu lors de la dernière Finale des jeux de l'Acadie. Une division comprend les positions : 1, 3 et 5 tandis que l'autre, les positions 2, 4 et 6.
  - 2.1 Toutes les équipes affrontent celles de leur division respective.
  - 2.2 Les matchs supplémentaires sont les suivants : 1 vs 6, 2 vs 5 et 3 vs 4.
  - 2.3 Les 4 meilleures équipes au classement, toutes divisions confondues, se rendent en demi-finales.
3. Si sept (7) régions sont représentées, la formule de compétition est la suivante : il n'y a pas de divisions. Les quatre (4) meilleures équipes au classement s'affrontent en demi-finales : 1 vs 4, 2 vs 3.
  - 3.1 L'horaire des matchs préliminaires est le suivant :

Équipe 1 : 2, 3, 4,7	Équipe 2 : 1, 3, 5,6	Équipe 3 : 1, 2, 5,7	Équipe 4 : 1, 5, 6,7
Équipe 5 : 2, 3, 4,6	Équipe 6 : 2, 4, 5,7	Équipe 7 : 1, 3, 4,6	

4. Si huit (8) régions sont représentées, la formule de compétition est la suivante : deux divisions de 4 régions déterminées selon le classement obtenu lors de la dernière Finale des Jeux de l'Acadie. Une division comprend les positions : 1, 4, 5, et 8 tandis que l'autre, les positions 2, 3, 6 et 7.
  - 4.1 Toutes les équipes affrontent celles de leur division respective.
5. Si neuf (9) régions sont représentées, la formule de compétition est la suivante : trois divisions de 3 régions déterminées selon le classement obtenu lors de la dernière Finale des Jeux de l'Acadie. Une



division comprend les positions : 1, 6 et 9, la 2<sup>e</sup> division comprend les positions 2, 5 et 8 tandis que l'autre, les positions 3, 4 et 7.

5.1 Toutes les équipes affrontent celles de leur division respective.

5.2 Les matchs supplémentaires sont les suivants : 1 vs 8, 2 vs 9, 3 vs 6 et 4 vs 5.

5.3 L'équipe 7 devra jouer un match fantôme contre l'équipe 6.

## CLASSEMENT ET BRIS D'ÉGALITÉ

### *Étape 1 : Pointage*

La première étape de la procédure sera le nombre de points accumulés basé sur le pointage accordé selon le résultat de chaque match préliminaire (2 victoires - 0 défaite - 1 nulle). Les équipes seront classées en commençant par celle qui a le plus grand pointage au plus petit. Dans le cas d'une égalité au niveau du pointage, on procèdera à la prochaine étape.

### *Étape 2 : Résultat d'affrontement*

Afin de briser une égalité entre des équipes, on vérifie si elles se sont affrontées lors des matchs préliminaires du tournoi. Si oui, l'équipe gagnante de ce match sera classée plus haut. En cas d'un match nul ou si les équipes ne se sont pas rencontrées, la prochaine étape devra être utilisée.

### *Étape 3 : Différentiel*

La troisième étape est le différentiel point pour/point contre absolu. Le différentiel est calculé en excluant les points acquis par l'accumulation de punitions. Les équipes seront classées en commençant par celle qui a le plus grand différentiel en allant jusqu'à celle ayant le plus petit. Si l'égalité persiste, les équipes doivent passer à la prochaine étape.

### *Étape 4 : Punitions*

La quatrième étape est le nombre de punitions reçues pendant les matchs préliminaires. Les équipes seront classées en commençant par celle qui a le plus petit nombre de punitions en allant jusqu'à celle qui en a le plus. Les équipes à égalité doivent passer à la cinquième étape.

### *Étape 5 : Lancer de rondelle*

La cinquième et dernière étape est un lancer de rondelle avec la présence des deux capitaines et des entraîneurs des équipes à égalité. L'équipe gagnante du lancer aura un classement plus élevé.

### *Égalité à trois équipes et plus*

Si trois équipes et plus sont à égalité, une série de lancements de rondelle déterminera le rang des trois équipes qui sont encore à égalité après toutes les étapes 1 à 4. Cette série de lancements sera organisée par l'ombudsman et chaque équipe devra envoyer son capitaine pour la représenter. Les règlements de cette série de lancements seront établis en tenant compte du nombre d'équipes à égalité et seront déterminés par l'ombudsman.



## RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Les règlements des tournois d'improvisation des écoles secondaires d'improvisation NB (disponible sur le site Internet de la SJA dans la section documents) sont en vigueur sauf pour les suivants :

1. Pour les catégories d'âge de cette discipline, prière de vous référer à la partie « générale » du Document technique.
2. Chaque équipe doit être formée d'un minimum de six (6) et un maximum de (8) participants. L'entraîneur et gérant doivent s'identifier au sexe selon l'inscription des membres de l'équipe. Pendant un match, une équipe doit être représentée sur le banc par six (6) joueurs et de l'entraîneur. Advenant le cas d'une maladie lors de la Finale des Jeux de l'Acadie et qu'une équipe présente un alignement incomplet, celle-ci recevra automatiquement une punition de nombre illégal de joueur majeur au début du match. L'équipe ne sera toutefois pas pénalisée si elle ne peut pas remplir les conditions de la carte durant le match.
3. **Les équipes doivent se présenter dans le local d'avant-match 15 minutes avant leur match.**
4. Dans un match, on y joue six (6) improvisations par partie. Chaque partie est composée de 4 mixtes et deux (2) comparées avec un maximum de deux (2) catégories autres que la catégorie libre. La durée des matchs est en moyenne de 40 minutes avec une entre-période de 1 à 2 minutes après les trois premières improvisations.
5. On accorde jusqu'à un maximum de 30 secondes de concertation ou caucus avant une improvisation.
6. Pour chaque improvisation en ronde préliminaire et en ronde éliminatoire, trois (3) juges de salle ont la tâche de voter pour la meilleure improvisation immédiatement au signal de l'arbitre. Si deux ou plus des juges de salle votent pour la même équipe, cette équipe remporte le point. Le public n'est pas consulté. Un total d'un (1) point est décerné à chaque improvisation.
7. **Pour le bien du spectacle, aucune punition ne peut être assumée par une équipe; les capitaines doivent se présenter pour la période de questions.**
8. TOUS LES JOUEURS DOIVENT JOUER! Si à la fin du match, un joueur quelconque n'a participé à aucune improvisation, l'équipe se verra attribuer une punition majeure.
9. Tout joueur ayant récolté trois (3) pénalités individuelles pendant la même partie est expulsé du jeu pour le reste du match et le joueur emporte les pénalités avec lui.
10. À la fin de chaque match, les trois (3) étoiles du match sont déterminées par les juges de salles ou l'arbitre.



11. Liste des catégories utilisées lors des Jeux de l'Acadie :

**a. Libre**

Cette catégorie, qui survient le plus fréquemment, n'impose pas de catégorie ou style spécifiques. Les joueurs peuvent donc simplement faire une improvisation sans catégorie ou style particulier, ou alternativement en faire une qui évoque une catégorie existante, par exemple une chantée, sans pourtant jouir du bris de règlements permis lors de certaines catégories, tel quitter l'arène comme on peut le faire en sans limites ni frontières.

**b. Chantée**

Lors d'une improvisation chantée, les joueurs doivent chanter toutes leurs paroles. Les joueurs peuvent inventer une mélodie ou utiliser l'air d'une ou des chansons connues, du moins qu'ils changent suffisamment les paroles.

**c. Rimée**

Pendant une improvisation rimée, les joueurs en jeu doivent faire rimer toutes leurs paroles.

**d. Sans sons**

Durant cette improvisation, les joueurs ne peuvent causer aucun bruit ou n'émettre aucun son ou parole. C'est donc une improvisation complètement mimée et silencieuse.

**e. Sans paroles (les sons sont exigés)**

Bien que ce soit une catégorie axée sur le mime et qui n'accepte pas les paroles, les joueurs doivent faire l'usage de bruits, incluant les onomatopées. Le charabia, c'est-à-dire l'utilisation d'une langue inventée pour faire parler un personnage, n'est pas permis (ex : « blahblahloublo »).

**f. À la manière de**

L'arbitre propose une improvisation dans le style d'un auteur, artiste, cinéaste, mouvement, etc., par exemple Victor Hugo ou le théâtre de l'absurde. Les joueurs doivent créer une histoire qui pourrait appartenir au corps littéral, visuel ou sonore de l'auteur, artiste, cinéaste ou mouvement en question. Le cliché est à éviter. L'Annexe A comprend une liste d'à la manière de qui pourrait survenir à n'importe quel moment dans un match. Viendra s'y ajouter des à la manière d'auteurs plus spécifiques à chaque tournoi dans un document produit et envoyé séparément.

**g. Poursuite**

Une poursuite est nécessairement une improvisation comparée. L'équipe qui passe en premier présente la première partie d'une improvisation. La deuxième équipe doit ensuite continuer l'improvisation en prenant en compte le ton de l'équipe précédente, en respectant les détails qui ont été présentés auparavant. Il existe deux façons de poursuivre une improvisation : Soit en continuant l'action du même moment en reprenant les mêmes personnages avec différents joueurs ; soit en créant un lien entre les deux improvisations à travers un lieu, un univers, un personnage commun (par exemple, une impro qui se passe au même endroit, mais des heures avant ou un an plus tard, ou en même temps et ailleurs à un personnage mentionné dans la première impro, etc.). Dans les deux cas, le public devra vraisemblablement comprendre qu'une impro est vraiment la « suite » de l'autre.



Important : À noter que les joueurs n'ont plus besoin de figer à la fin de l'improvisation, ni de se faire remplacer directement comme c'était le cas auparavant.

**h. Dramatique**

Une improvisation dramatique doit se jouer sur un ton qui ne se prête pas à la comédie. La dramatique privilégierait plutôt la vérité, le développement de la psychologie des personnages, les choses sérieuses, le silence, l'inconfort, l'intensité, etc.

**i. Musicale**

Les joueurs devront faire une improvisation accompagnée de musique fournie par les officiels. Les improvisateurs doivent se laisser inspirer par la musique et créer un univers à partir de celle-ci. Dans la mesure du possible, leurs mouvements devraient suivre le rythme et ton de la musique. Cette improvisation est essentiellement une mimée. Il est déconseillé de parler pendant l'improvisation pour éviter la confusion autant au niveau des joueurs que du public.

**j. Humoristique**

Une improvisation humoristique est de nature exagérée et cabotine. Elle est axée sur le ridicule et le drôle.

**k. Sans limites, ni frontières**

Cette catégorie donne le droit aux joueurs de sortir de l'arène et faire usage de l'espace dans la salle. L'utilisation des objets dans la salle est inacceptable, incluant le micro et la musique. Il est conseillé d'exploiter un seul aspect de la salle (ex : rideaux, sièges de l'auditoire, coin sombre) et d'éviter de courir partout dans la salle. Les joueurs doivent signaler leur entrée dans l'improvisation en mettant un pied dans l'arène.

**l. Fixe**

Au début de l'improvisation, les joueurs prennent une position fixe, comme dans une photo, position qu'ils devront garder jusqu'à la fin de l'improvisation. La position de chaque joueur doit correspondre à un moment dans l'improvisation (le même ou des différents). Une fois l'improvisation commencée, aucun nouveau joueur ne pourra entrer en jeu, donc tous les personnages doivent être en position fixe du début de l'improvisation.

**m. Avec accessoire**

Cette improvisation se fait à l'aide d'un ou des objets choisis par l'arbitre. Cet objet, qui doit être au centre de l'action, doit devenir plusieurs différentes choses durant l'improvisation, mais il ne peut jamais être ce qu'est l'objet en réalité. Un balai peut être une guitare, une rame, mais ne peut pas être un balai. Les choses dans lesquelles on transforme l'accessoire, devront être inspirées de sa forme, sa couleur, sa texture, etc. Par exemple, un balai ne serait pas une montre, un soleil, etc.

12. Il n'y a aucun protêt aux Jeux de l'Acadie.

13. Les feuilles de statistiques sont les feuilles officielles reconnues par la Société des Jeux de l'Acadie Inc. Les résultats sont officiels seulement après vérification du Comité des statistiques du COFJA.





14. Les feuilles de statistiques sont signées par les deux (2) entraîneurs en cause avant la partie et par l'arbitre à la fin de chaque partie.



## ANNEXE A : Liste des « à la manière de »

### « À la manière de » généraux

Les à la manière de générales suivantes pourraient figurer au match sans plus d'avertissement. Des à la manière d'auteurs plus spécifiques à chaque tournoi vous seront acheminés dans un document séparé, au cas.

Dans plusieurs des cas suivants, les improvisateurs peuvent donner le ton qu'ils veulent au genre donné. Par exemple, il y a des westerns qui sont dramatiques, d'autres qui sont comiques. À la manière d'un western n'impose donc pas un ton. L'arbitre peut cependant décider de spécifier un ton à l'intérieur de chacun de ces genres. L'arbitre peut aussi suggérer une des sous-catégories de chacun de ces genres. Par exemple, il ou elle pourra demander à la manière d'une comédie western (ton), ou d'un film de guerre (inclus dans les Films d'action), etc.

- Bande dessinée : Américaine (superhéros), Européenne, Manga... Les équipes sont encouragées à faire ressortir l'élément bande dessinée (dessins sur papier, texte dans des bulles) de l'improvisation.
- Comédie musicale : La mixture de parler et de chanter, et la possibilité de numéros de danse.
- Conte : Conte de fée, conteur, fable, légende, etc., avec narration ou non, avec un seul conteur, ou multiples personnages en scène.
- Dessin animé : Productions de tous pays confondus. Disney/Pixar, Looney Tunes, anime japonais, stop motion, etc.
- Documentaire : Inclus les biographies et autobiographies (dans ce dernier cas, on veut voir quelque chose de vrai dans la vie des personnages).
- Émissions... de télé-réalité, jeux télévisés, pour enfant, comédies de situation, infopublicité, bulletin de nouvelles...
- Film d'action : De tous genres, tels que les films de guerre, d'espions, de kung-fu, ou même de superhéros. L'action et la violence sont le point central de l'improvisation.
- Horreur : Que l'on parle du Gothique (vampires, châteaux hantés, etc.), des films de type « slasher », ou de l'horreur plus psychologique, l'impro mise sur la peur et le suspense, mais peut tout de même adopter un ton plus humoristique tout en utilisant les monstres et situations propres à l'horreur.
- Parodie : L'arbitre propose une improvisation qui parodie une œuvre, auteur, cinéaste, mouvement, la télé ou le théâtre communautaire, etc. Les joueurs doivent donc ressortir les éléments clés et en faire une parodie. Cette improvisation se veut exagérée, ridicule et clichée.
- Récit fantastique : Un élément magique doit exister, voire même un monde complet issu du fantastique. Exemples : Le Seigneur des Anneaux, Les chroniques de Narnia, L'Odyssée, la mythologie.
- Récit policier/Mystère : Histoires de détectives, procédures policières, suspense,
- Film Noir... On mise sur le crime et ses conséquences.
- Roman-savon : Communément appelé « soap opera », du mélodrame qui joue sur les amours des personnages. On y retrouvera aussi les comédies romantiques et les romans d'eau de rose comme la série Harlequin.
- Science-fiction : Un élément scientifique avancé au-delà de nos capacités techniques doit exister. Inclus le science-savon (« space opera », ces épopées sur des vaisseaux spatiaux, des extra-terrestres, etc.), mais aussi le cyberpunk, le voyage dans le temps, etc.



- Stand-up : À la manière d'un humoriste, devant un public, avec un micro.
- Western : Inspiré d'histoires de cow-boys et hors-la-loi dans l'Ouest nord-américain du 19e siècle, et tous les détails qui leur sont propres (le saloon, le duel, le désert, le chemin de fer, le shérif, etc.)
- YouTube : Contenu web vidéo original, dont vlogues, déballages, hauls, critiques, tutoriels, ASMR, reprises de chansons, etc.

