



Animer une soirée d'improvisation

Avant le spectacle	3
Pour débiter	3
Début du match	4
Entre les improvisations	4
Annonce des pénalités	5
Demande de vote et attribution des points	6
Pour terminer	6
Après le match.....	7
Rôle du disc-jockey (DJ)	8

Avant le spectacle

Lors d'une soirée d'improvisation, les animateurs arrivent d'avance. Cela donne le temps de faire un test de son afin d'ajuster le son des micros avec le son de la musique pour que le public entende bien les animateurs et la musique. C'est aussi en étant présents d'avance que les animateurs ont le temps d'aller chercher l'information nécessaire pour animer le match.

Information nécessaire avant le début du match :

1. L'alignement (nom des joueurs, qui est capitaine, numéros des joueurs)
2. Nom des entraîneurs
3. Nom de l'arbitre
4. Nom des équipes
5. La musique d'introduction des équipes (pour la personne responsable de la musique)

Il est de la responsabilité de l'animateur de se présenter à l'arbitre et aux juges de salle afin de déterminer avec eux qui annoncera les points et les pénalités au cours du match.

Pour débiter

Mot de bienvenue

1. Le mot de bienvenue sert à annoncer au public que le match va commencer, elles sont généralement courtes et mettent de l'ambiance pour les équipes.
2. Exemple : « Bonsoir public, êtes-vous en feu ?! Ça tombe bien, on a un match de feu opposant [Équipe 1] à [Équipe 2] !!! »

Présentation des équipes

1. La première équipe à être présentée est l'équipe en visite.
2. En général, on commence par présenter la recrue en terminant par le capitaine.
3. Il n'est pas obligatoire de nommer le numéro des joueurs, mais cela est fait la plupart du temps.
4. Après les joueurs, on présente l'entraîneur (coach).
5. Exemple : « Nous allons présenter l'équipe des Bras de fer, en commençant par le numéro 15 Jean Tremblay, suivi du numéro 3 Jade Hérard, du numéro 28 Charles Dubois, l'assistant capitaine de la formation, le numéro 55 René Talbot et la capitaine, numéro 45, Sarah Breton. Le tout entraîné par Henri Patenaude. »

Présentation de l'arbitre et des juges de lignes

1. Une fois que les deux équipes ont été présentées, on présente les juges de lignes (si applicable) et l'arbitre. La tradition veut que l'arbitre soit hué.
2. Exemple : « Nous sommes rendus là public : malheureusement, tout match d'impro a un arbitre. Huez-le chaleureusement : Jérémie Lasalle. »

Début du match

1. L'arbitre siffle pour saluer le public. L'animation cesse.
2. Si l'arbitre siffle après avoir dit « Communion », les équipes se disent bon match. L'animation peut parler, mais pendant un très court moment puisque l'arbitre sifflera de nouveau pour annoncer la première carte thème du match.

Entre les improvisations

1. Parler en continu
 - a. Le but d'avoir des animateurs est de combler le silence en collaboration avec la musique. Les animateurs parlent par-dessus la musique pour mettre de l'enthousiasme et animer la soirée.
 - b. Dès qu'il y a un silence, la musique part et les animateurs parlent jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre.

2. Écouter les interventions de l'arbitre pour savoir quand parler
 - a. L'arbitre est la personne qui permet à la soirée d'avancer. Il est important d'écouter les coups de sifflet et de savoir quelle intervention l'arbitre fera.
3. Interactions avec le public
 - a. Les animateurs sont présents pour divertir le public. Celui-ci apprécie souvent être interpellé par une interaction avec l'animation. Les animateurs peuvent demander au public de répéter un mot, une phrase, de faire la vague, de faire un sondage par applaudissement et plus encore.

Sujets des interventions

L'animation doit rester respectueuse et courtoise tout en amusant le public.

Il est possible de raconter des blagues, parler de sujets d'actualités qui sont légers et rigolos. Les animateurs peuvent aussi clarifier des catégories ou redire des éléments mentionnés par l'arbitre. En contexte général, les animateurs peuvent discuter de ce qui s'est passé sur l'improvisoire, de leurs idées, d'un thème ou de conseils lors de la réalisation d'une catégorie.

Dans un contexte compétitif comme un tournoi, les animateurs doivent essayer d'influencer le moins possible le vote du public. Il est donc plus délicat de parler de ce qui vient d'être vu dans ces occasions.

Annonce des pénalités

L'animation annonce les pénalités signalées par l'arbitre à la fin des improvisations. L'animateur se doit de laisser la parole à l'arbitre s'il y a demande d'explication de la part d'une ou des deux équipes.

Demande de vote et attribution des points

1. L'animation demande le vote du public à la fin de chaque improvisation. Encore une fois, une entente avec l'arbitre pour déterminer qui et quand demander le vote est une bonne habitude à prendre.
2. Une fois le vote complété, l'animation peut annoncer quelle équipe a reçu la majorité des votes du public.

Pour terminer

Récolte d'informations

1. Dès que la dernière improvisation est terminée, les entraîneurs, l'arbitre et l'animation se réunissent pour confirmer le pointage final, les étoiles du match et les pénalités le cas échéant.
2. Assurez-vous d'avoir les 3 étoiles (une donnée par chaque entraîneur et une par l'arbitre)

Annonce des honneurs individuels

1. Il est possible de demander au micro à la personne responsable de la musique une « musique étoilée » afin d'annoncer les étoiles.
2. Avant d'annoncer les étoiles, les animateurs demandent au public et aux joueurs de faire un roulement de tambour.
3. L'ordre dans lequel les étoiles sont annoncées est généralement :
 - a. 3e étoile : Étoile de l'équipe ayant gagné le match, en prenant en considération que l'arbitre donne la première étoile à un joueur du côté gagnant
 - b. 2e étoile : étoile de l'équipe adverse
 - c. 1re étoile : étoile de l'arbitre

- d. Exemple : « La troisième étoile du match revient au ... joueur numéro 55 du côté des bras de fer, René Talbot ! La deuxième étoile va du côté des chats-serpents à la joueuse Rose-Marie Deshaies ! La première étoile, celle décernée par l'arbitre, revient à la joueuse Jade Hérard, numéro 3 des bras de fer !!! »

- 4. Annoncer le résultat du match
 - a. Avant de donner le résultat, on demande un roulement de tambour.
 - b. Règle générale, on annonce le pointage au micro suivi de l'annonce de l'équipe gagnante.
 - c. Exemple : « Le match se conclut sur la note de 7 à 5 en faveur des Bras de fer !!! »

- 5. « Déprésenter » chaque joueur
 - a. Nommer un joueur par équipe en alternance pour qu'ils quittent la scène.
 - b. Nommer les entraîneurs pour qu'ils quittent la scène.
 - c. Nommer l'arbitre.

- 6. Remercier le public d'être venu et annoncer la date, le lieu et l'heure du prochain match.

Après le match

Avant de partir, assurez-vous de laisser l'endroit propre et en ordre.

Rôle du disc-jockey (DJ)

Le rôle du disc-jockey est d'être responsable de la musique ambiante lors du spectacle d'improvisation avant, pendant et après le match. Il est suggéré que la tâche d'animation soit distincte de celle du disc-jockey pour éviter des erreurs ou des temps morts.

Avant le spectacle

1. S'assurer d'avoir les chansons d'entrée des 2 équipes et de l'arbitre.
2. S'assurer de mettre de la musique quelques minutes avant le début de chaque match

Pendant le spectacle

1. Faire jouer les chansons pendant la présentation de joueurs, entraîneurs, arbitre et juges de salle.
2. Faire jouer les chansons durant les concertations (caucus = mettre de la musique)
3. Arrêter la musique au coup de sifflet de l'arbitre pour lui laisser la parole

Il est possible que l'arbitre vous demande de faire jouer de la musique spécifique au cours de certaines improvisations. C'est votre responsabilité de valider avec lui la procédure pour que le tout fonctionne bien au bon moment.

Pour terminer

1. Faire jouer les chansons pendant la présentation