

Regulamin III edycji ligi improwizacyjnej „Improdraka u Kuraka”

Organizatorem ligi "Improdraka" jest

Inicjatywa Sceniczna Fruuu
z Zielonej Góry

1. Cel ligi

Podniesienie umiejętności improwizacyjnych uczestników oraz integracja środowiska osób zajmujących się improwizacją teatralną.

2. Zespoły

- 2.1. Zespoły biorące udział w lidze mogą składać się maksymalnie z 8 osób. W dniu rozgrywki mogą występować tylko 4 konkretne osoby, bez możliwości zmiany składu w trakcie występu. Zespoły mniej liczne są dopuszczane do rozgrywek, i powinny mieć na uwadze to, że w trakcie pojedynku mogą natrafić na grę dedykowaną dla składów 4 osobowych (w takim wypadku muszą znaleźć swój sposób na taką grę).
- 2.2. Istnieje możliwość wypożyczenia jednego gracza z innej drużyny (nie grającej w danym dniu) za zgodą drużyn występujących i organizatora.
- 2.3. Zespoły biorące udział w lidze są zobowiązane uiścić 100 zł wpisowego na konto stowarzyszenia Inicjatywa Sceniczna Fruuu na cele organizacyjne oraz nagrody.

3. Mecze

- 3.1. Mecze składać się będą z 5 gier improwizowanych. Cztery gry będą przygotowane przez prowadzącego. Po jednej grze przygotowują zespoły występujące.
- 3.2. Pojedyncza gra powinna trwać do 5 minut. Prowadzący po upływie 4 minut mówiąc „minuta” lub innym sygnałem dźwiękowym poinformuje zespoły o kończącym się czasie. Następnie, jeśli zespół zajdzie „daleko w las” i końca nie widać po 5 minucie prowadzący przerwie grę.
- 3.3. Gra przygotowana przez drużyny może trwać maksymalnie do 10 minut (razem z omówieniem i zebraniem propozycji). Drużyna sama omawia grę i zbiera propozycję.
- 3.4. Zestaw gier stanowi załącznik do niniejszego regulaminu. Gra wybierana przez zespół może pochodzić spoza listy gier wybranych przez organizatora.
- 3.5. W trakcie rozgrywek zestawienie gier może ulec aktualizacji. Wówczas nowa gra może zostać użyta najszybciej tydzień po jej ogłoszeniu, a zespoły zostaną poinformowane o tym niezwłocznie.

Regulamin III edycji ligi improwizacyjnej „Improdraka u Kuraka”

4. Przebieg spotkania

4.1. Na 15 minut przed rozpoczęciem meczu prowadzący oznajmia jakie wybrał gry i jakie kategorie propozycji planuje brać od publiczności do danej gry. Zespoły mają prawo do zaproponowania i zmiany sugestii branych przez prowadzącego. Jednakże musi się to odbyć za zgoda obydwu zespołów. Ostateczną decyzję co do sugestii podejmuje prowadzący.

4.2. Na początku występu losowany jest przez rzut monetą zespół który zaczyna (grupa A) i następnie prowadzony jest mecz zgodnie z poniższą kolejnością:

Rozgrzewka: wspólna gra obu zespołów.

Gra 1 rozpoczyna zespół A, (gra wybrana przez zespoły)

Gra 2 rozpoczyna zespół B,

Gra 3 rozpoczyna zespół A,

Gra 4 rozpoczyna zespół B,

Gra 5 rozpoczyna zespół A.

4.3. Bis grają zespoły A i B razem grę poza konkurencją.

4.4. Istnieje możliwość zrobienia przerwy w trakcie meczu po 3 grze – decyduje o tym organizatora spotkania.

4.5. Spotkanie może być ubarwione przez technicznego puszczającego jingle. Jednakże nie może on puszczać żadnych efektów dźwiękowych w trakcie trwania gier, ponieważ zakłóci to występ danego zespołu. Wyjątkiem są dedykowane gry z udziałem muzyki.

5. Jury / Sędziowie

5.1. **Sędzią głównym** spotkania jest prowadzący, który czuwa nad przebiegiem meczu pod względem logistyczno organizacyjnym. Instruuje on jurorów co do sposobu głosowania przed rozpoczęciem spotkania.

5.2. **Jury.** Mecz sędziowany jest przez 3 jurorów. Dwie osoby wybiera gospodarz spotkania spośród ekspertów improwizacyjnych ze swojego regionu. Natomiast jeden juror wybierany jest w sposób losowy z publiczności. Każdy z jurorów ma do dyspozycji 15 kapsli plus 1 dodatkowy. Po zakończeniu gry (zagranej przez obydwie drużyny) juror przyznaje punkty wedle swojej wiedzy i uznania drużyną w proporcjach: 3-0; 2-1. Dodatkowy kapsel juror ma prawo przyznać w każdym momencie trwania meczu zespołowi, który według niego na to zasłużył.

5.3. Jurorzy eksperci są proszeni o danie krótkiego feedbacku dla grających drużyn po zakończeniu spotkania.

Regulamin III edycji ligi improwizacyjnej „Improdraka u Kuraka”

5.4. **Sędzia techniczny.** Czuwa nad duchem impro w trakcie spotkania. Ma on prawo do przyznania żółtej kartki która ostrzega zespół lub pojedynczego zawodnika o rażącym złamaniu zasad impro, fair-play lub dobrego smaku. Ma on również prawo do przyznania czerwonej kartki, której skutkiem jest usunięcie danego zawodnika do końca spotkania ze składu lub drużyna dostaje 5 punktów karnych (czyli -5 pkt.). Sędzia techniczny odmierza również czas upływającej gry i informuje o tym prowadzącego.

6. Punktacja

- 6.1. Po wygranym meczu drużyna otrzymuje 1 punkt w tabeli rozgrywkowej. W przypadku remisu obydwie drużyny dostają po 0,5 punktu.
- 6.2. Po każdym meczu do tabeli zapisane zostają również małe punkty które w przypadku remisu rozstrzygają o kolejność drużyn.
- 6.3. Niezależnie od rozgrywek prowadzony jest ranking drużyn, którego celem jest zobrazowanie potencjału zespołów. Ranking ten nie ma wpływu na wyniki poszczególnych meczów oraz na system rozgrywek.

7. Informacje organizacyjne

- 7.1. Zespoły powinny być co najmniej 30 minut na miejscu rozgrywania zawodów przed umówioną godziną rozpoczęcia.
- 7.2. W dniu występu organizator zapewnia dla jurorów, sędziów, zawodników i osób funkcyjnych napoje oraz drobny poczęstunek.
- 7.3. System rozgrywek zostanie podany po zamknięciu zgłoszeń do ligi.
- 7.4. Na koniec ligi przewidziana jest gala finałowa na której zostanie rozegrany mecz o I miejsce oraz zostaną przyznane pamiątkowe medale dla wszystkich uczestników ligi.
- 7.5. Terminarz ligi zostanie opublikowany po zakończeniu zapisów i uzgodnieniu szczegółów rozgrywek.

8. Nagrody

- 8.1. Zwycięzca ligi może otrzymać dopłatę do 1000 zł do wybranego warsztatu improwizacyjno – artystycznego.
- 8.2. Organizator zastrzega sobie przyznanie nagród dodatkowych dla zespołów oraz nagród indywidualnych. O przyznaniu nagród decyduje kapituła pod przewodnictwem dyrektora ligi.

Regulamin III edycji ligi improwizacyjnej „Improdraka u Kuraka”

9. Postanowienia końcowe

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu. W przypadku wprowadzania zmian, wejdą one w życie tydzień po ich opublikowaniu (takie wakacyjno-legis ;)).

Sporządził
Dyrektor ligi improwizacyjnej
„Improdraka”
Paweł Furdak

Korektor
(w różnych ligach)
Szyszka