

Match d'impro France / Québec

Au théâtre des Carmes



Match d'impro France / Québec

Les comédiens québécois de la Lips (ligue d'improvisation à peine satirique de Châteauguay) nous montreront leur irrésistible talent (quasi aussi irrésistible que leur accent !).

Ils sont fiers d'être le pays qui a vu naître le match d'impro et ils ont bien raison ! Le poids de l'héritage pèse sur leurs solides épaules mais rien ne les arrête ! Face à eux, une poignée de challengers toulousains, triés sur le volet, surexcités à l'idée de se mesurer à eux !

L'arbitre, ce rabat-joie que nous adorons détester ne leur fera aucun cadeau : improvisation à la manière d'une comédie musicale, d'un western, de Marcel Pagnol, science-fiction, théâtre de boulevard...

Alors, entre la France et le Québec, qui remportera vos suffrages ?

Le match d'improvisation théâtrale est un spectacle de plusieurs saynètes entrecoupées de pauses. Deux équipes jouent ensemble sur des thèmes qu'elles découvrent en même temps que le public. L'arbitre du match tire au sort un sujet. Les joueurs entrent ensuite en scène pour une durée assez courte. Un seul but : construire une histoire. C'est alors au public de voter pour l'équipe qui remporte le point.

Tout cela dans une ambiance musicale !

Théâtre Des Carmes - Lundi 22 Octobre à 20 h30, avec Compagnies Bulle carré (Toulouse) et la LIPS (Québec)

Tout public dès 7 ans - Durée 2h environ - Tarif E : 12€ - Réduit 8€ - Moins de 12 ans 5€

Conditions tarif réduit : Pass Culture - Carte d'abonnement du théâtre - groupe à partir de 10 personnes - 12/18ans - étudiants - bénéficiaires du RSA - chômeurs - personnes à mobilité réduite

Billetterie en ligne : <https://mairie-de-condom.festik.net>

Point de vente : Service Culturel de Condom : rue de l'Évêché (au cloître), Billetterie au guichet du Théâtre le soir du spectacle

Info : 06.14.51.09.80.

LES RÈGLES du match d'impro

Deux équipes de 4 ou 6 joueurs s'affrontent autour d'un même thème.
Un arbitre veille au respect du règlement.

5 critères composent un thème :

- **La nature de l'impro** : comparée ou mixte
- **Le titre de l'improvisation**
- **Le nombre de joueurs autorisés à jouer**
- **La catégorie de l'improvisation** : libre ou à la manière d'un auteur ...
- **La durée**, variable de 45 secondes à 20 minutes !

À l'issue de cet énoncé, chaque équipe dispose de **20 secondes** pour se concerter.

Il existe deux types d'improvisations :

L'improvisation mixte : un ou des joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème. **OU** **L'improvisation comparée** : chaque équipe, doit improviser à tour de rôle sur le même thème. Aucune communication n'est permise pendant l'impro. de l'autre équipe.

À chaque fin de match le **public vote** pour l'impro. qu'il juge la meilleure.

Les Fautes les plus fréquentes:

Retard de jeu : au coup de sifflet du début de l'impro, il n'y a pas encore de joueur sur le terrain, ou les joueurs qui ne jouent pas ne sont pas encore retournés sur leur banc.

Sortie de thème : non respect du thème ou de la catégorie de l'impro.

Procédure illégale : communication non autorisée entre les joueurs, lorsqu'un joueur quitte l'aire de jeu, lorsqu'un joueur joue avec d'autres choses que les accessoires permis...

Cliché : répétition d'une situation, d'un personnage ou de phrases très célèbres.

Manque d'écoute : non respect de tout ce qui a été dit ou installé.

Nombre illégal de joueurs : une équipe n'est pas au complet en début de match, une équipe ne respecte pas le nombre de joueurs indiqué par l'Arbitre.

match d'impro les règles.png