

**Procédure du maître de cérémonie**

Avant le match		Se procurer la liste des noms et numéros des joueurs avec capitaine et assistant capitaine
		Se procurer les noms: arbitre, assistants-arbitres, DJ, lumières, pointeur et coups de cœur
		Choisir sa musique d'entrée en accord avec le DJ, faire un test micro avec le DJ
		Se renseigner sur les catégories et être capables de les expliquer
		Vérifier que tout le matériel se trouve sur la table: - Feuilles de match - Ardoise - Poc - Gazou - Sifflet - 2 chronomètres - Flyers des prochains événements - Micro avec piles
Début du match	Entrée staff	Se faire présenter, arriver seul pour accueillir le public, chauffer et mesurer le public
		Énoncer quelques éléments du jeu: - Les thèmes n'ont jamais été joués et sont inconnus des joueurs - Utilisation des panneaux de vote + ne pas voter pour ses amis
		Présenter l'arbitre et les assistants arbitres
	Entrée équipes	Annoncer les équipes (coach en premier, citer capitaine et assistant-capitaine)
	Hymnes	Annoncer les hymnes. L'équipe qui entre en premier chante en premier.
Lancement		Remercier et lancer le match.
Match	Début de la 1 <sup>e</sup> mi-temps	Actionner le chronomètre de la mi-temps, 35 (juniors) ou 45 (amateurs) minutes de jeu, dès le coup de sifflet de l'arbitre
	Début de l'impro	A l'énoncé du thème, noter tous les paramètres de l'improvisation.
		Chronométrer le cocus
	Pendant les cocus	Au début du match: expliquer mixtes, comparées, nombre de joueurs, catégories et durées
		Expliquer les catégories que les joueurs vont jouer
		Présenter le DJ et les lumières
		Faire de la publicité pour les prochains événements d'impro
		Motiver le public en fonction de la dynamique du match
	Durant l'impro	Lancer le chronomètre d'impro au coup de sifflet de l'arbitre (2x si comparée)
		Noter précisément les fautes: - Temps écoulé depuis le début de la mi-temps - Type de faute - Joueur ou équipe
		Surveiller le chronomètre de l'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 s'il y a eu des bascules		
Après le résultat du vote, donner le score et le temps écoulé ou restant		
Fin de la mi-temps	Sirène vocale	
	Annoncer la pause, le bar et l'interdiction de fumer	
	Inviter le public à raccompagner les deux équipes au vestiaires	
	Inviter à raccompagner le staff arbitral	
	Soit sortir avec le staff arbitral, soit rester à la table et classer des choses	
Début de la 2 <sup>e</sup> mi-temps	Aller faire une annonce au public comme quoi le match va recommencer, vérifier que tout le monde est prêt (joueurs, DJ, lumières, staff arbitral)	
	Arriver seule pour accueillir et chauffer le public, rappeler l'arbitre et ses assistants, puis rappeler les deux équipes en même temps	
	Actionner le chronomètre de la mi-temps au coup de sifflet de l'arbitre	
Fin du match		Annoncer le score final (applaudir les 2 équipes et rappeler comme c'était bien)
		Points artistiques (juniors) et coups de cœur
		Dépréssation: les perdants en premier, coachs en dernier.
		Dépréssation: le staff arbitral
		Inviter à mettre de l'argent dans le chapeau
Après le match		Interview des capitaines