

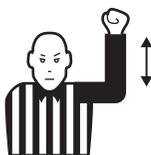
# MATCH D'IMPRO

## SIGNES D'ARBITRAGE



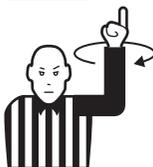
### Majeure

Augmente d'un point la gravité d'une faute précédemment sifflée.



### Décrochage

Perte d'accent ou de personnage, fou rire, non respect d'une situation en cours d'impro.



### Retard de jeu

L'histoire n'avance pas. Au coup de sifflet de l'impro, il n'y a pas encore de joueur dans la patinoire.



### Confusion

Manque d'écoute, non respect ou manque de décors, références imprécises, etc.



### Nombre illégal de joueurs

Une équipe n'est pas au complet en début de match ou ne respecte pas le nombre de joueurs.



### Rudesse

Imposition d'un personnage ou d'une situation, rudesse physique, etc.



### Accessoire non respecté

Non respect du matériel. Pour impros avec accessoire lorsque celui-ci est peu ou pas pris en compte.



### Refus de personnage

Quand un joueur refuse le rôle qu'un autre lui a suggéré, ou abandonne arbitrairement son personnage.



### Procédure illégale

Communications illégales, sortie de l'aire de jeu, utilisation d'accessoires non permis...



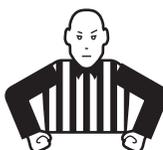
### Obstruction (majeure)

Refus systématique des propositions de l'autre joueur.



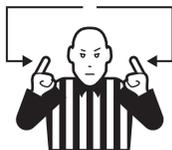
### Cabotinage

Joueur qui cherche à s'attirer les faveurs du public sans faire avancer le jeu.



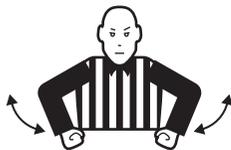
### Mauvaise conduite (majeure)

Joueurs ou équipes qui ne respectent pas le protocole, ou qui nuisent sciemment au jeu ou au spectacle.



### Hors sujet

Non respect du thème ou de la catégorie de l'impro.



### Punition de match (majeure)

Quand l'avertissement de la mauvaise conduite n'a pas été suffisant.



### Cliché

Répétition d'une situation, d'un personnage ou de phrases de grande renommée.



### Manque d'écoute

Non respect de ce qui a été dit ou installé. Non prise en compte de l'entrée d'autres joueurs.