

Guide à l'animation des matchs d'improvisation

Ligue d'improvisation de la Rencontre Théâtre Ados

Avant-match

- Vers 18h40, mettre de la musique énergisante pour préparer le public et les équipes.
- Aller voir les 2 équipes et prendre en note les alignements (noms et numéros des joueurs et du coach) ainsi que leur chanson d'entrée.
- Aller voir l'arbitre du match pour lui demander son nom et s'il/elle a une chanson d'entrée.
- Préparer en avance les chansons d'entrée des équipes et de l'arbitre.
- Vers 18h55, annoncer au micro que le match débutera sous peu.

Début du match

- Vers 19h, au micro, saluer le public et annoncer le début du match.
- Au micro, annoncer l'équipe invitée.
 - Faire jouer leur chanson d'entrée
 - Présenter l'équipe : « Nous accueillons d'abord les « ... » de l'école « ... »! »
 - Nommer les joueurs un par un, en commençant par leur poste (joueur, assistant capitaine ou capitaine), leur numéro puis leur nom complet
 - L'équipe doit être nommée en ordre, soit : les joueurs, l'assistant capitaine, le capitaine, et finalement le coach.
 - Laisser quelques secondes entre chaque nom pour laisser le temps aux joueurs de se rendre jusqu'à la scène.
- Au micro, annoncer l'équipe hôte. Répéter les mêmes étapes que pour l'équipe invitée.
- Au micro, annoncer l'arbitre de la soirée
 - Faire jouer sa chanson d'entrée
 - L'annoncer, par exemple avec une phrase du genre: « Mais attention, un match ne peut pas se jouer sans un impitoyable arbitre, veuillez accueillir « ... »! »
- Lorsque l'arbitre sifflera pour dire son mot de bienvenue, fermer la musique
- Remettre de la musique lors de la communion des 2 équipes (lorsqu'ils se tapent dans les mains après l'arrivée de l'arbitre) et souhaiter à tous un bon match.

Durant le match

- Mettre de la musique entraînante durant les caucus (lorsque les équipes se concertent) et durant le vote. La musique doit garder les joueurs et le public énergisés et être suffisamment forte pour que le public ne puisse pas entendre ce que les équipes se disent durant les caucus.
- Vous pouvez parler au micro durant ces moments, par exemple en racontant des anecdotes intéressantes, en faisant réagir le public ou en lui posant des questions au sujet des improvisations ou des joueurs

Attention! Jamais on ne commente négativement ni ne porte de jugement sur les improvisations qui viennent d'être jouées. Vous pouvez souligner une performance impressionnante d'un joueur, mais assurez-vous de faire autant de commentaires pour une équipe que pour l'autre.

Voici l'ordre normal d'un match :

- ⇒ L'arbitre va siffler – On arrête la musique
 - ⇒ L'arbitre va donner le thème et les contraintes de l'improvisation. – Lorsqu'il siffle ou dit « caucus! » on repart la musique.
 - ⇒ L'arbitre va resiffler pour débiter l'improvisation – On arrête la musique
 - ⇒ S'il s'agit d'une improvisation comparée (chaque équipe joue son improvisation) il faut attendre la fin des 2 improvisations avant de lancer la musique.
 - ⇒ S'il s'agit d'une improvisation mixte (un joueur de chaque équipe qui jouent ensemble), on remet la musique dès que l'arbitre a sifflé la fin de l'improvisation.
 - ⇒ Après une improvisation, l'arbitre pourra siffler pour annoncer une pénalité ou demander le vote – On arrête la musique puis on la repart lorsqu'il a terminé.
-
- Lorsque la pause de mi-temps est annoncée, on peut redire au micro qu'il y aura une pause de 10 minutes. Mettre de la musique pour mettre de l'ambiance durant la pause.
 - Après les 10 minutes, annoncer au micro que le match reprend. Laisser la musique jouer jusqu'à ce que l'arbitre siffle pour recommencer le match.

Fin du match

- Après le dernier vote, l'arbitre dira sûrement aux équipes que le match est terminé et d'aller saluer les autres joueurs
- Annoncer au micro la fin du match. Vous pouvez inviter les spectateurs à applaudir encore les 2 équipes.
- Mettre de la musique entraînante en attendant de recevoir les étoiles du match et le score final
- L'arbitre et le juge viendront vous donner les 3 étoiles du match et le score final
- Au micro, annoncer en ordre :
 - La 3^e étoile : « De l'équipe des « ... », le numéro « ... », « dire le nom complet »
 - La 2^e étoile : « De l'équipe des « ... », le numéro « ... », « dire le nom complet »
 - La 1^{ere} étoile : « De l'équipe des « ... », le numéro « ... », « dire le nom complet »
 - Laisser quelques secondes entre chaque étoile pour que les joueurs aient le temps de saluer le public et taper dans les mains de tout le monde.
 - Dire le score final : « Et après une excellente soirée, le match se solde par un score de « ... » à « ... » pour les « ... » de l'école « ... »! »
Attention! Lorsque le score est très espacé (ex : 13 à 0, 10 à 2, etc), vous pouvez simplement mentionner « une victoire pour l'équipe des « ... » de l'école « ... »
- Au micro, remercier les gens d'être venus, les inviter au prochain match si vous connaissez la date, et leur souhaiter une bonne soirée!

Merci de votre implication et votre temps!

