**100% Impro**

**Opzet:** Twee teams strijden om de meeste punten. Om beurten krijgen ze een opdracht uit het control centre die ze al improviserend uit moeten voeren. Het podium ziet er als volgt uit:

* Een speelvlak, aangegeven met dranghekken of tape
* Een control center, bestaande uit twee mensen achter een tafel met een laptop en een microfoon. Zij geven de opdrachten en delen straf- en bonuspunten uit.
* Een pianist voor begeleiding tijdens de scenes.

**Uitgangspunt:** Een format met zo weinig mogelijk ruis en zoveel mogelijk speeltijd en speelruimte voor de teams. Daarom de volgende punten:

* Het control centre vraagt vooraf alle suggesties uit het publiek. Dat is meteen de publieksopwarming. De suggesties komen gaandeweg de voorstelling terug in de opdrachten. De spelers hoeven dus geen suggesties te vragen.
* De teams leveren vooraf een lijstje met games in. Dit kunnen echte theatersportgames zijn, maar ook open scenes, De Vloer Op-opdrachten of liedjes. Het control center bepaalt welke game wanneer gespeeld wordt. De spelers hoeven tijdens de wedstrijd die keuze dus niet meer te maken en ook het publiek niet uit te leggen wat ze gaan doen.
* De spelers bepalen zelf hoe lang een scene duurt. Als ze een scene afronden, zetten ze de tijd stil. Als dat gebeurt, klinkt er een korte tune.
* Beide teams krijgen evenveel minuten aan zuivere speeltijd. Als ze in het begin heel lang spelen, moeten ze aan het eind kort spelen en andersom. Ze moeten er wel voor zorgen dat ze genoeg tijd hebben om alle opdrachten uit te voeren. Als dit mis dreigt te gaan, kan het control center een waarschuwing geven.

**Punten:** Per gespeelde minuut krijgen de teams twee punten, als ze fouten maken gaat er een punt af. Het doel is om een 100%-score te halen. In het geval van 30 minuten speeltijd is dat dus: 60 punten. Het team met het hoogste percentage wint. De teams kunnen ook bonuspunten verdienen door juist heel goed te spelen. De fouten en bonuspunten worden tijdens het spel met een symbool op de achterwand geprojecteerd. Anders dan bij Catch, waar de scheids ze aangeeft met een geluid en gebaar.

**Strafpunten:** Er worden strafpunten uitgedeeld voor: Nodeloos grof spel, saai spel, suggestie niet goed gebruikt, uitleggerig spel, verwarrend spel.

**Bonuspunten:** Bonuspunten worden verdiend met: emotioneel spel, grappig spel, mooi rond verhaal, goede samenwerking, spectaculaire actie.

**Prijs:** Het team dat als eerste een 100% score weet te behalen, wint 100.000 euro! Dit dient betaald te worden door de bemanning van het control center.