

Handboek

Theatersport Vereniging Amsterdam



*Amsterdam
september 2008*

Colofon

Dit Handboek is een uitgave van Theatersportvereniging Amsterdam. Deze editie is © 2008 Theatersportvereniging Amsterdam.

Versietabel

| Versie | Datum | Wijzigingen | Eigenaar |
|---------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| 1.6 | september 2008 | floormanagerhandleiding aangepast: Crea muziekzaal verwijderd en Fijnhout toegevoegd | Liesbeth van Leeuwen |
| 1.5 | september 2008 | nieuwe rugnummercriteria toegevoegd colofon en Versietabel ingevoegd bijlage "Who is who in China" verwijderd ledenlijst verwijderd Bijlage 5 Handleiding Rechter (v/h bijlage 4) herschikt | Floris Kleijne |
| 1.0 | vóór 2008 | eerste versie die in versiebeheer werd genomen | Cora Noordam |

Inhoudsopgave

| | | |
|-----------|---------------------------------------------------------------------|----|
| 1. | Inleiding..... | 5 |
| 1.1 | “Wat is theatersport?” | 5 |
| 1.2 | Ontstaan van een nieuwe theatervorm | 5 |
| 1.3 | Een stukje geschiedenis van Theatersport Vereniging Amsterdam | 6 |
| 2. | Structuur van de vereniging..... | 7 |
| 2.1 | Leden | 7 |
| 2.2 | Vrienden..... | 7 |
| 2.3 | Het bestuur..... | 7 |
| 2.4 | De commissies binnen TVA..... | 8 |
| 3. | Ondersteuning | 10 |
| 3.1 | Docenten..... | 10 |
| 3.2 | Muzikanten..... | 10 |
| 3.3 | Lichttechnici | 10 |
| 3.4 | Presentatoren..... | 11 |
| 3.5 | Rechters | 11 |
| 4. | Trainingen en workshops..... | 12 |
| 4.1 | Niveaucriteria (rugnummers) | 12 |
| 4.2 | Trainingen | 13 |
| 4.3 | Workshops | 13 |
| 4.4 | Aanmelding en betaling | 13 |
| 5. | Voorstellingen | 15 |
| 5.1 | Stedenstrijd | 15 |
| 5.2 | Basisjaarvoorstellingen | 15 |
| 5.3 | Het internationale festival..... | 15 |
| 5.4 | Uitwedstrijden..... | 15 |
| Bijlage 1 | Handleiding Teamvertegenwoordigers..... | 16 |
| Bijlage 2 | Handleiding Floormanager | 17 |
| B.2.1 | Voorwerk | 17 |
| B.2.2 | De voorstelling | 18 |
| Bijlage 3 | Checklist floormanager | 21 |
| B.3.1 | Ongeveer drie weken voor de voorstelling | 21 |
| B.3.2 | De avond zelf | 21 |
| Bijlage 4 | Handleiding Presentator | 22 |
| B.4.1 | Vooraf..... | 22 |
| B.4.2 | Bij binnenkomst publiek | 22 |
| B.4.3 | Introductieverhaal..... | 22 |
| B.4.4 | Tips | 22 |
| Bijlage 5 | Handleiding Rechter | 24 |
| B.5.1 | Algemene informatie | 24 |
| B.5.2 | De taken van de rechters | 25 |
| B.5.3 | De valkuilen..... | 29 |
| B.5.4 | Een onvolledige speellijst..... | 29 |
| B.5.5 | De ton..... | 30 |

| | | |
|-----------|------------------------------|----|
| Bijlage 6 | Handboek Lichttechniek | 31 |
| B.6.1 | Inleiding | 31 |
| B.6.2 | De rol van de technicus..... | 31 |
| B.6.3 | Het spoorboekje | 31 |
| B.6.4 | De Lichtdoorloop | 32 |
| B.6.5 | De voorstelling | 32 |
| B.6.6 | Het einde | 33 |
| B.6.7 | Valkuilen en tips | 34 |
| Bijlage 7 | Speelcriteria | 35 |

1. Inleiding

Voor je ligt het handboek van Theatersport Vereniging Amsterdam (TVA). Hierin kun je alle relevante informatie over de vereniging vinden. Het eerste gedeelte geeft een overzicht van zowel de structuur van de vereniging als van de aard van de trainingen, voorstellingen en jaarlijks terugkerende activiteiten binnen de vereniging. Het tweede gedeelte bestaat uit een aantal bijlagen die informatie geven over zaken waar je als TVA lid mee te maken kunt krijgen. Ook vind je er een overzicht van alle leden van TVA.

Dit handboek is bestemd voor de leden en vrienden van TVA.

1.1 “Wat is theatersport?”

'Zeg me wat je wilt dat het is en ik speel het,' zou het antwoord van een doorgewinterde theatersporter kunnen luiden. Het maakt de geïnteresseerde vragensteller niet veel wijzer. Daarom toch maar een korte beschrijving van deze theatervorm.

Theatersport is een improvisatievoorstelling in de vorm van een wedstrijd. Twee teams dagen elkaar uit tot het spelen van scènes. De ingrediënten van de scène - de karakters, de relatie tussen de karakters, de plaats van handeling, de inhoud, de stemming enzovoort - vragen de spelers aan het publiek. Met de suggesties van het publiek spelen de acteurs a l'improviste een (kort) toneelstuk.

Het wedstrijdelement bestaat uit het beoordelen van het spel van beide teams. Een ter zake kundige jury, bestaande uit rechters, geven hun waardering voor het vertoonde spel. Zij letten daarbij op techniek, inhoud en amusement. Vervolgens krijgen ook de toeschouwers de kans om het team dat volgens hen het 'beste' was punten te geven: meeste stemmen gelden.

De participatie van het publiek gaat nog verder. Het publiek kan tijdens scènes rozen gooien om zijn bewondering te laten blijken voor mooie momenten en het mag met natte sponzen naar de rechters gooien als blijk van afkeuring voor hun beslissing. Zo ontstaat een heuse wedstrijd in een geanimeerde stemming met aan het einde van de avond een winnaar en - nee, geen verliezer - een nummer twee.

De spelers gaan niet geheel zonder voorbereiding het podium op; zij zijn getraind in technieken en methoden om de door het publiek aangegeven inhoud om te zetten in interessant spel. Deze maken het mogelijk om de principes en basistechnieken van het toneelspel te combineren met spontaniteit en originaliteit.

Alles is mogelijk in theatersport en het antwoord op de vraag wat theatersport is kan dus inderdaad luiden: 'zegt u het maar'. De kracht van een theatersportvoorstelling is dat zowel publiek als spelers absoluut niet weten hoe de avond gaat verlopen.

1.2 *Ontstaan van een nieuwe theatervorm*

Theatersport is een internationaal fenomeen. Grondlegger is Keith Johnstone. Deze Canadees begon ongeveer 30 jaar geleden te werken met acteurs met een overdosis plankenkoorts. Hij ontwikkelde oefeningen gebaseerd op een aantal principes.

- spontaniteit;
- positiviteit;

- spelplezier;
- samenwerking;
- hulpvaardigheid.

Alleen als acteurs volgens deze principes spelen, ontstaat een situatie waarin zij zich kunnen overgeven; het gevaar durven opzoeken. Het geeft ze het (zelf)vertrouwen om dingen te zeggen en te spelen die zij nooit eerder hebben gedaan. De publieke belangstelling bij Johnstone's repetities groeide en hij besloot om er voorstellingen van te maken. Hieruit ontstond de wedstrijdvorm, die zich verder ontwikkelde tot de podiumkunst die theatersport heet.

1.3 Een stukje geschiedenis van Theatersport Vereniging Amsterdam

Enthousiaste deelnemers aan de workshops van Keith Johnstone richtten eind 1989 Theatersport Vereniging Amsterdam (TVA) op. Al snel werden de eerste trainingen gegeven en voorstellingen gespeeld. TVA vond daarvoor onderdak in cultureel centrum De Moor. Vanaf het begin ontwikkelde de theatersport en de vereniging zich snel. Diverse televisieprogramma's zijn hierbij een extra impuls geweest, zoals tegenwoordig de 'Lama's'. TVA speelde een aantal jaren in de Melkweg, het Ostadetheater, het Pleintheater en nu in het Polanentheater en CREA-theater.

In de loop der tijd heeft TVA zich ontwikkeld tot een vereniging waar diverse vormen van improvisatietheater ontwikkeld en voor publiek gespeeld worden. Naast theatersport spelen we ook andere korte vormen (b.v. micetro) en lange vormen, zoals musical en Harold. De vereniging staat open voor iedereen die het enthousiasme en het lef heeft om de mogelijkheden en grenzen van het improvisatietheater te verkennen.

Op dit moment heeft TVA ca. 160 leden. Een groot aantal van hen traint elke week in groepen, die aan de hand van spelniveau zijn ingedeeld. Naast reguliere voorstellingen organiseert TVA internationale en andere festivals.

2. Structuur van de vereniging

De vereniging bestaat namens haar leden: de leden overleggen eenmaal per jaar in de Algemene Ledenvergadering. De dagelijkse sturing vindt plaats door het Bestuur. Daarnaast is er een aantal commissies, die specifieke taken binnen de vereniging doen.

2.1 *Leden*

2.1.1 Hoe word je lid?

Iedereen die een training volgt bij TVA, wordt automatisch lid van TVA. Als je vervolgens stopt met trainen, kun je zelf besluiten of je lid van TVA wilt blijven. Elk lid van TVA is verplicht om € 15,00 contributie per jaar te betalen. Hiervoor krijg je een acceptgiro in de bus aan het begin van het speelseizoen.

2.1.2 Wat houdt het lidmaatschap in?

Je hebt het recht om mee te spelen in TVA-voorstellingen (mits je bij 75% van de trainingen aanwezig bent).

Je kunt je inschrijven voor trainingen en workshops van TVA.

Je zet je in ten behoeve van de vereniging door het uitvoeren van taken als floormanager, teamvertegenwoordiger, lichttechnicus, kaartjesverkoper, etc. of je gaat in één van de commissies zitting nemen.

Je ontvangt (digitale) post van TVA.

Je mag meedoen met TVA-activiteiten, zoals de welkomstborrel, kerstborrel, rommelpotten en het eindfeest.

Voor de activiteiten van leden binnen de vereniging geldt, dat deze geschieden op eigen risico. Het bestuur kan hier niet voor aansprakelijk worden gesteld.

2.2 *Vrienden*

Naast leden kent TVA ook "vrienden". Dit zijn bijvoorbeeld muzikanten, technici, presentatoren, rechters of docenten die TVA ondersteunen, maar zelf geen lid zijn. Vrienden betalen dan ook geen contributie. Wel ontvangen ze de Suggestie. Indien ze zelf een training willen volgen of als speler aan een TVA-voorstelling mee willen doen, moeten ze wél lid worden van TVA en contributie betalen.

2.3 *Het bestuur*

Het bestuur zorgt voor het beleid van de vereniging in samenspraak met de leden. Op basis hiervan worden plannen gemaakt, die ze coördineren binnen de vereniging. Jaarlijks wordt met de vereniging in de algemene ledenvergadering het afgelopen jaar formeel geëvalueerd en wordt het beleid voor komend jaar voorgelegd aan de leden. Het bestuur zorgt onder meer voor: financieel

beleid, coördinatie van de commissies, aanname van docenten, voorstellingen, trainingen, workshops, PR, extra TVA-activiteiten.

Tevens zorgt het bestuur er, middels de penningmeester, voor dat de vereniging financieel gezond blijft. Voor elk jaar maakt het bestuur een begroting. De begroting is een afstemming van de wensen en de mogelijkheden binnen de vereniging. De wensen komen ad hoc of via de jaarplanning van een commissie bij het bestuur terecht. Het bestuur bekijkt vervolgens, wat de mogelijkheden zijn. De begroting en realisaties worden jaarlijks besproken in de algemene ledenvergadering.

Het bestuur vergadert ongeveer acht keer per jaar bij één van de bestuursleden thuis. Het bestuur is noch hoofdelijk, noch persoonlijk aansprakelijk voor haar beleid en de daaruit voortvloeiende activiteiten. Uitzondering hierop is als een bestuurslid persoonlijk een ernstig verwijt treft. Dat gebeurt als dit bestuurslid een overeenkomst is aangegaan namens de vereniging, waarvan hij/zij wist of had moeten weten dat de vereniging die overeenkomst niet na kan komen (stel, je boekt 10 avonden Carré en je belooft dat het elke avond vol zit).

De onkosten die meegenomen zijn in de begroting, kun je declareren bij de penningmeester. Hiervoor zijn speciale declaratieformulieren. Alle declaraties moeten onderbouwd zijn met (BTW-)bonnetjes. Het declaratieformulier met bonnetje(s) dient uiterlijk een maand na de uitgave te worden opgestuurd. Voor niet-geplande onkosten moet je vooraf een plan indienen bij het bestuur. Je kunt deze onkosten pas declareren, als het bestuur instemt met je plan.

2.4 De commissies binnen TVA

Elke TVA-er die in een commissie zit, heeft gratis toegang tot de voorstellingen van TVA. Dit zijn de mensen wiens naam is vermeld in bijlage 7. De gratis toegang geldt ook voor de teamvertegenwoordigers.

2.4.1 Speelbeleidcommissie (SBC)

Deze commissie bestaat uit ervaren improvisatoren die voorstellen doen betreffende (de ontwikkeling van) spelvormen en trainingen. Ze bezoeken ook voorstellingen. Desgewenst geven ze feedback aan de spelers aan het einde van de voorstelling. Daarnaast ondersteunen zij de docenten in het lesgeven door het geven van richtlijnen voor de trainingen, het adviseren over rugnummers, of het bijwonen van trainingen.

De speelbeleid commissie onderhoudt nauw contact met het dagelijks bestuur en is zoveel mogelijk aanwezig bij de algemene ledenvergadering en andere verenigingsactiviteiten.

2.4.2 Materiaalcommissie

Deze commissie heeft het beheer over de sets "rekwisieten" die nodig zijn bij voorstellingen zoals rozen, sponzen, rechters outfits en het scorebord. Op dit moment zijn er twee sets: een in CREA en een in het Polanentheater. De Polanenset kan door TVA-leden worden gehuurd voor 15 euro exclusief BTW per keer. Dit dient eerst aangevraagd te worden bij de materiaalcommissie.

2.4.3 PR-commissie

De Publiciteitscommissie (PR) verzorgt de flyers, advertenties en andere vormen van reclame voor de voorstellingen van TVA. De PR-cie zorgt er ook voor dat de juiste voorstellingsdata op onze website staan.

Daarnaast zorgt de PR commissie voor de content van de website. De TVA-website doet tegenwoordig dienst als algemene website voor theatersportend Nederland. Je kunt er alle informatie over TVA en de voorstellingen e.d. vinden. Daarnaast vind je er ook de adressen en voorstellingen van alle andere theatersportverenigingen in Nederland. De website wordt beheerd door de webmaster.

2.4.4 Suggestiecommissie

De Suggestie is het ledenblad van TVA. Het wordt vier maal per jaar verstuurd aan alle leden en vrienden van TVA. De Suggestie wordt gemaakt door de Suggestie-commissie aan de hand van kopij die door de leden en commissies van TVA wordt aangeleverd. De Suggestie bevat in elk geval belangrijke mededelingen van het bestuur en een actueel speelschema, waarin je kunt zien wanneer er voorstellingen zijn. Daarnaast is er ruimte voor informatie over trainingen en workshops, reflectie, verslagen van (uit)wedstrijden en speciale activiteiten, notulen van algemene vergaderingen, etc. Het doel van de Suggestie is dat de leden goed geïnformeerd zijn over wat er binnen de vereniging speelt en leden theatersport-informatie met andere leden kunnen delen.

2.4.5 Festivalcommissie

Deze commissie organiseert dit jaarlijks terugkerende Internationaal Improvisatiefestival. Zie verder bij 'voorstellingen'.

2.4.6 Voorstellingencommissie

De onderlinge theatersportwedstrijden tussen de teams vinden plaats in het Polanentheater en het Crea. De voorstellingen commissie zorgt dat alles hiervoor geregeld is, zodat de floormanager op de dag zelf aan de slag kan en de wedstrijd goed kan begeleiden. De voorstellingen commissie is aanspreekpunt voor de floormanager. Daarnaast zijn ze floormanager bij de twee voorstellingen van het basisjaar.

2.4.7 Adressen Commissie

Deze commissie zorgt ervoor dat het adressenbestand wordt bijgehouden. Hier staat ook bij vermeld wie rechters, presentatoren etc. zijn. Het is van belang dat je zorgt dat jouw adresgegevens (ook e-mail) goed bij TVA bekend zijn, zodat je alle post die voor jou bestemd is ook daadwerkelijk ontvangt en geen informatie misloopt. Veel informatie wordt via de e-mail verstuurd. Houd dit dus goed in de gaten! Adreswijzigingen en/of aanvullingen kun je opgeven bij de contactpersoon voor de adressen. Zie hiervoor [www.theatersport.nl/over TVA\ledeninformatie\adres wijzigen](http://www.theatersport.nl/overTVA/ledeninformatie/adres_wijzigen).

2.4.8 Ledenadministratie

De ledenadministratie zorgt ervoor dat de trainingen en workshops en de daarbij behorende trainingsruimten en docenten worden geregeld. Zij zorgt ook dat iedereen op de hoogte wordt gesteld van de nieuwe trainingen en workshops en zij ontvangt alle inschrijvingen.

3. Ondersteuning

Zonder ondersteuning van hieronder genoemde mensen zou TVA niet kunnen bestaan. Hieronder volgen de diverse ondersteunende onderdelen van TVA.

3.1 Docenten

Docenten hebben meestal veel ervaring met theatersport. De taken van docenten bestaan uit het geven van trainingen, het bijwonen van de voorstellingen van hun teams, het tweejaarlijks vergaderen met de SBC over de rugnummers van de spelers en het vergaderen in het begin van het seizoen over de invulling van de trainingen van het komende jaar. Docenten worden automatisch vrienden van TVA, indien ze niet trainen bij TVA.

De docenten krijgen voor hun werk een vergoeding van 38,50 euro per uur, exclusief reiskosten (indien van toepassing: exclusief BTW). Als zij een voorstelling van hun team bezoeken, krijgen ze hiervoor een vergoeding van 18,50 euro per keer. De vergoedingen worden altijd na afloop betaald. Het is aan de docent, hoe frequent hij of zij een declaratie stuurt naar de penningmeester. Geef altijd aan de penningmeester door als een les uitvalt of als je een vervanger hebt geregeld.

Op eigen initiatief kan een docent aandacht schenken aan muziek tijdens de trainingen. De docent moet dan zelf een muzikant regelen. Per half jaar mag er twee keer een muzikant worden ingezet. Als een docent vaker dan twee keer per half jaar een muzikant wil inschakelen, moet de trainingsgroep de vergoeding van de muzikant (23 euro) gaan betalen.

3.2 Muzikanten

Muzikanten hoeven geen theatersporter te zijn. Hun professie is improviseren met muziek. Muzikanten zijn automatisch vrienden van TVA (indien ze niet trainen bij TVA). Als je zelf interesse hebt om muzikant te zijn bij een voorstelling of je kent iemand die dat leuk zou vinden, meld het aan de coördinator Muziek.

De coördinator muziek informeert de muzikanten over het speelschema. De muzikanten kunnen vervolgens aangeven wanneer zij willen spelen. Indien er voor een voorstelling geen muzikant is te vinden, neemt de coördinator muziek contact op met het bestuur. Per voorstelling ontvangt de muzikant 20 euro als vergoeding, te declareren bij de penningmeester.

Verder kan een muzikant aanwezig zijn bij een trainingsles. Hiervoor krijgt hij een vergoeding van 23

3.3 Lichttechnici

Net als muzikanten hoeven lichttechnici geen theatersporter te zijn. Voor hen geldt dat ze improviseren met licht. Ook nemen ze vaak de geluidsinstallatie voor hun rekening. Lichttechnici zijn automatisch vrienden van TVA. Als je zelf interesse hebt om lichttechnicus te worden, meld je dan bij de coördinator Licht. Je kunt dan een paar keer meelopen met een ervaren lichttechnicus.

De coördinator licht informeert de lichttechnici over het speelschema. De lichttechnici kunnen vervolgens aangeven wanneer zij het licht willen doen. Indien er voor een voorstelling geen

lichttechnicus is te vinden, neemt de coördinator licht contact op met het bestuur. Bij de Crea voorstellingen ontvangt de lichttechnicus een maaltijdvergoeding van 15 euro.

3.4 Presentatoren

Presentatoren zijn in de meeste gevallen leden van TVA die ook nog regelmatig trainen en spelen. Je wordt presentator wanneer je de workshop presenteren hebt gevolgd en als je door de SBC cq. workshopdocent aangewezen wordt als presentator.

3.5 Rechters

Rechters zijn in de meeste gevallen leden van TVA die ook nog regelmatig trainen en spelen. We hebben het hier eigenlijk over "hoofd"-rechters. Bij elke voorstelling zitten over het algemeen drie rechters, 1 hoofdrechter en 2 bijrechters. Als je voldoende ervaring hebt opgedaan als bijrechter bij voorstellingen, dan zal de SBC je aanwijzen als hoofdrechter. Hiertoe dien je eerst ook de workshop rechteren te hebben gevolgd.

4. Trainingen en workshops

TVA organiseert elk seizoen voor haar leden trainingen en workshops. De meeste trainingen zijn bedoeld voor mensen met hetzelfde rugnummer. Voor de workshops proberen we juist een mix aan rugnummers te krijgen. Zaken als aanmelding en betaling staan aan het eind van dit hoofdstuk.

4.1 Niveaucriteria (rugnummers)

Door het grote aantal leden van TVA binnen de vereniging, zijn de spelers ingedeeld in 5 niveaus: Basisjaar, 1tjes, 2tjes, 3tjes en 4tjes. De speelbeleidcommissie heeft in overleg met de docenten criteria voor elk niveau benoemd. De criteria (zie Bijlage 7 - Speelcriteria) worden door de docenten van TVA, met ondersteuning vanuit de SBC, gebruikt om te beoordelen in welk niveau een speler het beste past. De docenten en de SBC gebruiken de criteria als een leidraad. Er kunnen altijd andere argumenten zijn op basis waarvan tot toekenning van een niveau aan een speler wordt besloten.

Het rugnummer is niet bedoeld als kwalificatie van je spel, maar als hulpmiddel voor docenten en spelers. Het rugnummer is een handvat om te bepalen op welke fronten een speler zich kan trainen om tot verdere ontwikkeling te komen. Een valkuil van de niveaucriteria is, dat spelers teveel gericht zijn op de criteria en daardoor minder genieten van het spel. Maar bovenal geldt: lang leve de lol!

De niveaucriteria worden gebruikt bij de voorstellingen en de trainingen. De trainingen zijn ingedeeld naar rugnummer, waardoor je als deelnemer een training krijgt die goed aansluit bij je spelniveau. Kenmerkend voor de theatersport trainingen, dat je gezamenlijk als groep leert. Hierdoor is het prettig dat alle leden van gelijkwaardig niveau zijn, zodat je je met z'n allen ontwikkelt. Deelnemers van beter of minder niveau kunnen het leerproces van de andere deelnemers van de groep verstoren.

Aan het eind van het seizoen vindt voor de laatste week van de trainingen de rugnummervergadering plaats. Hierbij zijn alle docenten, de SBC en een bestuurslid aanwezig. Het is niet zo dat cursisten elk jaar een nummer opschuiven. Elke docent maakt pas na de rugnummervergadering aan zijn cursisten bekend wat de uitslag is. Als een cursist bezwaar heeft tegen zijn/haar rugnummer en er met zijn docent niet uit komt kan hij/zij de SBC vragen om de beslissing van de docent te controleren. De SBC vraagt de docent dan om een toelichting en gaat na of de criteria goed zijn toegepast.

Als je jezelf aanmeldt als nieuw lid bij TVA en een ervaren speler bent, maakt de SBC een inschatting van je speelniveau. Hier word je voorlopig geplaatst. Na een maand vindt evaluatie plaats door de docent en desbetreffende speler. Indien je tijdelijk gestopt bent met trainen en je weer aanmeldt bij TVA voor een training, geldt dezelfde werkwijze.

De docenten hoeven bij het toekennen van het rugnummer geen rekening te houden met het aantal beschikbare speelplekken voor het rugnummer in kwestie. Bij de inschrijving geldt ook hier: wie eerst komt, die eerst maalt.

De criteria zullen jaarlijks geëvalueerd worden door het bestuur van TVA, de SBC en de docenten om te zorgen dat ze nog steeds aansluiten bij de spelkwaliteit die TVA wil bereiken met haar leden.

4.2 Trainingen

Ieder jaar organiseert TVA meerdere trainingen. Per jaar wordt er door het bestuur en de SBC bepaald hoeveel trainingsgroepen er zijn. Elke groep bestaat uit minimaal 10 en maximaal 14 spelers. Op het inschrijfformulier staat per training vermeld voor welk rugnummer de training is bedoeld.

De trainingsgroepen blijven ten minste een half jaar, maar liefst een heel jaar bij elkaar. Elk team benoemt een teamvertegenwoordiger, die het contact tussen het team en het bestuur van TVA onderhoudt.

Het inschrijven voor een training gaat in volgorde van aanmelden. Let op: je bent pas definitief ingeschreven als je betaald hebt.

4.2.1 Het basisjaar

Dit is een cursus waarbij de cursisten bekend worden gemaakt met de basisbeginselen van theatersport. De cursus staat open voor iedereen. Elk jaar worden een of twee basiscursussen gegeven die lopen van september tot juni. Voor de basisjaren worden twee voorstellingen georganiseerd in het Polanentheater: één halverwege en één aan het einde van het seizoen.

Iedereen die met goed gevolg de basiscursus heeft doorlopen kan doorstromen naar een 1-tjes team.

4.2.2 De 1-tjes en 2-tjes

Deze beide trainingsgroepen richten zich in de trainingen en voorstellingen met name op de basisprincipes van theatersport en er wordt een begin gemaakt met het verhalen vertellen. In de voorstellingen worden theatersportwedstrijden gespeeld. De voorstellingen worden grotendeels in het Polanentheater gespeeld. Voor spelers, die al langer bij de tweetjes spelen, is dit jaar een training in lange vormen opgenomen in het cursusaanbod.

4.2.3 De 3-tjes en 4-tjes

Deze beide trainingsgroepen richten zich in de trainingen en voorstellingen met name op langere improvisatievormen. De voorstellingen worden in het CREA-theater gespeeld.

4.3 Workshops

Voor de workshops geldt vrije inschrijving voor alle TVA-leden. Een bepaalde gevallen wordt hierbij een vereist speelniveau aangegeven. De workshops worden meestal in januari en mei georganiseerd.

Thema's die regelmatig aan bod komen bij een workshop zijn presenteren, rechteren en muziek. Als je zelf een thema weet, laat het het bestuurslid extern/voorstellingen weten!

4.4 Aanmelding en betaling

Aan het eind van elk seizoen krijgen alle TVA-leden informatie over de trainingen van het volgende seizoen thuisgestuurd. Na ontvangst van deze brief kun je je aanmelden.

De betaling doe je voor de betalingsdatum door het geld over te maken op giro 6065074 ten name van TVA in Amsterdam. Vermeld bij de betaling je voor- en achternaam en de cursus waar je je voor inschrijft. Als je betaalt terwijl je op de wachtlijst staat, word je na de betalingsdatum met voorrang geplaatst op de plek van mensen die nog niet hebben betaald. Mocht je te laat betalen, dan krijg je het etiket 'notoire laatbetaler' opgeplakt. Tot en met het begin van het volgende seizoen

gaan anderen dan steeds voor bij de inschrijving van een willekeurige TVA-activiteit, totdat de notoire laatbetaler heeft betaald voor de activiteit in kwestie.

Ook voor deelname aan een workshop moet je het geld hebben overgemaakt op girorekening 6065074 van TVA in Amsterdam. Je krijgt hiervoor geen acceptgiro toegestuurd.

Je kunt je pas aanmelden voor een activiteit, als je TVA geen geld meer schuldig bent. Tot een week voor aanvang van een activiteit kun je je kosteloos afmelden bij degene die de inschrijving coördineert. Daarna moet je wel betalen, tenzij iemand anders je plek in kan nemen.

5. Voorstellingen

Elke TVA-voorstelling heeft allerlei praktische voorbereidingen. Hierdoor wordt voor elke voorstelling uit een van de trainingsteams een floormanager aangesteld (door de teamvertegenwoordigers). Deze floormanager regelt alle praktische zaken voor de voorstelling (zie de floormanagershandleiding)

In elke Suggestie is een speelschema opgenomen waarin alle voorstellingen zijn opgenomen. Je kunt daarin niet alleen zien wanneer je eigen trainingsteam aan de beurt is om te spelen of te floormanagen, maar ook wanneer alle andere voorstellingen zijn en wie daar de floormanager van is.

De teamvertegenwoordiger wijst een floormanager aan bij de voorstellingen die zijn/haar team moet floormanagen.

Hieronder staan een paar bijzondere voorstellingsvormen beschreven.

5.1 *Stedenstrijd*

In een Stedenstrijd zie je een theatersportvoorstelling tussen TVA en een gastteam. Deze vinden plaats in het Polanentheater voor de 1tjes en 2tjes, en het Crea theater voor de 3tjes en 4tjes.

5.2 *Basisjaarvoorstellingen*

Het basisjaar speelt in januari en mei een voorstelling. Bij deze voorstellingen vervullen de leden van de voorstellingscommissie de taak van floormanager.

5.3 *Het internationale festival*

Jaarlijks in januari organiseert TVA het Internationale Improvisatie Theater Festival. Teams afkomstig uit de hele wereld spelen theatersportwedstrijden tegen elkaar én laten hun specialiteit zien op het gebied van vrije improvisaties. Tijdens de festivalweek worden workshops en een sociaal programma georganiseerd voor de deelnemers aan het festival en voor alle leden van TVA. Het festival wordt meestal afgesloten met een feest.

5.4 *Uitwedstrijden*

Verder is er elk jaar een aantal uitwedstrijden. TVA wordt dan uitgenodigd om tegen een team van een andere vereniging te spelen. Deze verzoeken komen binnen bij het bestuur (contactpersoon Extern). Het bestuur regelt een team van vier spelers dat naar de betreffende stad gaat. Ook in deze voorstellingen kan in principe elk TVA-lid meespelen.

Het streven is een TVA-team op pad te sturen dat gelijkwaardig is aan het uitnodigende team. De SBC kan hierin ook adviseren. De contactpersoon Extern houdt de samenstelling van het team in de gaten. Daarom gaat het devies 'wie het eerst komt, het eerst maalt' niet altijd op.

Je kunt ook zelf een (uit)wedstrijd organiseren. Stem dit wel af met het bestuur (contactpersoon Extern), om een ongelukkige samenloop van TVA-activiteiten te voorkomen.

Bijlage 1 Handleiding Teamvertegenwoordigers

Als teamvertegenwoordiger ben je het aanspreekpunt van je team voor iedereen binnen (en buiten) de vereniging. Je bent ook een schakel tussen je teamgenoten en het bestuur c.q. andere commissies en docenten. Het is je taak om te zorgen dat een aantal dingen gedaan worden (we zijn tenslotte een vrijwilligersvereniging), waarvoor je je teamgenoten mobiliseert. *Zorg er vooral voor dat je niet zelf alles gaat doen.*

1. Regelen van floormanagers voor de voorstellingen waarvoor jullie team de floormanager moet leveren (ga ze dus niet zélf floormanagen). Het speelschema met de voorstellingsdata staat in de Suggestie.
2. Zorgen dat jouw team afsprekt wie welke wedstrijd speelt. Het is raadzaam om een jaarrooster te maken wie in welke voorstelling speelt met twee reservespelers per keer, zodat iedereen een beetje gelijk aan bod komt.
3. Bespreken van het thema voor de voorstelling met het team en de docent en het bedenken van suggesties voor de PR voor de eigen wedstrijd met het team. Door iedereen tijdig in te delen voor de wedstrijden en de wedstrijden goed voor te bereiden, willen we zorgen dat we mooie voorstellingen neerzetten en we willen zoveel mogelijk publiek trekken. Voor een volle zaal spelen is tenslotte veel leuker!
4. Een maand van tevoren bovenstaande zaken doorgeven aan de PR commissie via pr@theatersport.nl:
 - Naam floormanager
 - Namen spelers (en twee reservespelers)
 - thema van de voorstelling en suggesties voor PRVervolgens kijkt de teamvertegenwoordiger in overleg met de PR commissie hoe de wedstrijd gepromoot moet worden.
5. De 75% regel een beetje in de gaten houden. Als een bepaalde speler vaak niet komt, zal het team hem/haar daar op aan moeten spreken. Het is voor een team en de docent vervelend als dingen telkens herhaald moeten worden, omdat iemand er vaak niet is. Ook voor de persoon zelf is het niet leuk, als hij/zij steeds niet goed weet waar de rest het over heeft. De teamvertegenwoordigers worden gevraagd om in 'ernstige gevallen' het bestuur in te lichten. Mensen die de 75% regel niet halen, verspelen in principe hun recht op spelen in voorstellingen (oftewel: anderen uit het team krijgen dan voorrang). Dit is niet om te pesten, maar wel om te zorgen dat een team getrainde onderdelen in de voorstellingen uit kan proberen.
6. Berichten en vragen vanuit het bestuur doorspelen naar de teamleden en vice versa. Deze berichten kunnen je schriftelijk, telefonisch, per e-mail of mondeling bereiken.
7. Het deelnemen aan een aantal vergaderingen:
 - Het **Teamvertegenwoordigersoverleg**. Deze wordt aan het begin van het seizoen gehouden om de teamvertegenwoordigers te informeren wat er speelt binnen de vereniging en wat hun rol inhoudt. Daarnaast bespreken we hoe het gaat binnen elke groep en of er nog wensen zijn binnen de groepen.
 - De **Algemene Ledenvergadering**. Deze vergadering is voor alle leden bedoeld. Hierin wordt het (financieel) jaarverslag en het jaarplan voor het volgende seizoen besproken. De data staan in de Suggestie.
8. Alle teamvertegenwoordigers staan in het colofon van de Suggestie. Veranderingen van gegevens van teamvertegenwoordigers gaarne ook doorgeven aan het redactieadres van de Suggestie.
9. Met vragen kun je terecht bij de contactpersoon teamvertegenwoordigers van het bestuur.

Bijlage 2 Handleiding Floormanager

Een floormanager is in de eerste plaats verantwoordelijk voor de **organisatorische gang van zaken** voor, tijdens en na een TVA voorstelling. Verder is de floormanager verantwoordelijk voor de **overdracht van het geld** van de kaartverkoop aan de penningmeester.

Op het rooster staat welk team bij de voorstelling voor een floormanager zorgt. Je kunt je opgeven op het moment dat de teamvertegenwoordiger om een floormanager vraagt. Als je floormanager bent, betekent dat, dat je die avond niet speelt.

Deze bijlage is een leidraad bij het floormanagen van een TVA voorstelling. Hij bestaat uit twee delen: het eerste deel gaat over het *voorwerk* dat je moet doen. In het tweede deel staat o.a. een checklist voor vooraf, tijdens en na de *voorstelling*.

B.2.1 Voorwerk

De zaal is al besproken. TVA-spullen liggen in CREA op het zoldertje achter de coulissen van de grote theaterzaal: vanaf de tribune gezien links achterin. Als je deze spullen gebruikt voor een voorstelling in het Crea Café (dit is de Muziekzaal), kijk dan van tevoren in het Crea voorstellingenrooster of er op dat moment geen andere voorstelling in de theaterzaal wordt gehouden, want anders kun je wellicht niet bij de spullen (zie www.crea.uva.nl).

In het Polanentheater liggen de TVA-spullen in de kast op de gang op de eerste verdieping. De sleutel van de kast kun je afhalen achter de bar.

Speel je theatersport in het Fijnhouttheater, zorg dan dat de speelset van het Polanen wordt meegenomen. Zorg er ook voor dat deze op tijd voor de volgende voorstelling weer terug is. Is er geen theatersport, check dan bij de teams welke requisieten ze nodig hebben (bijv. alleen de rozen of het scorebord) en wie ze meeneemt.

Over reserveringen e.d. hoef je je niet druk te maken. Maar wat dan wel:

De ingedeelde personen eraan herinneren dat ze gepland staan voor deze datum. De presentator, hoofdrechtter, één bijrechtter, lichttechnicus en muzikant staan op een rooster, zie hiervoor www.theatersport.nl.

Tweede bijrechtter vragen. Dit kan iedereen zijn, die zin heeft om een keer ervaring op te doen als bijrechtter. Meestal is het iemand uit één van de spelende teams.

Ten aanzien van de kaartverkoop geldt het volgende:

Zorg in alle gevallen zelf voor **wisselgeld**! Denk hierbij aan voldoende munten, want de kaartjes zijn 6 euro (Polanen) of 8 euro (Crea theater). In het Fijnhout hoef je **niet** voor wisselgeld te zorgen.

Polanen: Regel iemand voor de kaartverkoop. Meestal iemand van je eigen team, maar niet iemand die dezelfde avond speelt. De kaartjes en het kassaformulier worden je minimaal een week van tevoren toegestuurd per post door de voorstellingencommissie. Na afloop stort je het geld op de rekening van TVA en stuur je het kassaformulier op naar de penningmeester. De reserveringslijst is af te halen achter de bar.

CREA theater: regel iemand voor de kaartverkoop. Meestal iemand van je eigen team, maar niet iemand die dezelfde avond speelt. Kaartverkoop vindt plaats bij de ingang van het theater. Er staat een daarvoor een 'kassameubel'. De kaartjes en het kassaformulier worden je minimaal een week van tevoren toegestuurd per post door de voorstellingencommissie. Na afloop stort je het geld op de rekening van TVA. De lijst met reserveringen is af te halen bij de kassa van Crea.

Fijnhouttheater: de medewerkers van het Fijnhouttheater doen de kaartverkoop. Zij hebben ook kaartjes.

Spelers:

Er is een rooster voor de voorstellingen. De spelende teams zorgen zelf voor spelers. Maak dit rooster zover mogelijk van tevoren, zodat de spelers hun vrienden/familie/kennissen kunnen uitnodigen.

Soms is er ook een team uit een andere plaats uitgenodigd. De contactpersoon Extern kan je vertellen wie de contactpersoon van het gastteam is.

B.2.1.1 Vervanging

Als iemand heeft toegezegd aan een voorstelling mee te werken en daarna toch wil of moet afzeggen, dan moet deze persoon in principe zelf vervanging regelen. Toch blijft de floormanagement verantwoordelijk voor de bemensing van alle plaatsen. Neem de telefoonlijst mee, zodat je contact met mensen op kunt nemen die onverhoopt te laat komen, en indien nodig last minute vervanging kunt regelen.

B.2.1.2 Algemeen

Zorg dat je je zaakjes goed en op tijd voor elkaar hebt. Dit voorkomt gestress, het maakt floormanagement ook een stuk leuker. Floormanagement is een dankbare job, want achter de schermen word je 'geroemd' als alles goed geregeld blijkt te zijn.

B.2.2 De voorstelling

Alle voorwaarden zijn vervuld om een top-voorstelling te maken. De kleedkamer loopt vol, de spanning stijgt en jij krijgt ineens een donkerbruin gevoel dat je iets over het hoofd gezien hebt. En ja hoor, daar staat de eerste al voor je met: "Zeg, jij bent de floormanagement vanavond, ik heb een probleem. Ik ben m'n strijkijzer..... etc. etc.". En dan ben je blij dat je in een improvisatievereniging zit. Je hebt dan misschien dit papier met check-punten bij je, je zal ook moeten improviseren. En als je er niet alleen uitkomt heb je een hele kleedkamer vol improvisatoren!!!

Hieronder toch enkele dingen die je moet doen om het geheel zo soepel mogelijk te laten verlopen:

- **De floormanagement meldt zich bij het theater**, zodat ze daar weten wie die avond de contactpersoon is. Vraag bij het Polanen en de Crea Muziekzaal naar de reserveringslijst. Het is het prettig als je met twee mensen de zaal even kunt opbouwen, dus zorg dat iemand je even meehelpt (bijvoorbeeld degene die later de kassa gaat doen).
- **Ontvangst** gastteams en TVA-spelers/medewerkers. Jij bent de gastheer of gastvrouw van die avond!
- **Algemene voorbespreking** met alle aanwezigen in kleedkamer of zaal over algemene details zoals dit tijdschema, afspreken nabespreking, laatste mededelingen etc.
- **Begeleiding warming-up**. Je spreekt met de hoofdrechtter en de presentator af wie van de twee de warming-up begeleidt.
- **De floormanagement instrueert de kaartverkoper**. Noteer hoeveel wisselgeld je in de kas stort. Degene die de kaartverkoop doet, moet op het kassaformulier bijhouden, hoeveel kaarten er daadwerkelijk worden verkocht. Dit formulier zit in een envelop met de kaartjes. De prijzen in het Polanen en het Fijnhout zijn 6 euro. Voor de CREA Theaterzaal kosten kaartjes 8 euro. Er zijn geen kortingstarieven voor CJP, studenten, Pas 65, CREA-cursisten of wie dan ook. Voor actieve leden is de toegang in de theaters gratis. Dit zijn commissieleden, bestuursleden, muzikanten, technici en teamvertegenwoordigers. Het staat aangegeven op het kassaformulier. Actieve leden moeten zelf aangeven dat ze actief lid zijn. Hun naam wordt dan door de kaartverkoper genoteerd, zodat de penningmeester het kan controleren. Geef in hiervoor in het Fijnhout instructies aan de kassamedewerker. Let op: de actieve ledenlijst is geen reserveringslijst!

Na de kaartverkoop doen de kaartverkoper en de floormanager de kascontrole. In het Fijnhout telt de floormanager het aantal bezoekers in de zaal en checkt dit met de kaartverkoop door de kassamedewerker. De floormanager stuurt het ingevulde formulier (met bonnetje van pauzedrankjes en evt. presentjes gastteam) naar de penningmeester.

- **Strippenkaarten.** Nieuw dit jaar zijn de strippenkaarten. Ze zijn er voor vijf en voor tien voorstellingen. Verkoop je een strippenkaart, noteer dat dan op het kassaformulier. Bezoekt iemand met een strippenkaart de voorstellingen, teken dit dan af op de strippenkaart en noteer op het formulier bij 'bezoek met strippenkaart'.
- **Zaal klaarmaken** (trek hier ongeveer 1 uur voor uit)
 - scorebord schoonmaken en namen invullen met afwasbare stift, deze bij het scorebord laten!
 - publiksbordjes op de stoelen (met eventueel de flyers)
 - stoelen of de kubussen neerzetten (één voor elke speler)
 - tafels & stoelen voor de rechters neerzetten. Tafelkleed over tafel.
 - in het Polanen de grasmat (ligt onder de tribune) op de vloer leggen. Denk erom dat deze in de breedte wordt neergelegd en vooraan.
 - in Polanen doeken ophangen met rode en witte baan achter stoelen van spelers. Kleuren qua links en rechts laten overeenstemmen met scorebord.
 - toga's + fluit en toeter en bordjes klaar leggen voor de rechters
 - sponzen vochtig maken (husselen, niet te nat, maar ook zeker niet te droog!) en in bak doen. Klaar zetten achter piano. Indien de verwachting is dat de zaal maar gedeeltelijk vol zit, hoeven niet alle sponzen gebruikt te gaan worden!
 - eventueel presentator helpen met rozen uitdelen als het publiek binnen komt (welkom)
- **Consumpties regelen** voor spelers en medewerkers: voor de voorstelling bestelling opnemen, afgeven aan de bar en in de pauze aan spelers en medewerkers geven. Je betaalt de consumpties uit de opbrengst van de kaartverkoop. Drankjes worden alleen gehaald voor mensen die de hele voorstelling actief zijn, m.a.w.: de presentator, de rechters, de lichttechnicus, de pianist, de floormanager en voor de spelers die beide helften op het podium staan. Zorg dat de penningmeester het bonnetje krijgt. Graag bij Crea een bonnetje vragen waar ook het BTW-bedrag op vermeld wordt.
- **Bijeenroepen voor de warming-up**, alle spelers (en degenen die mee willen doen). Geef vooraf de technicus de tijd voor een korte lichtdoorloop.
- **Bespreek details** over het verloop van de avond met degene die ze aangaat. B.v. wie deelt de rozen uit en hoe wordt de opkomst van de presentator aangekondigd? Is er een speciale opkomst, zorg ervoor dat de spelers de pianist, technicus en rechters instrueren.
- **Zaal open** Vraag eerst of iedereen klaar is en vergeet daarbij de lichttechnicus niet.
- **Consumpties ophalen voor pauze.** Als de presentator de pauze aankondigt, hol dan snel naar de bar om de consumpties op te halen voor alle bezoekers aan de bar verschijnen.
- **Organiseren van gezamenlijk opruimen:**
 - sponzen goed uitknijpen en in de wasmand opbergen, rozen, toga's, bordjes, wasmand, kubussen, rechters tafel, scorebord e.d. opbergen. Laat spelers meehelpen!
Als sponzen in een tas zitten: tas niet dicht doen om nog verder te laten drogen.
 - opruimen kleedkamer (glaswerk terug naar bar e.d.)
- **Inventariseer de TVA-spullen.** Controleer of sponzen en/of toga's moeten worden gewassen, is er materiaal defect of tekort. Geef noodzakelijk acties door aan de materiaalcommissie. Geef het aan de voorstellingscommissie door als het materiaal voor de kaartverkoop (entreekaartjes voor de Crea zaal) bijna op is.
- **Afrekenen consumpties.** Denk eraan de consumpties af te rekenen en het bonnetje te vragen. In het Fijnhouttheater verrekenen de medewerkers de consumpties met de opbrengst en krijg je het restant mee.
- **Afdragen geld kaartverkoop** aan de penningmeester. Maak het geld over op gironummer 60.65.074 van TVA in Amsterdam. Stuur het kassaformulier op naar de penningmeester.
- **Uitzwaaien gastteam:** Het is natuurlijk leuk als de gasten (nog op het toneel aan het eind van de voorstelling) een klein presentje krijgen (richtprijs: een euro per speler).

Tot slot:

De floormanager is verantwoordelijk voor de uitvoering van het tijdschema. Houd iedereen op de hoogte van de tijd en wat er hoe laat te gebeuren staat.

Het tijdschema kan er als volgt uitzien:

| | |
|-----------|-----------------------------------|
| 19:00 uur | Inlooptijd, ontvangst |
| 19:15 uur | Algemene voorbespreking |
| 19:30 uur | Voorbespreking per team |
| 20:00 uur | Lichtdoorloop |
| 20:05 uur | Warming-up |
| 20:00 uur | Rust, ontspanning en concentratie |

Hierna:

Eerste helft van de voorstelling (bv. 45 min.)

15 á 20 minuten pauze. Als na de pauze vrije impro gespeeld wordt moeten alle theatersport rekwisieten worden opgeruimd (ook van de tribune).

tweede helft van de voorstelling

Bijlage 3 Checklist floormanager

B.3.1 Ongeveer drie weken voor de voorstelling

- Ga na wie er presentator, hoofdregisseur, bijregisseur, pianist en lichttechnicus is via het rooster op de website. Stuur deze personen een herinneringsberichtje.
- Regel een tweede bijregisseur.
- Ga binnen je team op zoek naar iemand die de kassa wil doen.

- Ga vast 1- en 2-eurocentjes apart leggen om te gebruiken als wisselgeld voor de kassamedewerker!

B.3.2 De avond zelf

- Zorg dat je ruim van tevoren aanwezig bent, en bij voorkeur telefonisch bereikbaar
- Begin ongeveer 1,5 uur voor de voorstelling met opbouwen van de zaal. Zie voor details de tekst in de floormanagershandleiding.
- Neem de bestelling op van de mensen die te drinken krijgen in de pauze (mensen die de hele voorstelling actief zijn) en geef de bestelling vast door aan de bar.
- Relax en geniet van de voorstelling!

Bij vragen of onduidelijkheden: neem contact op met de voorstellingscommissie.

Bijlage 4 Handleiding Presentator

Ralph Levie

De ideale presentator zorgt voor de juiste sfeer, houdt de vaart in de avond, en vangt op wat opgevangen moet worden.

B.4.1 Vooraf

- Maak kennis met de teams en noteer zo nodig de namen op papier.
- Maak kennis met de rechters en spreek af onder welke naam ze optreden.
- Maak kennis met de muzikant en spreek af of hij er al zit bij de binnenkomst van het publiek of dat hij opgeroepen wil worden. De eerste situatie heeft mijn voorkeur in het tweede geval wordt hij als eerste opgeroepen.
- Check of de sponzen klaar staan, zo ook de rozen en of er een stift bij het scorebord ligt.
- Spreek met de teams af hoe er begonnen wordt, een toss of een kort spel om te bepalen wie er mag beginnen.

B.4.2 Bij binnenkomst publiek

- Het is leuk om zelf de rozen uit te delen, dit geeft de kans om meteen iets van de sfeer te bepalen, je ziet meteen wie je publiek is, en je kan een beetje spelen met het toewijzen van plaatsen.
- Je gaat af en wordt vervolgens aangekondigd door de technicus of iemand anders.

B.4.3 Introductieverhaal

Zorg dat je de volgende onderdelen van je introductieverhaal goed in je hoofd hebt zitten:

- welkom heten
- jezelf voorstellen
- introductie theatersport: theater, sport, improvisatie, wedstrijd
- suggesties: rol van publiek
- rozen
- puntentelling: de publiekspunten kun je ook uitleggen als het de eerste keer aan de orde is
- sponzen
- voorstellen rechters
- voorstellen teams
- toss of introductie beginspel

B.4.4 Tips

- Noteer met steekwoorden steeds welke uitdaging er geplaatst wordt en vervolgens iets over de twee scènes. Na iedere twee scènes moet je namelijk de publieksjurering leiden en dan is het belangrijk dat je weet waartussen gekozen kan worden. **Oftewel de presentator moet constant alert zijn.**
- Na elke scène vraagt de presentator de punten aan de rechters en noteert deze op het scorebord. Na elke twee scènes leidt de presentator de publieksjurering.
- Er is over het algemeen genoeg ruimte om korte grappen te maken maar het is ook essentieel dat de presentator de vaart er in houdt. Een samenspel tussen rechters en presentator waarbij de rechters de presentator kort houden werkt over het algemeen goed.
- Houd contact met de rechters over de laatste uitdaging voor de pauze en kondig deze aan.

- Onthoud wie de laatste uitdaging voor de pauze geplaatst heeft.
- Afhankelijk van de avond moet er een winnaar bepaald worden. Maak met enig groot gebaar de uitslag bekend. Laat vervolgens de teams af gaan, dan de rechters en eventueel de muzikant.
- Ook als de wedstrijd na de pauze nog door gaat is het belangrijk de teams en rechters netjes af te kondigen voordat het publiek de zaal mag verlaten. Kondig tenslotte aan hoe lang de pauze gaat duren en eventueel wat er na de pauze verwacht kan worden.
- In overleg met de mensen van het theater houdt de presentator in de gaten dat de tweede helft op tijd begint. Je kunt zelf eventueel het publiek op gaan halen in kantine.
- Als iedereen weer zit gaat de presentator naar achteren, waarschuwt spelers en rechters en wordt wederom opgeroepen door de technicus of iemand anders.
- Kondig de tweede helft aan en roep achtereenvolgens weer de verschillende deelnemers op het toneel. Zorg dat het deze keer snel gaat want het publiek heeft het al een keer gezien.
- Bepaal aan wie de uitdaging is, heb je dus onthouden van vóór de pauze. En het spel gaat verder.
- Helemaal aan het eind van de avond heb je natuurlijk eerst de winnaar bekend gemaakt. Je kondigt iedereen af. Dan kun je wat mededelingen doen over volgende theatersportwedstrijden en tenslotte bedank je het publiek voor hun komst en natuurlijk tot de volgende keer.
- Algemene opmerkingen: presenteren is op zeer veel manieren mogelijk en het is de kunst de beste presentator in jezelf te ontdekken. Dat kan een typetje zijn, een showmaster, een clown of wat dan ook. Als je er maar staat, met een bepaald overwicht en de uitstraling dat je de zaak volledig in de hand hebt.

Bijlage 5 Handleiding Rechter

Martijn Hell

Indeling

- Algemene informatie
- De taken van de rechters
- De valkuilen
- Een onvolledige speellijst
- De ton

B.5.1 Algemene informatie

- Waarom deze handleiding?
- Waarom zijn er rechters?
- Algemene informatie over rechters
- De status van de rechters

B.5.1.1 Waarom deze handleiding?

Toen de vereniging destijds begon werd eenieder ingezet om rechter te zijn. Geleidelijk aan werd er een visie en een stijl ontwikkeld. Er werden "Hell-judges" (lijnrechters in de zaal, die middels verborgen lampjes aan de hoofdrechter doorgaven of een scène saai werd) ingezet om zittende rechters te ondersteunen. De techniek van de lampjes en het gebruik ervan liet te wensen over en ze zijn weer van het toneel verdwenen. De moeilijkheid van "wanneer grijp je in" bleef bestaan. Mondeling en al doende leerden nieuwe rechters van ervaren rechters het vak. Op een gegeven moment, doordat de vereniging zo groot werd, raakten we het overzicht kwijt en stonden soms slechts onervaren rechters op het toneel. Toen is er een lijst ontstaan met hoofdscheidsrechters, zodat voor de floormanagers duidelijk is of ze tenminste één ervaren rechter erbij hebben. Toch blijkt er veel onduidelijkheid te bestaan over de rechtersfunctie en wordt het tijd om een en ander eens op papier te zetten, zodat de rechters voortaan als een blok kunnen opereren. Vandaar deze handleiding die we met de jaren kunnen bijschaven, zodat eenmaal gevonden ontdekkingen niet zomaar verloren zullen gaan en mindere zaken zullen verdwijnen. Heb je op- of aanmerkingen geef dit dan door aan de speelbeleidcommissie, zodat de handleiding geregeld bijgeschaafd kan worden.

B.5.1.2 Waarom zijn er rechters?

Het eigene van een theatersportvoorstelling is dat het proces van maken centraal staat. Het publiek is getuige van een worsteling van de spelers om tot een afgeronde scène te komen. Het publiek leeft mee met de spelers en is blij als het de spelers lukt. Als het de spelers niet lukt, blijft het publiek ook met een katterig gevoel zitten. Om dit op te vangen zitten er allerlei "veiligheids"-mechanismen in een theatersportvoorstelling.

Het wedstrijdelement is er een van: door het geven van punten wordt het gevoel van het publiek verwoord. "Inderdaad dit was niet zo goed". De rechters spelen hierbij een belangrijke rol. Zij zorgen dat een risicovolle voorstelling, wat een improvisatievoorstelling toch is, gestroomlijnd wordt, gesteund wordt en dat de missers worden opgevangen door de negativiteit, van spelers of het publiek naar zich toe te trekken. De rechters zijn de hulp aan de zijlijn om er een mooie show van te maken. Het is een misverstand om te denken dat de rechters een wedstrijd moeten fluiten in de zin van een sportwedstrijd.

B.5.1.3 Algemene informatie over de rechters

Een theatersportwedstrijd wordt geleid door drie rechters. Een rechter voor techniek, een rechter let op de inhoud en de laatste beoordeelt het amusement. De rechters kunnen punten geven van 0 tot en met 5. Het publiek mag na iedere twee gespeelde scènes bepalen welke scène zij de leukste vond. Het heeft dan 5 punten te vergeven.

Als het publiek het niet eens is met de jurering kan het met natte sponzen naar de rechters gooien.

B.5.1.4 De status van de rechters

De rechters hebben een hoge status. Zij zijn de deskundigen die de wedstrijd leiden. Zij hebben verstand van zaken en zullen ingrijpen indien dat noodzakelijk is. Zij zullen soms beslissingen nemen die niet gewaardeerd worden, maar zij weten dat dit de juiste beslissingen zijn. Ze zijn er om beslissingen te nemen, en niet om zich geliefd te maken.

De rechters dienen een hoge status te hebben, zodat het effect van sponzen gooien groot is. Iemand bekogelen die een lage status heeft, werkt lang zo bevredigend niet. Bovendien riekt dat naar pesten, terwijl bij de hoge status de ondeugendheid naar boven komt (eindelijk eens doen wat je al jaren stiekem in je hoofd hebt, wat je wel zou willen, maar niet kan doen t.o.v. iemand met een hogere status). Het is heerlijk om iemand met een hoge status in status te zien dalen, onzeker te zien worden. Het is voorgekomen dat rechters al bij binnenkomst een lage status aannamen, door zich bijvoorbeeld raar te kleden. Hierbij gaat het effect van de lol om de ondeugendheid verloren. Uitzondering kan de *amusement*rechter zijn. Deze kan een iets lagere status hebben op voorwaarde dat de andere twee rechters een flink hoge status hebben.

Opgepast moet wel worden dat de aandacht bij de spelers komt te liggen en niet bij de rechters. De spelers mogen de komedianten zijn, niet de rechters. De uitleg van de rechters is uit de hoogte, zodat enige neiging tot sponzen gooien kan ontstaan. Het mooiste is als het publiek zelf geleidelijk aan steeds meer durft te gaan gooien. Als presentator of spelers het publiek pushen tot het gooien van sponzen omdat ze dat nou eenmaal gewend zijn, gaat het spontane effect verloren. Belangrijk is ook dat spelers en presentatoren de leiding van de rechters accepteren. Discussie aangaan is lelijk en haalt de vaart uit de voorstelling. De beslissingen van de rechters worden genereus en vriendelijk geaccepteerd, anders wordt de sfeer zuur. Kwaad reageren maakt je als speler onsympathiek. Vriendelijk reageren met: "Pech gehad", maakt sympathiek. Spelers kunnen overigens wel de rechters op respectvolle wijze om het een of ander verzoeken. De rechter beslist dan of op dit verzoek kan worden ingegaan.

B.5.2 De taken van de rechters

- opkomst en praatje
- suggesties bepalen
- voortgang scène bewaken
- ingrepen
- spel beoordelen
- punten geven
- het geven van commentaar
- ritme- en tijdsbewaking van voorstelling
- negativiteit naar zich toetrekken

B.5.2.1 Opkomst en praatje

Als de rechters opkomen gaat het publiek staan. De rechters geven het publiek een teken dat ze weer mogen gaan zitten. Dan geven ze een korte en krachtige uitleg over hun werkzaamheden tijdens de wedstrijd (zodanig dat de vaart in de voorstelling blijft). Uitgelegd wordt:

- 3 soorten rechters: techniek, inhoud, amusement
- punten van 0 tot en met 5

- uitleg belangrijkste ingrepen: fluit, toeter en 30 seconden

B.5.2.2 Suggesties bepalen

Wanneer een speler een suggestie uit het publiek vraagt dienen de rechters in te grijpen als:

De speler niet vlot een keuze maakt (regel is dat de spelers moeten werken met het eerste gegeven dat door het publiek wordt aangedragen). Noem dan zelf een gehoorde suggestie uit het publiek.

De geroepen suggestie niet past. Bijvoorbeeld als er om een titel van een nog nooit geschreven boek wordt gevraagd en men roept: "Pinkeltje". Of wanneer er al een paar maal dezelfde suggestie is gebruikt.

Als het publiek de gekozen suggestie blijkbaar niet heeft gehoord.

Als het publiek de suggestie blijkbaar niet wil en er gemor ontstaat in de zaal.

Als de rechter meent dat een suggestie te lastig is om te spelen en de speler zichtbaar ongelukkig blijkt met de suggestie. Bijvoorbeeld incest of dakotaramp. (Overigens mogen de spelers de rechters om een andere suggestie verzoeken als zij echt niet uit de voeten kunnen met deze suggestie. Opgave van redenen is dan wel vereist).

B.5.2.3 Voortgang scène bewaken

Wanneer een scène niet goed loopt zijn allereerst de medespelers verantwoordelijk voor de voortgang van de scène (zie hiervoor bijvoorbeeld de ingrijplijst). Wanneer dit niet lukt dienen de rechters in actie te komen. Zij hebben diverse mogelijkheden om in te grijpen.

Bij een blokkade, uitstel of negativiteit kan de rechter rechtstreeks ingrijpen door bijvoorbeeld te zeggen: "Zegt u maar ja" of "Springt u maar wel uit dat vliegtuig" of "Houdt u het maar positief".

Bij een vastlopende scène kan gefloten worden. De spelers bevroren dan en wachten op een suggestie van de rechter, bijvoorbeeld:

- Zingt u hier maar een lied over
- Legt u maar in een terzijde uit wat u bezielt
- Twee weken later
- Toen kwam het hoge woord eruit
- En zij hief een gedicht aan
- Gaat u maar verder op rijm
- Danst u uw gevoel maar even uit
- En toen sprak hij de gevleugelde woorden
- Ondertussen ...
- Dit moment zien wij nu nogmaals, maar dan in slow-motion
- Speelt u verder met de emotie
- Zij kon haar emoties niet meer bedwingen
- Speelt u maar verder middels het alfabet spel, d.w.z
- Speelt u maar verder met zo veel mogelijk woorden beginnend met een "s"
- En een statuswisseling vond plaats

Bij een vastlopende scène houdt de rechter de hand op de toeter zodat adequaat kan worden afgeblazen na een geschikte eindzin.

Wordt een scène saai, dan kan er geroepen worden "nog dertig seconden". Dit is een hint aan de spelers dat ze tot actie moeten over gaan om te scène te redden. Als de spelers binnen dertig seconden de scène interessant maken mag het spel doorgaan. Valt er binnen deze tijd een goede eindzin dan wordt het spel afgeblazen, zoniet dan klinkt uiterlijk na 30 seconden de toeter.

B.5.2.4 Ingrepen

- De fluit: indien het wie/wat/waar/waarom van een scène onvoldoende duidelijk is, of de emoties onvoldoende duidelijk zijn, en de scène hiermee vastloopt kunnen de rechters een fluitsignaal geven. De spelers dienen dan te bevriezen en te wachten op een suggestie van de rechters.
- Mondelinge correcties: indien spelers blokkeren, uitstellen of negatief zijn, kunnen de rechters direct mondeling met een corrigerende suggestie reageren, zonder het spel eerst met de fluit te hoeven stil leggen.
- De toeter: hiermee wordt een scène afgeblazen, of omdat er een mooie eindzin is gegeven, of omdat het stoppen van de scène beter lijkt dan het nog langer voort te zetten.
- De armzwaai: hiermee geeft men aan dat het licht uit kan als een scène is afgerond.
- "Dertig seconden": wanneer dit wordt geroepen hebben de spelers maximaal 30 seconden de tijd om de huidige saaie scène interessant te maken. Slagen zij er binnen deze tijd niet in dan wordt de scène afgeblazen.
- De gele kaart: deze wordt gegeven als spelers blokkeren of dubieuze opmerkingen/gebaren maken. Desbetreffende speler speelt dan in de volgende scène van het andere team bijvoorbeeld een decorstuk. Bij herhaling kan bijvoorbeeld een solo worden opgelegd. (Richtlijn: maximaal twee per wedstrijd).

B.5.2.5 Spel beoordelen

De rechters beoordelen het resultaat van een gespeelde scène.

De rechter INHOUD let op:

- Zijn de ingebrachte spelgegevens opgepikt?
- Heeft de scène voldoende verhaal, is er een reden tot handelen (ook bij spelletjes)?
- Diepgang van het verhaal, de emoties en de karakters.
- Is de titel of suggestie verwerkt in de scène?
- Dubieuze uitspraken.
- Is wie, wat, waar duidelijk?
- Negativiteit, uitstel.

De rechter TECHNIEK let op:

- Blokkades.
- Worden de spelregels van de betreffende spelvorm nageleefd.
- Basisregels van acteren: bijvoorbeeld luid en duidelijk spreken, ruimtegebruik, karakter vasthouden.
- Samenspel: aanboden doen, accepteren, focusgevoel
- Is wie, wat, waar duidelijk?

De rechter AMUSEMENT let op:

Was het boeiend? Heb ik gehuild of gelachen? (Het kan voorkomen dat een scène qua techniek en inhoud slecht is, maar qua amusement heel hoog scoort).

B.5.2.6 Het geven van punten

Een van de elementen die een theatersportwedstrijd zo succesvol maakt is het geven van punten. Als er bij een gewone improvisatievoorstelling een slechte scène wordt gespeeld valt er een zak in de voorstelling en moeten de acteurs hard werken om dit ongedaan te maken. Bij een theatersportvoorstelling echter vangen de rechters de zak op na een slechte scène. Door het geven van lage punten stellen zij het publiek direct tevreden (inderdaad u heeft het goed gezien, deze scène was niet zo goed). Bovendien door net iets te lage punten te geven, trekken zij de negativiteit naar zich toe en blijft er krediet voor de spelers (het publiek denkt: "o.k. de scène was slecht, maar zo slecht nou ook weer niet").

Het geven van punten moet derhalve niet onderschat worden. Regels die hierbij gelden zijn:

Geef nooit hogere punten dan het publiek zou geven.

Geef bij aanvang van de voorstelling altijd iets te lage punten, naar het einde van de voorstelling toe kan je op een normale jurering uitkomen. Ideaal is het als geleidelijk aan gedurende de show de punten omhoog kunnen gaan.

Wees rechtvaardig en begrijpelijk: een goede scène verdient hoge punten, al zit deze bijvoorbeeld aan het begin van de show. Een slechte scène verdient lage punten, al zit deze helaas net op het eind van de show.

Zorg dat per uitdaging de hoogste punten naar de beste scène gaan.

Als het publiek enorm gelachen heeft, betekent dit niet dat er voor inhoud of techniek automatisch hoge punten vallen. Voor amusement geldt dit wel. Het kan voorkomen dat een scène sterk wisselende punten krijgt van de drie rechters (wees hier niet bang voor).

Het publiek mag ook 5 punten verdelen. Na het opsteken van de bordjes maakt de rechter bekend naar wie de 5 punten gaan. Soms is het aantal rode en witte bordjes ongeveer gelijk. Ga in dit geval niet tellen (dit haalt de vaart uit de wedstrijd), maar geef de punten aan de beste scène. En waren de scènes ongeveer gelijk, geef dan gewoon een team de punten. Doe overigens wel alsof dat team de meerderheid aan bordjes heeft. Alleen bij de allerlaatste uitdaging kan het de sfeer en de spanning verhogen om wel te tellen.

B.5.2.7 Het geven van commentaar

Het geven van toelichtingen op de punten kan beter niet teveel gedaan worden. Dit gaat ten koste van de speeltijd. Echter in sommige gevallen kan het wenselijk zijn. Bijvoorbeeld:

Als het publiek de score niet begrijpt (dit is iets anders dan dat ze het ermee oneens zijn). Uitleg kan dan wenselijk zijn.

Als er teveel negativiteit op het podium is (bijvoorbeeld zwak spel). Door je opmerking kun je de negativiteit bij de spelers weghalen en de zaak verluchtigen.

B.5.2.8 Voortgang en ritme voorstelling bewaken

De rechters bewaken dat de vaart in de voorstelling blijft. Ze letten erop dat er niet te lang wordt stilgestaan bij zaken, die niet direct iets met het spel te maken hebben. Treuzelende presentatoren of spelers kunnen tot de orde geroepen worden.

Ook CONTROLEREN de rechters het scorebord. De rechters bewaken dat er AFWISSELING in de voorstelling zit. Afwisseling qua tempo, tijdsduur, spelletjes, verhalen, verbaliteit, muzikaliteit, diepgang, etc. Het is handig als de rechters een lijst met enkele spelen paraat hebben die ze de spelers kunnen opleggen (bijvoorbeeld bijgevoegde speellijst). Bespreek in de pauze met de spelers wat er nodig is om de variatie erin te houden. De rechters BEWAKEN DE TIJD. Zij houden de tijd bij als dit vereist is bij een spelletje. Zij houden ook de totale wedstrijdtijd bij. Dit betekent: bij een gewone wedstrijd: 3 kwartier voor de pauze (inclusief uitleg) en 3 kwartier na de pauze. Bij een halve wedstrijd: 1 uur voor de pauze. Omdat het allemaal improvisatie is, is de tijd soms lastig in te schatten. Met name op het eind of vlak voor de pauze. Ook hiervoor geldt: verras de spelers niet. Zeg niet: "Plaats nog even een snelle korte uitdaging", maar geef de spelers een opdracht die past binnen de gestelde tijd (heb een lijst met spelen paraat). Durf ook eens een wedstrijd eerder afgelopen te laten zijn als er net een knallende scène is geweest vlak voor tijd. Geleidelijk aan is de gewoonte ontstaan dat we eindigen met een muzikale scène. Dit hoeft natuurlijk niet.

B.5.2.9 Negativiteit naar zich toetrekken

De rechters pogen de (eventuele) negativiteit, die bij het publiek ontstaat door het zien van de show, af te leiden. Hierdoor blijft er krediet voor de spelers en presentator.

Dit kan bijvoorbeeld door:

- Het geven van net te lage punten.
- Pas geleidelijk aan milder worden met de punten.
- Uit de hoogte commentaar leveren.
- Een streng uiterlijk en een gevaarlijke achternaam (HELL).
- Niet lachen.
- Het woordje “maar” gebruiken. Bijvoorbeeld: zegt u “maar” ja.
- Getroffen worden door de sponzen.

B.5.3 De valkuilen

- Uit angst voor het commentaar van spelers of publiek durven de rechters niet in te grijpen of geen lage punten te geven. Hierdoor blijven slechte scènes te lang door gaan en denkt het publiek: “Dat zo’n slechte scène zoveel punten nog krijgt. Wat een slappe show”. Een goede rechter is een rechter die beslissingen durft te nemen en de confrontatie durft aan te gaan.
- De rechters zijn bang om een fout te maken en grijpen derhalve niet in. Gevolg kan zijn: een slappe show. Grijp in en durf fouten te maken, net als de spelers. Van fouten leer je. Liever twee foute ingrepen dan geen ingrepen. Als de hele zaal protesteert tegen de beslissing van de rechter, dan brengt dit de spelers en het publiek samen. Dit “wij gevoel” tussen spelers en het publiek tegenover de rechters is van onschatbare waarde.
- De rechters vinden het zielig dat een team achterstaat en geven daarom gauw maar wat hogere punten. Gevolg: onbegrijpelijke slappe jurering. De realiteit is soms hard.
- De rechters hopen soms dat de scène toch nog iets wordt en toeteren derhalve niet af. Gevolg is dat saaie scènes te lang door gaan, terwijl bij resoluut aftoeteren het krediet bij de spelers blijft (het publiek denkt: “jammer, het kon misschien nog iets worden”).
- De rechters denken dat de scène hoge punten verdient omdat het publiek heeft gelachen. Dit hoeft niet op te gaan voor de beoordeling op techniek of inhoud.
- De rechters of spelers denken dat ze een wedstrijd moeten fluiten c.q. spelen i.p.v. een voorstelling te brengen. Het accent komt dan te zeer te liggen op winnen en verliezen i.p.v. het brengen van een goede voorstelling. Laat het publiek overigens wel in de waan dat het een wedstrijd betreft.
- De rechters denken dat ze lollig moeten doen en trekken zo teveel aandacht.

B.5.4 Een onvolledige speellijst

Tossgames/kort en snel:

- Dood in een minuut
- Verhaal op 1 rij
- Saaiste scène in 1 minuut
- Laagste status in 1 minuut
- De meeste scènes in 1 minuut
- De meeste scènes met een voorwerp in 1 minuut
- Hoedenspel
- De beste monoloog
- Verboden letter
- Alfabetspel
- De beste “Een stem”

Dolle pret/hilariteit:

- Handen door
- Verboden letter
- Cluedo
- Klachtenbureau
- *Morning-after*
- Alfabetspel
- Doventolk
- Jabbertalkscène vertalen

Diepgang:

- Verhalende scène
- Scène met geweten
- Eind-emotie
- Perspectiefscène
- Scène met een kater
- Scène met een dilemma
- Scène met een bepaalde sfeer
- Scène met een geheim

Variatie:

- Lied in muziekstijl
- Dans in muziekstijl
- Gedicht
- Op rijm
- In bepaalde stijl
- Dubbele dubbing
- Tics
- Achteruit, *slow motion*, dia

Meer beweging:

- *Slow-motion* commentaar
- Scène zonder woorden
- Doventolk
- Diashow
- Cluedo
- Scène achteruit

B.5.5 De ton

De rechters kunnen ook een ton meenemen waarin wat kleine voorwerpen zitten, die tijdens de wedstrijd gebruikt kunnen worden. Bijvoorbeeld:

- Mantel voor armen door
- De krant van vandaag
- Een hoed voor het hoedenspel
- De tv-gids
- Een toneelstuk- /speelfilmencyclopedie
- Geheime voorwerpen voor de meeste scènes met voorwerp of voor een scène met voorwerp

Bijlage 6 Handboek Lichttechniek

B.6.1 Inleiding

Voor je ligt het handboek lichttechniek. Licht? Techniek? Dat is toch niet voor mij bedoeld? Misschien toch wel. Dit handboek is geschreven voor de (beginnende) technici en alle TVA'ers die beter inzicht willen krijgen in water nu allemaal komt kijken bij de belichting van een voorstelling. Het wordt niet zozeer een technisch verhaal over bijvoorbeeld hoeveel lampen er maximaal op een kring aangesloten mogen worden, maar meer een praktisch verhaal over wat bijvoorbeeld een presentator, spelers en of het theater van je verwachten. Het komende seizoen zal er voornamelijk gespeeld worden in het Polanentheater en het Crea-theater, waardoor met name de bijzonderheden van deze theaters behandeld zullen worden.

B.6.2 De rol van de technicus

Als technicus heb je meerdere rollen en heb je vaak meerdere petten op. Aan de ene kant sta je aan de kant van het theater en ziet het theater je vaak als aanspreekpunt. Het theater draagt een deel van de verantwoordelijkheid voor de apparatuur aan jou over, verwacht dat jij zuinig met de spullen omspringt, verwacht dat jij dat weer overdraagt aan TVA en moet er vertrouwen in hebben dat jij met hun spullen omgaat. Een microfoonstandaard is niet bedoeld als een attribuut voor tijdens de voorstelling, de meeste apparatuur heeft weinig baat bij een waterballet en een vloerspot wordt nog wel eens omver gelopen. Jij moet er alert op zijn dat het niet misloopt. Daarnaast worden er vaak allerlei organisatorische vragen aan je gesteld. Het is handig om ze zo snel mogelijk in contact te brengen met de floormanager zodat je je alleen hoeft te concentreren op techniek gerelateerde zaken. De vraag of de spelers klaar zijn en de zaal open kan is eentje voor de floormanager om uit te zoeken. Je gaat alleen over de vraag of techniek klaar is en de zaal open kan.

Aan de andere kant hoor je bij TVA, ben jij een van de mensen die optreedt vanavond en mag je best met een TVA bril kijken naar de eventuele problemen die door het theater worden aangedragen. Hoewel je als belichter je zeer veel invloed hebt op de voorstelling, als jij het licht uitdoet is de scène afgelopen, is je rol toch vooral ondersteunend en op zijn hoogst initiërend. Als jij een mooie sfeer hebt neergezet maar de speler ziet dat niet en staat uit het licht, zul je toch moeten volgen en meer front aan moeten doen. Als jij een scène koud hebt ingevuld, maar de speler beschrijft net een zonnig strand, dan verwacht je veel humor van het publiek en speler als jij volhardt in je Noordpool sfeer. Meer ervaren spelers zijn vaak beter in het oppakken van impulsen van de belichter, geef spelers een fractie van een seconde de tijd om je suggestie op te pakken. Gebeurt dat niet dan moet jij volgen.

B.6.3 Het spoorboekje

- Als je belicht in het Crea Theater moet je met de technici van het Crea (Leendert of Martin) liefst een week van tevoren een afspraak maken hoe laat je samen gaat inhangen. Inhangen kan zeer tijdrovend zijn. Om 14.00 uur afspreken is als beginner geen overbodige luxe. In het Polanentheater werken we met een vast lichtplan, dat al is ingehangen.
- Om 19.00 komen de floormanager en de eerste spelers. Het is handig dat jij er dan ook bent. Tussen 19.00 en 19.50 heb jij nog even de tijd om een paar kleine dingen af te maken, even kennis te maken met de floormanager, af te stemmen met de pianist hoeveel licht hij nodig heeft, af te spreken met de presentator hoe hij/zij aangekondigd moet worden en eventuele speciale wensen met de spelers te bespreken. Het is de taak van de floormanager om het podium op te bouwen (jurytafel, scorebord en stoelen voor spelers) Als jij tijd over hebt wordt het uiteraard gewaardeerd als je meehelpt. Jij bepaald uiteindelijk waar alles komt te staan.

- Tegen 20.00 uur wordt er meestal begonnen met de warming-up. Zorg ervoor dat je je lichtdoorloop altijd voor de warming-up kunt houden. Spreek dit af met degene die de warming-up gaat geven. De lichtdoorloop moet niet langer duren dan 2-5 minuten.
- Na 20.15 gaat de zaal open, als ook jij er klaar voor bent.
- 20.30: als jij het seintje van het theater hebt gehad dat iedereen binnen is begint de voorstelling.
- De pauze komt meestal na ongeveer een uur, de rechters houden dit in de gaten. De pauze kan soms erg druk voor je zijn. In het Crea wordt er na de pauze een lange vorm gespeeld. Dat betekent dat jij de jury microfoon moet weghalen en in de gaten moet houden of eventuele wijzigingen nog kloppen met het lichtplan. Je hebt meestal geen tijd om het licht te wijzigen, dus de wijzigingen moeten kloppen met het licht. Verder moet je de pauze gebruiken om met de spelers/ rechters/ presentator af te stemmen wat er na pauze even anders moet. Het kan zijn dat ze vinden dat jij niet snel genoeg het licht uit doet, dat de presentator na de pauze niet hoeft te worden opgeroepen of dat een bepaalde speler steeds uit het licht staat of voor jou niet te verstaan is (houd het constructief).
- De zaal gaat na ongeveer 15 min. open als wederom tenslotte ook jij er klaar voor bent. De 2^e helft duurt ongeveer 45 min. Rechters houden dit in de gaten. Bij een lange vorm moet je weten hoe het einde eruit ziet zodat jij kan herkennen wanneer het einde er is.
- Na afloop van de voorstelling ruim je in het Crea meestal even met de technici de microfoons op.

B.6.4 De Lichtdoorloop

De bedoeling van de doorloop is spelers en rechters in het kort te vertellen wat er voor de voorstelling van belang is vanuit jou perspectief. Een goede doorloop duurt niet te lang (2-5 min.) en behandelt afhankelijk van de ervaring van de spelers het volgende:

- Uitleg van het speelveld. Geef aan waar spelers in en uit het licht staan. Gebruik voor de spelers makkelijke referentiepunten voor de begrenzing van het speelveld. Vaak is handig om het speelveld kleiner uit te leggen dan het is.
- Uitleg van de speciaaltjes. Wijs alleen de speciaaltjes (doorgaans de vertelspot, spots voor de split focus en de spot voor de diashow) aan en verveel de spelers niet met welke kleuren er allemaal zijn.
- Vertel dat de microfoons altijd aan staan.
- Spreek af hoe een diashow gedaan wordt. Met name hoe de volgende dia wordt aangekondigd een twee klik of een twee drie klik. En vraag of er gelijkmatig geteld kan worden. Het is zo simpel, maar het gaat zo makkelijk en duidelijk mis.
- Leg uit op welke signalen jij reageert voor het beëindigen van een scène: spelers die aan de zijkant een sein geven, spelers die freeze op toneel en rechters die dat aangeven. Daarnaast probeer jij zelf zo goed mogelijk het einde in te schatten en kan jij reageren op een punch line.
- Vraag spelers niet door te praten als jij het licht hebt uitgedaan. Een speler die in het donker staat te praten is een lelijk beeld en het maakt het voor jou moeilijk om goed te blijven aanvoelen of je het juiste moment had gevonden om het licht uit te doen. Als je er echt ver naast zat wat einde betreft dan geeft de rechter het wel aan dat er nog doorgespeeld moet worden.
- Leg uit dat het licht altijd 2 seconden uitgaat nadat de suggestie is gegeven door het publiek. Dus suggestie, licht uit, licht aan en spelen.
- Vraag of de laatste speler die op komt de deur naar de kleedkamer en/of het gordijn goed dicht doet anders heb je tijdens de hele voorstelling licht dat vanuit de kleedkamer het speelveld belicht
- Leg eventueel bij beginners uit hoe ze een microfoon uit de standaard krijgen en hoe de krukken in het Crea in elkaar gezet kunnen worden.
- Vraag of spelers duidelijk willen spreken, want in het techniekhok heb je last van veel gebrom van de apparatuur. Als je de spelers en de suggestie niet verstaat, is het moeilijk belichten.

B.6.5 De voorstelling

Om een voorstelling goed te kunnen belichten is kennis van (spel)vormen van groot belang. Als je de structuur van een vorm kent, kun je beter verwachten hoe de scène zich gaat ontwikkelen en kun je er beter op anticiperen met het licht. Als je minder goed bekend bent met de diverse (spel)vormen is het handig vooraf aan spelers te vragen wat ze gaan doen en wat dat inhoudt.

Er is een groot verschil tussen het belichten van een theatersportwedstrijd en een lange vorm. Een scène bij theatersport is doorgaans een compleet verhaal met een climax gepropt in het korte tijdsbestek van rond de vijf minuten. Dat betekent dat je als belichter snel een sfeer moet neerzetten, omdat je anders achter de feiten aanloopt. En dat betekent dat de overgangen in de belichting nog al eens bot kunnen zijn. Het lastige is dat je aan de ene kant snel moet reageren en schuiven om de scène te volgen, aan de andere kant wil je ook dat de overgangen haast onzichtbaar zijn voor het publiek. Je komt hier terecht in een valkuil en een paradox. De kunst blijft om zo min mogelijk te schuiven en tegelijk proberen zo goed mogelijk de scène te volgen. Er gebeurt zo veel in een wedstrijd en hoe kan je dan zo min mogelijk schuiven terwijl je wel alles wilt volgen. Het lijkt onmogelijk. Toch kun je een heel eind in de buurt komen door grofweg het volgende te doen. Schrijf mee wanneer de suggesties door het publiek gegeven wordt. Maak razend snel een inschatting of er een koude of een warme sfeer bij de gegeven suggesties passen. De scène begint en zet alleen een beetje front aan, aangevuld met wat tegenlicht of zijlicht. Houd de eerste tien seconden iets te donker. Gebruik de eerste 30 sec, terwijl de speler het wie wat waar aan het neerzetten is, om de speler voldoende licht te geven en de juiste sfeer neer te zetten. Houd het begin niet te lang te donker omdat je dan mogelijk onbedoeld een heimelijke of nachtelijke sfeer afdwingt. Je hebt je basislicht en eigenlijk kun je nu even achterover leunen. Soms vragen de ontwikkelingen op het toneel om een radicale wijziging van het basislicht, maar doorgaans is het voldoende een paar dingen te accentueren. In de laatste minuut van een scène ben je het meest gespist op het bepalen van het einde van de scène (hierover later meer). Het is soms vreselijk moeilijk om niets te doen, niet te schuiven, maar je moet in je achterhoofd houden dat als jij je in een kamer bevindt en je wordt boos het licht doorgaans niet mee verandert. Bovendien kan het heel stereotype gaan werken voor het publiek als er iedere keer als een scène maar iets met warmte te maken krijgt er een dominant rood invullicht over de scène wordt uitgestrooid. Het is een kwestie van de juiste balans vinden tussen voldoende en niet te weinig schuiven en tussen subtiel een accent verleggen en snel een basissfeer verleggen.

Bij een lange vorm heb je dit veel minder. Doordat scènes langer (mogen) duren, heb je meer tijd om een sfeer rustig op te bouwen. Het verhaal hoeft niet al afgerond te zijn op het moment dat de scène afgelopen is, dus heb je de kans om de veranderingen in de scène te kunnen volgen. Het lastig van lange vormen is dat scènes vaak in elkaar overlopen zonder dat het licht uitgaat en als dan de nieuwe scène zich in een totaal andere omgeving afspeelt is het moeilijk om snel en subtiel de overgang neer te zetten. Verder keren sommige locaties terug en dan wil je liefst die sfeer terughalen. Doordat de structuur vaak wat vrijer is, is het lastiger in te schatten wanneer er een einde is of dat je er een einde aan moet maken. In de meeste lange vormen hoeft en gaat het licht tussen de scènes niet uit, maar mag het wel. Het is prachtig als je de ontwikkeling allemaal subtiel kan volgen en het je lukt om dezelfde terugkerende locaties in het hetzelfde licht te zetten. Maar als het voor jou niet lekker loopt is het in een lange vorm door het ontbreken van de vaste rust momenten lastiger om je te herstellen. Theatersport is keer op keer een poging de marathon in vijf minuten te lopen, maar gelukkig mag je tussendoor steeds pauzeren en soms al na drie minuten uitstappen. Bij de lange vorm loop je de halve marathon maar je moet hem uitlopen en in een goede tijd

B.6.6 Het einde

Bepalen wanneer een scène afgelopen is een van de lastigste dingen die er is. Gelukkig hoef je het niet alleen te doen. Rechters en spelers aan de zijkant kunnen je daarbij helpen. Wees daarom alert op spelers en rechters die aan de zijkant staan te zwaaien en spelers die op het toneel freezeën. Daarnaast zijn er nog paar dingen die je kunnen helpen. Bijvoorbeeld de tijd en de spelvorm. Als een scène al zo'n vier minuten duurt en het verhaal is grotendeels verteld dan weet je dat je de komende minuut alert moet zijn op het einde. Als rechters gevraagd hebben om een korte scène of een sprookje in een minuut, dan kan je al bijna vanaf het begin klaar staan om het einde te vinden. Bij een emotioneel feestje weet je dat eerst alle spelers een voor een erbij komen en weer weg gaan, dus als de laatste speler over is, dan kun je je al geheel richten op het einde.

Sommige scènes zijn qua verhaal of qua tijd wel zo'n beetje rond, maar krijgen maar geen duidelijk einde. Het licht uitdoen op een *punch line* kan dan uitkomst bieden. Soms kan die *punch line* sneller komen dan je verwacht, bijvoorbeeld al na een of twee minuten. Dat kan dan best het juiste moment

zijn om het licht uit te doen. Maar doe dat niet te vaak tijdens de voorstelling want anders wordt het te veel stand-up comedy en er zijn ook scènes waar een bepaalde zin, op zich kandidaat als *punch line* om het licht uit te gooien, juist er voor kan zorgen dat een dilemma op scherp gezet wordt. Dan wil je als publiek vervolgens weten hoe dit uitgewerkt wordt. Uiteraard heb je tenslotte altijd nog de toeter van de rechter, dat betekent altijd direct einde verhaal. Er zijn vormen waar je er niet omheen kan. Bijvoorbeeld scène in een min. 30 sec. 15 sec. De meningen lopen hierover uiteen. De één vindt de toeter niet het mooiste einde, de ander vindt dat iedere wedstrijd een eindsignaal heeft. Met uitzondering van romantische of tragische eindes doe je het licht een keer uit. Het voordeel van snel het licht uit doen is dat het voor iedereen (spelers en publiek) duidelijk is dat de scène is afgelopen. Als je het licht langzaam uit doet loop je het risico dat dat niet opgemerkt wordt op het toneel. Waardoor jij op halve lichtsterkte in twijfel bent: het licht verder uitdoen want de scène was al afgelopen en wat erbij komt heeft geen toegevoegde waarde; het licht op halve sterkte houden nog eventjes wachten en dan definitief uitgooien; meer licht aandoen want er komt nog een hele verwickeling. Hoe vaker je zo'n twijfel moment hebt, hoe moeilijker het voor je wordt om de juiste beslissing te nemen. Het is beter een scène eens te vroeg te beëindigen dan continue te moeten aarzelen.

B.6.7 Valkuilen en tips

- Te snel de naar de maximale stand schuiven. Als je al na een minuut al je invullicht en het front ongeveer op maximale sterkte hebt staan, dan kan je niets meer als de scène naar een nog groter climax toegroeit. Begin daarom altijd conservatief en neutraal zodat je altijd nog ruimte hebt om in de scène mee te groeien.
- Een accent inzetten die niet vol te houden is. Het is leuk om bij de suggestie noodweer ook met het licht mee te spelen of bij een smartlap mee te zwieren. Maar 3 minuten mee onweten en die klap komt maar niet of het lied blijkt 30 coupletten te hebben, dan blijkt dat je het meestal niet vol kan houden. Als je begint moet je volhouden, daarom is verstandiger te wachten tot het grote noodweer compleet is losgebarsten en pas mee te zwieren in het slotrefrein.
- Stereotype belichten. Voorkom dat iedere emotie ook een stereotype kleur krijgt. Het is als publiek storend als je bij voorbaat al weet dat als een speler bang is een overkill aan koud en groen licht komt te staan.
- Persé een speciale spot willen gebruiken. Het is nu eenmaal improvisatie, dus misschien hang je iets in dat je uiteindelijk niet gaat gebruiken. Let op dat je niet de alertheid voor het spel verliest, doordat je wens groot is om ze te gebruiken. Jammer dan.
- De rechters vragen soms of ze iets meer zaallicht kunnen krijgen, terwijl het zaallicht maximaal staat. Dim de spot die de rechters belicht, zodat zij minder verblind worden
- Gebruik de warming-up van de spelers om zelf mee te spelen. Vergeet daarbij niet dat men bij een warming-up graag voldoende licht heeft.
- Als belichter ben je er ter ondersteuning van de spelers, maar een speler die bij je komt om iets specials af te spreken terwijl er geroepen is de zaal gaat over twee minuten open, moet je teleurstellen. Maak duidelijk wanneer je tijd hebt om iets af te spreken en dat is niet twee minuten voor het begin.
- Zorg voor een binnenkomst sfeer voor het publiek en laat ze in een sfeer weg gaan dit kan de sfeer van de slotscène zijn. Gooi pas het werklicht aan als er alleen nog TVA'ers in de zaal zijn of mensen nu echt de hint mogen oppakken dat zij de zaal mogen verlaten.
- Plak de schuif van de pianist af zodat je deze niet per ongeluk uit doet.
- Maak duidelijk dat de scène beëindigd is, door het licht een fractie langer uit te laten.
- Het duurt even voordat lampen opgewarmd zijn. Dat betekent dat je of geduld moet hebben of dat je de schuif even iets te veel open zet en daarna een stapje terug moet doen. Het eerste verdient de voorkeur, maar dat kan van de situatie afhangen.
- Lampen gloeien na.
- Zet de master (de hoofdschuif) altijd op 100%, als je ertussenin gaat zitten krijg je alleen maar verwarring
- Het uit doen van het licht kan afhankelijk van de scène langzaam gaan of met een snelle schuif in een keer uit. Het aandoen van het licht voor tussen de scènes is altijd snel, in een keer.
- Het toss-spel vindt plaats in het licht van de opkomst of van tussen de scènes.
- Vraag rechters / spelers de suggesties altijd nog een keer te herhalen. Dan kan je makkelijker mee schrijven en weet je zeker welke suggestie gekozen is uit de wirwar.

Bijlage 7 Speelcriteria

De criteria in de kolommen gelden om in het genoemde niveau te worden toegelaten te worden. Dit betekent bijvoorbeeld dat 1tjes aan de toelatingseisen van niveau 2 werken. Een speler hoeft niet perse aan alle criteria te voldoen om toch door te kunnen gaan.

| | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Houding | In een voorstelling willen spelen Openheid | Open staan voor feedback Durven falen Alle soorten spelvormen, waaronder muzikale, willen spelen | Buiten je comfortzone durven spelen | Open staan voor experiment |
| Inzicht | Inzien waarom het belangrijk is om te durven falen Inzien waarom het belangrijk is om aanboden te doen | Inzien waarom het belangrijk is om zich te laten raken / te veranderen Inzien waarom het belangrijk is om positief te beginnen | Kunnen ingrijpen in een scene Bewustzijn van eigen muzikaliteit (sterke/zwakke kanten) Kunnen benoemen waarom een scene vastliep Tijdsbesef in een scene | Tijdsbesef in een voorstelling Vastlopende scenes al spelende kunnen bijsturen Spelvormen/suggesties kunnen aanpassen naar behoefte Theatraliteit (contrasten, toneelbeeld, niet alles perse dichttimmeren, etc.) Bewustzijn van hoe muzikaliteit optimaal in te zetten |
| Techniek | Accepteren Emoties groot uit kunnen spelen Verstaanbaarheid | Aanboden doen Accepteren en toevoegen Gevoel voor focus Kijken en luisteren Présence (=podiumuitstraling) Personages kunnen spelen Handelen Emoties klein uit kunnen spelen WWW definieren | Non-verbaal spel en mimen Focusgevoel in groepsscenes Positiviteit ¹ *2 Zich kunnen laten raken, veranderen Personages kunnen spelen die ver van zichzelf af staan Persoonlijk maken Vrije scenes zonder game-structuur kunnen spelen Verantwoordelijkheid nemen voor een scène Geloofwaardig spel Kunnen ondersteunen | Echtheid Ruime variatie in personages Personages vast kunnen houden |
| Kennis | Basiskennis theatersport (vormen en wedstrijd) hebben | Technisch ingewikkelder spelvormen kennen/kunnen (zoals dubbing) ² | Verhalende spelvormen kennen/kunnen ³ | Langere voorstelling kunnen dragen (spanningsboog, verhaal, structuur) |

¹ Scene kunnen starten zonder direct in conflict te schieten.

² Kennen/kunnen: Als iemand de vorm niet kent maar na 1 keer uitleggen wel kan, is het ook goed. Overigens hoeft de techniek niet helemaal te beheersen, maar je moet ook niet dichtslaan.

³ Hier ook weer Kennen/Kunnen (zie ook voetnoot 2). Met als verschil dat je wel echt verhalende spelvormen moet kunnen spelen om naar de 3tjes te mogen.