

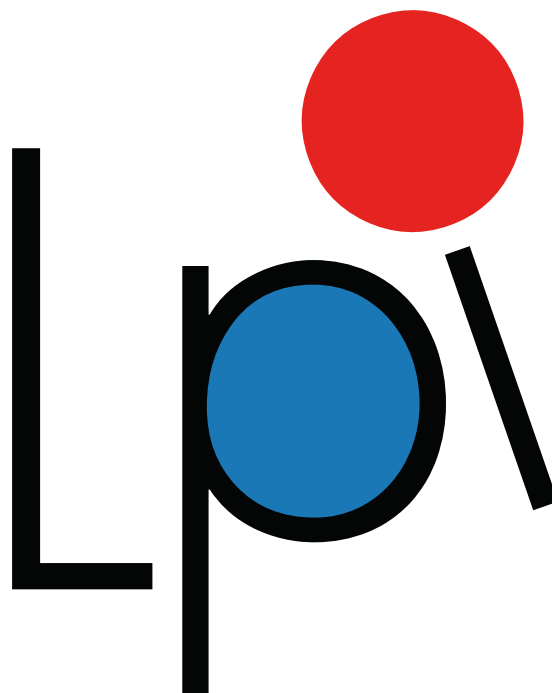
# Reglas del Match de Improvisación Internacional:

La LPI practica el Match de acuerdo al reglamento internacional aprobado por los creadores del juego. *Ver Reglamento Oficial en Francés en el sitio web de los creadores del Match*

**Nota:** ver al pie del reglamento las variantes para el Campeonato Profesional Argentino

## Utilidades:

- [¿Qué es el Match de Improvisación?](#)
- [\*\*Faltas del Match\*\*](#)
- [\*\*Himno ceremonial\*\*](#)
- [\*\*Versión en página web\*\*](#)
- [\*\*Página web principal\*\*](#)



# Reglamento:

## **1. Composición de los equipos:**

El juego consiste en el enfrentamiento de dos equipos compuestos por seis jugadores improvisadores (tres mujeres / tres hombres) y un entrenador. Un árbitro y sus dos asistentes controlarán que el juego se desarrolle según las reglas.<sup>(1)</sup>

## **2. Área de juego**

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

## **3. Duración del partido**

Cada partida tiene una duración de 90 minutos, es decir tres períodos de 30 minutos. Un descanso de 10 minutos está previsto entre cada uno de los períodos.<sup>(2)</sup>

## **4. Cronometraje**

Durante cada período de 30 minutos, no se detiene el tiempo (cronometrado) aunque se detenga el juego.

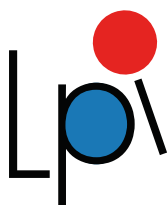
## **5. Sirena**

Una sirena anuncia el final de cada período y el final de la partida.

## **6. Naturaleza de las improvisaciones**

Las improvisaciones son de dos órdenes:

- **Comparada:**  
Cada equipo, por turno, tiene que improvisar sobre el mismo tema. El equipo designado al azar, por el color del tejo, puede elegir empezar o no. No estará permitido ningún tipo de comunicación en el banco durante la improvisación del otro equipo. En caso de infracción, se multará al equipo en falta por medio de un pañuelo que mostrarán los asistentes del árbitro.
- **Mixta:**  
Uno o varios de los jugadores de dos equipos tienen que improvisar juntos sobre el mismo tema.



## **7. Desarrollo de cada improvisación**

### **a) Anuncio del tema:**

1. *Naturaleza de la improvisación (comparada o mixta)*
2. *Título de la improvisación*
3. *Número de jugadores*
4. *Categoría de la improvisación*
5. *Duración de la improvisación*

(Habrá cubos a disposición de los jugadores a discreción del árbitro)

### **b) Concertación:**

Los jugadores y el entrenador tienen veinte (20) segundos para ponerse de acuerdo y ubicarse en la pista. El árbitro señala el comienzo de la improvisación con un silbato.

En caso de una improvisación comparada, el tejo se arroja después de la concertación de veinte segundos.

### **c) Marca de un punto:**

La improvisación termina, cada espectador señala el equipo ganador de la improvisación mostrando su pancarta de voto con el color del equipo de su elección.

En caso de un veredicto nulo (igualdad en el recuento de los votos), no se inscribe ningún punto

## **8. Improvisación inconclusa en el final del período**

Si al final del primer y segundo período la improvisación no está terminada, se retoma al principio del período siguiente en el mismo punto donde se había cortado (misma (s) posición (es) y textos).

Si quedan menos de dos (2) minutos en una improvisación el maestro de ceremonia señala, con un cartón blanco, que la improvisación debe terminarse aunque se haya agotado el tiempo del período.

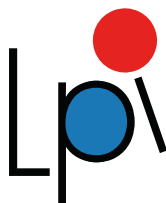
Al final del tercer período, el tiempo mínimo acordado a la última improvisación -si es que no puede ser actuada en el tiempo restante- es de treinta (30) segundos. El maestro de ceremonia señala, con un cartón blanco, que el tiempo del período se agotó hasta que se agota el tiempo suplementario. Después de los treinta segundos reglamentarios, la sirena marca el final de la improvisación y se pide el voto.

## **9. Medio-tiempo del tercer período**

Durante los quince últimos minutos del tercer período, los temas son elegidos de un recipiente especial que sólo contiene improvisaciones mixtas que no excedan los ocho minutos. En el tercer período, si se llegase al final del tiempo reglamentario con una improvisación comparada, ésta se desarrollará hasta agotar su propio tiempo.

## **10. Empate**

Llegado el caso de un empate al final del tiempo reglamentario de 90 minutos, se hará una improvisación suplementaria, después de una pausa de sesenta (60) segundos. Para este período de sobre tiempo, la duración de las improvisaciones no tendrá que exceder los cinco minutos (las mixtas) y los tres minutos (las comparadas). <sup>(3)</sup>



Si sigue habiendo empate en el recuento de votos, se decretará la nulidad del Match y agregará un punto en la clasificación de cada uno de los equipos.

En caso de empate en eliminatorias, el juego se prolongará en períodos suplementarios hasta que se anote un punto.

## **11. Penalidades**

El árbitro es el dueño absoluto del juego. En todo momento puede imponer una penalidad 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 silbido. La penalidad es anunciada antes del voto de la improvisación.

- **Puntos de penalidad:**

El equipo penalizado recibe uno o dos puntos de penalidad según la naturaleza de la ofensa (menor o mayor). Una penalidad mayor es una infracción que destruye el juego, mientras que una penalidad menor puede ser un olvido, una torpeza, un retraso, etc.

La acumulación de tres puntos de penalidad (total acumulado cronológicamente por los jugadores o su equipo) equivale automáticamente a un punto para el equipo contrario.

En tiempo suplementario, la acumulación de tres puntos de penalidad por un equipo pone inmediatamente (desde el momento en que es señalada la infracción) fin a la improvisación en curso y da la victoria al equipo contrario.

- **Expulsión:**

Todo jugador que haya cosechado dos (2) penalidades durante la misma partida es expulsado del juego hasta el final y tiene que retirarse al vestuario. Su expulsión borra los dos puntos de penalidad de esas faltas, si es que no ha sido ya contabilizados. Los puntos de penalidad de todas las faltas subsiguientes, de ese jugador, son vertidas a los antecedentes del equipo.

Si, por la ausencia de un jugador, el equipo no puede cumplir con las exigencias de la tarjeta de improvisación, el otro equipo gana la improvisación, por defecto.

- **Pedido de explicación:**

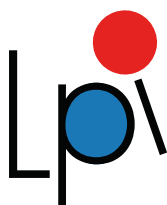
Sólo el capitán del equipo tiene derecho a pedir explicaciones al árbitro. Toda discusión con este último tiene que desarrollarse en el centro de la pista, en el centro del área de juego.

Si se expulsara al capitán, éste será reemplazado por su asistente.

## **12. Clasificación**

- **Calendario Regular:**

Cada victoria vale dos (2) puntos en la clasificación general. En caso de empate en la clasificación al final del calendario regular, el ganador de los equipos en cuestión de los Matches disputados en la temporada obtienen la primacía. Si el empate no puede quebrarse por este principio, la diferencia entre los puntos a favor y los puntos en contra, en el total de la temporada, determinará un ganador. Como último recurso se resolverá según los antecedentes del equipo (teniendo en cuenta el capítulo de las penalidades).



## 13. Protesta

Para que una protesta sea válida, tiene que ser señalada a los oficiales, durante el Match, antes de la primera sirena que anuncia el final de las ceremonias de cierre.

### **NOTA: Variantes reglamentarias para el Campeonato Profesional Argentino:**

- (1) **Composición de los equipos:** Los equipos estarán compuestos por cuatro jugadores. Uno de ellos será el capitán y tendrá también el rol de entrenador.
- (2) **Duración del partido:** La duración será dos tiempos de 25 minutos cada uno. Un intervalo de 5 minutos está previsto entre ambos tiempos.
- (3) **Desempate:** En caso de empate al final del partido, se realizará una **Definición por Penales** con la siguiente dinámica: Cada equipo elegirá un "Jugador Arquero". El árbitro sorteará quien comienza atajando el primer penal con el sistema de sorteo utilizado para la improvisación comparada. Los jugadores del equipo contrario, de a uno por turno, le lanzarán al "Jugador Arquero" propuestas de acción, el "Jugador Arquero" debe reaccionar a cada estímulo mostrando su capacidad de rápida adaptación. El árbitro dirá un título que deberá ser el eje temático sobre el que girará cada penal que tendrá 30 segundos de duración. Se realiza un penal por cada equipo y luego se pedirá la votación del público para definir el punto. Se realiza así una primera serie de 3 (tres) penales. Para partidos de la serie regular en caso de persistir la igualdad se declara nulo el Match y se otorga 1 (un) punto a cada equipo. En la etapa de **Semifinales** y **Final** si persiste el empate se realizarán series de 1 (un) penal para ambos equipos, cuando se obtenga el ganador se sabrá quien es el equipo que clasifica.

(Se conserva, de esta manera, el espíritu del Match de Improvisación que utiliza como criterio la presencia de la improvisación mixta para la definición, es decir una improvisación realizada por ambos equipos. Diferentes variantes de *Definición por Penales* se han aplicado por primera vez a nivel mundial en las definiciones de empates de los Campeonatos Amateurs de 1992 y 1996 realizados en Argentina. Un antecedente importante también es el expuesto en el libro "*Explorando el Match de Improvisación*" de Koldobika Vío.

