

Procédure du maître de cérémonie

Avant le match		Se procurer la liste des noms et des numéros des joueuses et joueurs Savoir qui est capitaine et assistant-capitaine
		Se procurer les noms de: <ul style="list-style-type: none"> • arbitre • assistants-arbitres • musicien • éclairagiste
		Vérifier que tout est en place aux tables, au tableau de marque
		Déterminer le plus tôt possible qui attribuera le fil d'argent ou les étoiles
Début de match	Echauffement	Arrivée seul(e) pour accueillir le public, rappeler qui va jouer et annoncer les 5 minutes d'échauffement réglementaire et obligatoire
		Chronométrer les 5 minutes
		Actionner la sirène au terme des 5 minutes et inviter le public à accompagner les joueurs au vestiaire
		Sortir avec les équipes
	Entrée du staff	Faire le tour de la patinoire avec le staff
		Enoncer quelques éléments du jeu: <ul style="list-style-type: none"> • les thèmes n'ont jamais été joués et sont inconnus des joueurs • utilisation des panneaux de vote • 3 tiers-temps de 20 minutes, 2 pauses de 10 minutes • improvisations mixtes ou comparées • nombre de joueurs • catégorie • durée des improvisations (de 45 secondes à 20 minutes)
		Présenter: <ul style="list-style-type: none"> • l'arbitre (maître absolu du jeu) • les assistants-arbitres • le musicien • l'éclairagiste • soi-même
	Entrée des équipes	Annoncer les équipes (coach en premier, citer le capitaine et l'assistant-capitaine)
	Hymnes	Annoncer les hymnes, l'équipe en avant commence en premier
	Lancement du match	Remercier et lancer le match
Match	Début du tiers-temps	Rappeler le score
		Actionner la sirène
		Actionner le chronomètre des 20 minutes de jeu dès le coup de sifflet de l'arbitre
		Si la dernière impro du tiers-temps précédent n'était pas finie rappeler les paramètres de l'impro ainsi que le temps restant à jouer
	Début de l'impro	A l'énoncé du thème, noter tous les paramètres de l'improvisation
		Au coup de sifflet du début de caucus, chronométrer les 20 secondes
		Lancer le chronomètre d'impro au coup de sifflet de l'arbitre (2x si comparée!)
	Durant l'impro	Noter précisément les fautes: <ul style="list-style-type: none"> • temps écoulé depuis le début du tiers-temps • type de faute • joueur ou équipe
		Surveiller le chronomètre d'impro
		Faire signe à l'arbitre pour le prévenir de la fin du temps réglementaire de l'impro
	Fin de l'impro	Vérifier avec l'arbitre les fautes commises ainsi que le joueur ou l'équipe sifflée
		Annoncer les fautes
		Annoncer le score si 3 fautes ont été converties en points
Après le résultat du vote, donner le score et le temps écoulé ou restant		
Fin du tiers-temps	Actionner la sirène	
	Si l'impro n'est pas finie et qu'il s'agit du 1er ou 2e tiers-temps annoncer le temps restant à jouer dans cette impro	
	Annoncer la trêve, le bar et l'interdiction de fumer	
	Inviter le public à raccompagner les 2 équipes au vestiaire	
	Sortir avec les 2 équipes et le staff arbitral	
Fin du match		Annonce du score final
		Remise du fil d'argent (ou des étoiles, dans ce cas commencer par la 3ème)
		Interview des 2 capitaines
		Annonces diverses (prochains matches etc.)