

REGLAMENTO

Composición de los equipos

El juego consiste en el enfrentamiento de dos equipos compuestos por jugadores improvisadores. Un árbitro y sus dos asistentes controlarán que el juego se desarrolle según las reglas.

Área de juego

El jugador no podrá salir del área de juego (*patinoire*) en toda la duración de la improvisación.

Tipos de improvisaciones:

- Comparada:

Cada equipo, por turno, tiene que improvisar sobre el mismo tema. El equipo designado al azar puede elegir empezar o no. No estará permitido ningún tipo de comunicación en el banco durante la improvisación del otro equipo.

- Mixta:

Uno o varios de los jugadores de dos equipos tienen que improvisar juntos sobre el mismo tema.

Desarrollo

a) Anuncio del tema:

El árbitro saca una tarjeta al azar y lee en voz alta: Tipo de improvisación; Título; Número de jugadores; Categoría y Duración

b) Coaching (*Coucheo*)

Los jugadores y el entrenador tienen treinta (30) segundos para ponerse de acuerdo y ubicarse en la pista. El árbitro señala el comienzo de la improvisación con un silbato.

c) Improvisación

d) Puntuación

Al terminar la improvisación, cada espectador vota el equipo ganador de la improvisación mostrando su tarjeta de voto con el color del equipo de su elección.

Grupo de Teatro

IMPAR

improvisadores arrepentidos

¿Te gustó?

¿Quieres retornos?

Contacto:

Eduardo

655 373 286

eduardohortaleza@gmail.com

Fernando

661 805 432

feryjzz@yahoo.com

FALTAS

El árbitro es el dueño absoluto del juego y puede imponer una falta a un jugador o a un equipo por una infracción que moleste el desarrollo de la actuación y de la partida. Durante la improvisación, el árbitro señala una

infracción por medio de un gesto. La falta es anunciada antes del voto de la improvisación.

La acumulación de tres puntos de falta equivale automáticamente a un punto para el equipo contrario.



FALTA MAYOR

Doble movimiento de los brazos de arriba hacia abajo.



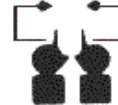
NÚMERO ILEGAL DE JUGADORES

Movimiento de la mano golpeando la cabeza



PROCEDER ILEGAL

Golpes repetidos sobre el brazo con el canto de la mano.



TEMA NO RESPETADO

Rectángulo dibujado en el vacío con los dos índices.



DESCONEXIÓN

Movimiento del brazo arriba-abajo con el puño cerrado.



FALTA DE ESCUCHA

La mano sostiene el puño



RUDEZA

Golpe con el puño en la mano abierta.



ASCO

Dos dedos en boca abierta.



TIEMPO DEMORADO

Movimiento rotatorio de la mano, con el índice en alto.



ACCESORIO ILEGAL

Mano tirando de la camiseta.



CHULERÍA

Pito catalán



CLICHÉ

Golpe sobre el talón



CONFUSIÓN

Rotación completa de los brazos delante del tronco.



RECHAZO DE PERSONAJE

La mano cubre la cara.



YA VISTO

Dedos en círculo delante del ojo.



CASTIGO DE MATCH

Doble movimiento de las manos sobre las caderas.

REGLAMENTO

Composición de los equipos

El juego consiste en el enfrentamiento de dos equipos compuestos por jugadores improvisadores. Un árbitro y sus dos asistentes controlarán que el juego se desarrolle según las reglas.

Área de juego

El jugador no podrá salir del área de juego (*patinoire*) en toda la duración de la improvisación.

Tipos de improvisaciones:

- Comparada:

Cada equipo, por turno, tiene que improvisar sobre el mismo tema. El equipo designado al azar puede elegir empezar o no. No estará permitido ningún tipo de comunicación en el banco durante la improvisación del otro equipo.

- Mixta:

Uno o varios de los jugadores de dos equipos tienen que improvisar juntos sobre el mismo tema.

Desarrollo

a) Anuncio del tema:

El árbitro saca una tarjeta al azar y lee en voz alta: Tipo de improvisación; Título; Número de jugadores; Categoría y Duración

b) Coaching (*Coucheo*)

Los jugadores y el entrenador tienen treinta (30) segundos para ponerse de acuerdo y ubicarse en la pista. El árbitro señala el comienzo de la improvisación con un silbato.

c) Improvisación

d) Puntuación

Al terminar la improvisación, cada espectador vota el equipo ganador de la improvisación mostrando su tarjeta de voto con el color del equipo de su elección.

Grupo de Teatro

IMPAR

improvisadores arrepentidos

¿Te gustó?

¿Quieres retornos?

Contacto:

Eduardo

655 373 286

eduardohortaleza@gmail.com

Fernando

661 805 432

feryjzz@yahoo.com

FALTAS

El árbitro es el dueño absoluto del juego y puede imponer una falta a un jugador o a un equipo por una infracción que moleste el desarrollo de la actuación y de la partida. Durante la improvisación, el árbitro señala una

infracción por medio de un gesto. La falta es anunciada antes del voto de la improvisación.

La acumulación de tres puntos de falta equivale automáticamente a un punto para el equipo contrario.



FALTA MAYOR

Doble movimiento de los brazos de arriba hacia abajo.



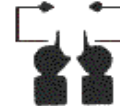
NÚMERO ILEGAL DE JUGADORES

Movimiento de la mano golpeando la cabeza



PROCEDER ILEGAL

Golpes repetidos sobre el brazo con el canto de la mano.



TEMA NO RESPETADO

Rectángulo dibujado en el vacío con los dos índices.



DESCONEXIÓN

Movimiento del brazo arriba-abajo con el puño cerrado.



FALTA DE ESCUCHA

La mano sostiene el puño



RUDEZA

Golpe con el puño en la mano abierta.



ASCO

Dos dedos en boca abierta.



TIEMPO DEMORADO

Movimiento rotatorio de la mano, con el índice en alto.



ACCESORIO ILEGAL

Mano tirando de la camiseta.



CHULERÍA

Pito catalán



CLICHÉ

Golpe sobre el talón



CONFUSIÓN

Rotación completa de los brazos delante del tronco.



RECHAZO DE PERSONAJE

La mano cubre la cara.



YA VISTO

Dedos en círculo delante del ojo.



CASTIGO DE MATCH

Doble movimiento de las manos sobre las caderas.