

CONCURSO DE ESTENAS DE ACCIÓN



JORNADAS SFER 2010

Bases elaboradas por David Madroñal Quintín y David Martín Moncunill, para la

Asociación Universitaria de Artes Marciales (www.uniarma.org)



**Escuela Universitaria de Ingeniería
Técnica de Telecomunicación**

Universidad Politécnica de Madrid

BASES DEL CONCURSO DE ESCENAS DE ACCIÓN

Por el presente reglamento se regirá el concurso de escenas de acción a celebrar durante las jornadas de SFERA 2010.

DEFINICIÓN:

Realización de una serie de técnicas de artes marciales y/o deportes de combate como parte de una escena de acción, se valorará tanto el talento marcial como el interpretativo y la originalidad de la escena realizada.

EL EQUIPO:

Podrán participar hasta 6 personas por equipo, es obligatorio que la mitad de los componentes de cada equipo sean estudiantes universitarios.

RECINTO:

La organización del concurso pondrá a disposición de los concursantes un recinto que estos conocerán 30 minutos antes de comenzar sus escenas, independientemente del turno asignado en el sorteo, todos los concursantes deberán ver el resto de las escenas, no pudiendo ensayar durante las actuaciones del resto.

EQUIPAMIENTO/ATREZZO:

Tanto el recinto como el atrezzo es secreto y no tiene ningún tipo de acotación, pudiendo ser desde una sala diáfana hasta la recreación de un vagón de metro, un escenario en Marte o incluso que el jurado especifique una situación concreta de partida.

Los concursantes podrán traer su propio equipamiento/atrezzo en cantidades proporcionadas. Todas las armas de la escena deberán ser simuladas y se evitará usar cualquier tipo de objeto que durante la escena pudiera salir disparado y causar accidentes entre el público o jurado.

TIEMPO:

La escena tiene un tiempo límite de 4 minutos, superar este tiempo supondrá la pérdida de una décima por cada 10 segundos, si se superan los 5 minutos el equipo quedará descalificado .

PRESENTACIÓN DE LOS COMPETIDORES:

Se asignará un puesto a cada equipo y estos irán siendo llamados por el jurado, cuando todos estén listos el jurado gritará “ACCIÓN” y el crono se pondrá en marcha. Cuando la escena acabe, uno de los componentes del equipo deberá gritar “CORTEN”, y será en ese momento cuando se pare.

CRITERIOS DE PUNTUACIÓN:

- a) En cuanto a las dotes como comediantes, el jurado valorará la interpretación y la originalidad en la elaboración de la escena.
- b) En cuanto a técnica marcial, se atenderá a los siguientes criterios:
- Realismo en los ataques, las reacciones y la ejecución de la técnica.
 - Eficacia
 - Potencia
 - Explosividad
 - Espíritu, naturalidad, intención
 - Estabilidad
 - Fluidez
 - Concentración
 - Continuidad
 - Desplazamiento lógico por el escenario
 - Manipulación de los ayudantes, uso de elementos de escenario
 - Definición de los movimientos
 - Técnica adecuada
 - Temporalización (timming), ritmo, respiración
 - Progresión lógica, desarrollo de la rutina
 - Complejidad técnica

Sabiendo que estas dos valoraciones pueden ser contradictorias, por ejemplo, el realismo con la espectacularidad o los desplazamientos lógicos en una escena

humorísticas, estos criterios se observarán y puntuarán siempre desde el contexto que el equipo marque en la escena, siempre y cuando no le venga impuesto por el jurado.

FALLO

Cada miembro del jurado valorará de 1 a 10 la actuación de cada equipo, de forma global, asignándose los puestos según la puntuación media. En caso de empate o empate técnico (un rango de hasta 4 décimas) el jurado podrá decidir directamente o pedir volver a repetir la escena o solicitar una parcialmente nueva, modificando algún elemento, para lo que se darán 10 minutos de preparación.