

# Match di improvvisazione teatrale ®

## *Regolamento ufficiale - Falli e segni dell'arbitro*

*(in vigore dal Settembre 2005)*

### REGOLAMENTO UFFICIALE

1) Il gioco ha la forma e lo spirito di un match sportivo fra due squadre composte da tre a cinque giocatori. Può essere prevista la figura dell'allenatore (coach). Un arbitro e due assistenti controllano che il gioco si svolga secondo il regolamento. Durante tutta la durata dell'improvvisazione i giocatori non possono abbandonare l'area di gioco ( il "patinoire").

2) Ogni partita ha una durata di 80 minuti, divisi in 2 tempi di 40 minuti ciascuno. Tra un tempo e l'altro è previsto un intervallo.

3) All'interno di ogni periodo di 40 minuti il tempo non viene fermato anche se il gioco ha delle interruzioni.

4) Una sirena annuncia l'inizio e la fine di ogni tempo.

5) Le improvvisazioni sono di due tipi:

#### **improvvisazione comparata:**

Ogni squadra a turno deve improvvisare sullo stesso tema, o su temi diversi con la stessa categoria. Una delle due squadre (sorteggiate per mezzo di un dischetto bicolore) può scegliere se cominciare per prima o no. Durante l'improvvisazione dell'altra squadra non è permessa nessuna comunicazione (ad eccezione della categoria "con proseguimento"). In caso di infrazione sarà attribuita una penalità alla squadra che ha commesso il fallo (segnalato per mezzo di un nastro gettato a terra da uno degli assistenti-arbitro).

#### **improvvisazione mista:**

Uno o più giocatori delle due squadre devono improvvisare insieme sullo stesso tema.

#### **6) Svolgimento di ogni improvvisazione:**

L'arbitro estrae a sorte un cartoncino, che legge ad alta voce, con le seguenti indicazioni:

a - **Natura** dell'improvvisazione (comparata o mista)

b - **Titolo** dell'improvvisazione.

c - **Numero dei giocatori.**

d - **Categoria** dell'improvvisazione

e - **Durata** dell'improvvisazione.

I giocatori hanno 20 secondi di tempo per accordarsi e prendere posto all'interno del "patinoire". L'arbitro segnala con un fischio l'inizio dell'improvvisazione.

Nel caso di improvvisazione comparata, un dischetto bicolore è lanciato dopo il periodo di 20 secondi per il sorteggio.

Terminata l'improvvisazione, ogni spettatore è chiamato a scegliere la squadra vincente mostrando la parte del cartoncino di voto con il colore della squadra di sua preferenza. In caso di parità nel conteggio dei voti non viene assegnato nessun punto.

7) Se alla fine del primo tempo l'improvvisazione non è terminata, essa riprende all'inizio del secondo tempo, al punto in cui si era arrestata (stessa/e posizione/i e ripresa dell'ultima battuta).

Se resta meno di un minuto da giocare l'improvvisazione deve essere terminata, anche se i quaranta minuti regolamentari sono finiti.

8) Nel secondo tempo, nel caso che si giunga alla fine del tempo regolamentare di 40 minuti con una improvvisazione comparata, questa continuerà fino alla fine della durata prevista.

9) In **caso di parità** alla fine dei due tempi regolamentari potrà essere giocata una improvvisazione supplementare, dopo una pausa di 60 secondi.

10) Nelle **improvvisazioni supplementari** l'attribuzione di un fallo che comporti l'accumulo di tre punti di penalità a carico di una squadra mette immediatamente fine all'improvvisazione in corso dando la vittoria alla squadra avversaria.

11) **L'arbitro** è il direttore assoluto del gioco. In qualsiasi momento egli può assegnare un fallo a un giocatore o a una squadra per ogni infrazione che nuoce alla qualità del gioco o allo svolgimento della partita.

Nel corso delle improvvisazioni l'arbitro segnala il fallo per mezzo di un kazoo. Il fallo è annunciato dal maestro di cerimonia prima del voto sull'improvvisazione.

Alla squadra penalizzata vengono attribuiti uno o due punti di penalità secondo la natura del fallo ("minore" o "maggiore"). Un fallo "maggiore" è una infrazione che distrugge volontariamente il gioco, mentre un fallo "minore" può essere una dimenticanza, una incapacità, un ritardo ecc.

La somma di tre punti di penalità (considerando sia i falli personali che quelli attribuiti alla squadra) attribuisce automaticamente un punto alla squadra avversaria.

Il giocatore al quale siano stati fischiati due falli durante la stessa partita è espulso dal gioco fino alla fine del match.

Se a causa dell'assenza di un giocatore la sua squadra non può schierare il numero di giocatori richiesto, l'altra squadra vince l'improvvisazione per difetto.

Solo il capitano di ogni squadra ha diritto di chiedere spiegazioni all'arbitro.

In caso di espulsione del capitano, questi sarà rimpiazzato dal vice-capitano.

## 12) **CLASSIFICA**

Alla fine del calendario regolare in caso di parità di punti in classifica, vale la classifica avulsa.

In caso di ulteriore parità vale la differenza dei "punti a favore" e dei "punti contro" sul totale dei match della stagione, e infine la minor somma dei punti di penalità.

## 13) **RECLAMO**

Perché sia valido deve essere presentato prima dell'ultima sirena che annuncia la fine del cerimoniale di chiusura.

# FALLI E SEGNI DELL'ARBITRO

## 1) **MAGGIORE**

*( movimento delle braccia aperte dall'alto verso il basso).*



Eventuale inasprimento di una infrazione “minore”.

Si attribuisce ad un giocatore o ad una squadra quando il fallo “minore” è stato di particolare gravità o perché ripetuto più volte nel corso della stessa improvvisazione.

## **FALLI MINORI (1 punto di penalità)**

### 2) **GIOCO RITARDATO**

*(Movimento rotatorio della mano con l'indice levato)*



- a) Quando i giocatori non entrano immediatamente in gioco nel “patinoire” al fischio dell'arbitro che segnala l'inizio dell'improvvisazione.
- b) Quando un giocatore, una squadra o entrambe ritardano la progressione narrativa e di ritmo di una improvvisazione ripetendo o prolungando inutilmente una proposizione sterile.
- c) Quando un capitano prolunga le richieste di spiegazione dei falli.

### 3) **NUMERO ILLEGALE DI GIOCATORI**

*(Movimento della mano che colpisce la testa).*



Quando, nelle improvvisazioni in cui è richiesta una quantità precisa di attori, alla fine ha partecipato un numero maggiore o inferiore di quello stabilito dall'arbitro.

### 4) **ACCESSORIO NON RISPETTATO**

*(La mano tira la maglia).*



- a) Quando vengono utilizzati accessori, anche personali, che non fanno parte della divisa ufficiale del giocatore: maglia, pantaloni e scarpe.
- b) Quando un accessorio immaginario, creato durante l'improvvisazione, è ignorato, dimenticato o "maltrattato" da uno o più giocatori.

#### 5) PROCEDURA ILLEGALE

*(Colpi ripetuti sul braccio con il taglio della mano).*



Quando un giocatore o una squadra agiscono contro il regolamento o lo spirito stesso del gioco e questa azione non è punita da altri falli.

Quando l'allenatore e/o i giocatori comunicano tra loro nei periodi o nei modi non previsti *(es: Comunicazione dell'allenatore ai giocatori che stanno improvvisando o comunicazioni fra giocatori e allenatore aspettando il proprio turno nell'improvvisazione comparata, segnalazione ai giocatori sul "patinoire" dello scorrere del tempo ecc.)*

#### 6) ISTRIONISMO

*(Movimento della mano con il pollice sul naso)*



- a) quando un giocatore o una squadra "esagerano" pur di attirarsi i favori del pubblico e l'improvvisazione soffre di questo
- b) quando un attore privilegia il suo personale ruolo di attore a scapito del personaggio che interpreta.

#### 7) FUORI TEMA O FUORI CATEGORIA

*(Rettangolo disegnato nel vuoto con i due indici).*



Quando l'improvvisazione non tratta del tema richiesto o non rispetta lo stile e i codici della categoria assegnata.

#### 8) CLICHE'

*(Colpo della mano sul tallone)*



- a) Quando un giocatore, o una squadra, ripropongono uno stereotipo conosciuto da tutti (una battuta, uno slogan pubblicitario ecc.) senza sforzarsi di adattarlo o modificarlo.
- b) Quando un giocatore o una squadra riprendono un personaggio o un'azione già rivista nel corso del match.

#### 9) FUORI GIOCO

*(Movimento del braccio dall'alto in basso con il pugno chiuso)*



- a) Quando un giocatore perde il suo personaggio ritornando se stesso (es: distrazioni, risate ecc.)
- b) Quando un giocatore perde il suo personaggio poco a poco e ritorna se stesso senza che si tratti di un abbandono volontario.

#### 10) CONFUSIONE

*(Rotazione completa delle braccia davanti al tronco)*



- a) Quando non c'è stato uno sviluppo narrativo chiaro e coerente.
- c) Quando un giocatore commette un palese errore geografico, storico, grammaticale ecc.
- d) Quando un giocatore si sbaglia nel riprendere elementi introdotti da altri e il suo errore rende l'improvvisazione poco comprensibile.

#### 11) MANCANZA D'ASCOLTO

*(La mano stringe il polso)*



- a) Quando un giocatore non accetta, non tiene conto o dimentica una proposta o un'informazione proposta chiaramente dagli altri.
- b) Quando uno o più giocatori non tengono conto dell'entrata di altri giocatori nel corso dell'improvvisazione.

#### 12) RIFIUTO DEL PERSONAGGIO

*(La mano copre il viso)*



a) Quando un giocatore abbandona volontariamente, trasforma in maniera significativa o cambia arbitrariamente di personaggio senza una motivazione coerente con la situazione o l'azione che si sta svolgendo.

b) Quando un personaggio entra in gioco ignorando completamente l'atmosfera e/o i codici che si sono già stabiliti.

### 13) **RUDEZZA ECCESSIVA**

*(Pugno sulla mano aperta)*



Quando un attore o una squadra impongono con forza un'azione fisica o una propria idea o ignorano e impediscono le proposte degli altri.

### **FALLI MAGGIORI (2 punti di penalità)**

#### 14) **OSTRUZIONE**

*(Le braccia formano una "X" verso le spalle).*



Quando un giocatore o una squadra rifiutano di cooperare con gli altri senza una ragione valida impedendo di fatto il progredire dell'azione.

#### 15) **CATTIVA CONDOTTA**

*(Le mani sulle anche)*



Quando un giocatore mostra un atteggiamento ostile o tiene un comportamento irrispettoso nei confronti del regolamento o dell'etica del gioco.

#### 16) **PUNIZIONE DEL MATCH**

*(Doppio movimento delle mani sulle anche).*



Ogni atto considerato violento, distruttivo e che impedisce il normale svolgimento di una partita. Il match è sospeso e viene decretata la vittoria a tavolino per una delle due squadre o l'annullamento in toto del match.

® *Tutti i diritti riservati: "Les editions Gravel-Leduc" - Per l'Italia: Francesco Burroni*