

[Trame MC](#)

[Trame musique / lumière](#)

[Trame DJ / Arbitre](#)

[Commande régie](#)

---

## Trame MC

*Rdv dans la régie 5 minutes avant le début du spectacle pour donner le GO extinction complète de 20 secondes. Puis le DJ lance la musique d'entrée et le MC rentre.*

### Début spectacle / entrée du MC [5-7min]

Introduction, rappel de l'événement

Chauffe le public et explique le fonctionnement du match d'improvisation

### Échauffement [5min]

Appel des joueurs, commente l'échauffement

Chauffe le public

Annonce la dernière minute

Retour des joueurs en loges

### Entrée des arbitres [3min]

Appel de l'arbitre et ses assistant, invite le public à le huer. Ils procèdent au tour d'inspection puis sortent de la patinoire

### Entrée de l'équipe locale [2min]

Appel du coach, puis des joueurs en commençant par le capitaine.

Nommer individuellement chaque joueur par son nom/pseudo et son numéro.

L'équipe se place en ligne au fond de patinoire, le coach sur le banc.

### Entrée de l'équipe invitée [2min]

Idem. En entrant dans la patinoire, les joueurs check l'équipe déjà en place et se positionne en ligne devant l'équipe locale.

### Hymne [5-7min]

Demande au public de se lever. En commençant par les invités, les équipes chantent leurs hymnes.

Une fois terminé, les joueurs rejoignent leurs bancs respectifs. Le MC laisse la main à l'arbitre qui entre dans la patinoire.



### Première mi-temps [45min]

Entre les impros, le MC est le garant de l'énergie du public. c'est lui qui lance les applaudissements

### Déroulé d'une improvisation

#### 1. Annonce du thème

L'arbitre annonce les contraintes de l'impro en respectant l'ordre suivant : improvisation mixte/comparée, ayant pour thème « ... », nb de joueurs, catégorie, durée de l'improvisation.

#### 2. Caucus (20sec)

Pendant le caucus le MC peut expliquer la catégorie si nécessaire.

#### 3.1 début d'improvisation mixte

Au coup de sifflet, l'improvisation commence. Chaque équipe débute avec un seul joueur dans la patinoire.

#### 3.2 début d'improvisation comparée

A la fin du caucus, l'arbitre lance le palet. Le choix est donné à l'équipe tirée par la couleur du palet de prendre ou de laisser. A la fin du temps, la 1ere équipe laisse la patinoire à la seconde.

#### 4. Fin de l'improvisation

Au coup de sifflet, les joueurs regagnent les bancs. le MC invite le public à applaudir et indique si des fautes ont été sifflées. Les arbitres entrent dans la patinoire.

#### 5. Explication faute

Les capitaines peuvent réclamer des explications sur les fautes sifflées. Ils entrent dans la patinoire

#### 6. Vote

l'arbitre accompagné de ses assistants demande au public de voter avec les cartons de couleurs. Soit la couleur est dominante, soit il demande de procéder au comptage. Pendant cette phase, le MC peut rappeler au public les indications de vote (les couleurs etc.), expliquer la règle pour une égalité...

#### 7. Annonce du point

Après l'annonce de l'attribution du point, le MC relance les applaudissements. Il explique s'il y a eut un échange de point suite aux fautes

### 2ème mi-temps

Rappeler au public de compléter feuille des étoiles

### 15 minutes avant la fin du match

Récupérer les feuilles étoiles (par le duo caisse)



### Fin du match

Le MC annonce l'équipe vainqueur et les deux équipes entrent dans la patinoire pour se congratuler puis mélangés, tous les joueurs se placent en fond de patinoire pour les étoiles.

### Remise des Étoiles

En commençant par la 3ème, le joueurs s'avance en devant de scène et salue le public.

### Acclamation des sans étoiles

Ils n'ont pas eu d'étoile mais on peut les applaudir individuellement. Le MC fait attention à appeler les autres joueurs. Sans s'avancer, à l'appel de son nom, le joueur salue le public.

### Interview des coachs

En commençant par l'équipe invitée faire une interview parodique des journalistes sportifs en posant 3 ou 4 questions par coachs sur des moments forts du match: fautes, points fort/faible sur telle catégorie, un personnage marquant...

*Interview à construire en amont du match et à enrichir pendant. L'énergie du match redescend mais ce moment doit être amusant pour le public.*

*Garder les notes qq part pour les posts sur les réseaux sociaux*

### Remerciements

En les nommant individuellement : staff adhérent, régisseur, la mairie de prêter une salle, public...

Rappel des prochaines dates

Inviter au commentaire sur Facebook ou Google

### Photo de fin

Le public debout et les joueurs assis en devant de patinoire.



## Trame musique / lumière

*Pour une configuration match sans musicien*

### Entrée du public

Musique : d'ambiance en fond sonore

Lumière salle : tamisée

Lumière scène : lumière rouge éclaire uniquement la patinoire (config.1)

### Phase transitoire (20 sec)

Musique : coupée

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : éteinte

*le MC donne le GO au régisseur et DJ*

### Entrée du MC

Musique : musique dynamique à fond

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : dynamique multi-spot multicolore

### Prise de parole du MC

Musique : en fond

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : poursuite fixe centrée sur le MC et rouge sur les bancs (config.2)

**mettre repère sur scène**

### Entrée des joueurs pour l'échauffement

Musique : dynamique à fond

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : dynamique

### Début de l'échauffement

Musique : volume moyen à gérer avec prise parole MC

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : lumière bleue éclaire uniquement la patinoire (config.3)

### Retour des joueurs en coulisse :

Musique : dynamique à fond

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : dynamique multicolore

### Phase transitoire

Musique : coupée

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : poursuite fixe centrée sur le MC et rouge sur les bancs (config.2)



### Entrée des arbitres

Musique : à fond

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : lumière rouge éclaire uniquement la patinoire (config.1)

### Phase transitoire / appel des joueurs

Musique : coupée

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : poursuite fixe centrée sur le MC et rouge sur les bancs (config.2)

### Entrée des joueurs

Musique : à fond puis moyen qd prise parole MC

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : plein feux patinoire uniquement (config.4)

### Hymnes

Musique : coupée

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : plein feux patinoire uniquement (config.4)

### Phase transitoire / tps lancement match

Musique : dynamique à fond

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : dynamique multicolore

### Déroulée d'une improvisation

1. coup de sifflet arbitre : annonce du thème

Musique : coupée

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : poursuite fixe centrée et rouge sur les bancs (config.2)

2. caucus (20sec)

Musique : dynamique (attention parole MC)

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : lumière bleue éclaire uniquement la patinoire (config.3)

3. coup de sifflet : début de l'improvisation

Musique : coupée

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : plein feux patinoire uniquement (config.4)

4. coup de sifflet : fin de l'improvisation

Musique : coupée (le MC invite les applaudissements)

Lumière salle : éteinte



Lumière scène : plein feux patinoire uniquement (config.4)

5. Explications des fautes (en fonction)

Musique : coupée

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : plein feux patinoire uniquement (config.4)

6. Appel au vote

Musique : coupée

Lumière salle : allumée

Lumière scène : feux tamisé patinoire uniquement (config.4)

7. Annonce du point

Musique : a fond dynamique

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : dynamique multicolore

Jusqu'à la prochaine phase début d'improvisation

Mi-temps Retour des joueurs en coulisse

Musique : dynamique à fond

Lumière salle : éteinte

Lumière scène : dynamique multicolore

Idem 1ere mi-temps

Remise des étoiles

Musique : suspens, niveau moyen

Lumière scène : dynamique multicolore

Fin du spectacle / Sortie du public

Musique : d'ambiance en fond sonore

Lumière salle : allumée

Lumière scène : allumée

Pendant les impros le régisseur peut mettre des ambiances lumières colorées uniquement dans la patinoire exemple config.1 ; config.3

Vert = aventure, forêt

Rose = romance, retrouvailles...

Bleu = froid, policier, marin

...



## Trame DJ / Arbitre

1. Sifflet de fin d'impro : musique à fond  
retours des joueurs sur les bancs + arrivée des assistants dans la patinoire
2. Signe de l'arbitre : musique baissée → demande le vote
  - a. si comptage : musique à fond jusqu'à signe de l'arbitre
  - b. si pas de comptage : pas de musique jusqu'à l'annonce du point.
3. Juste après l'annonce du point : musique à fond jusqu'au coup de sifflet de l'impro suivante

Convenir d'un signe pour la coupure de la musique (ex: thierry ardison)

Point de vigilance : le DJ doit être attentif à la prise de parole du MC et baisser la musique en fonction

## Commande régie

2 micro hf

Branchement HDMI + secteur ordi musique

Branchement HDMI + secteur ordi vidéoprojecteur

Écran + câble HDMI pour affichage score

Sono/lumières

