

# Pro Deo: Het Groene Boekje

met dank aan Willem van Vliet

Maart 2016

## 1 Voorwoord

Voor je ligt de vierde editie van het ‘Groene Boekje.’ In dit boekje staat alles. Er staat in wat voor vereniging Pro Deo is, wat haar doelen zijn, hoe we die als vereniging willen bereiken, wat de belangrijkste regels zijn, hoe de organisatie in elkaar steekt, welke activiteiten er elk jaar georganiseerd worden, enzovoort.

Dit boekje is dus zegge zeer nuttig leesvoer voor nieuwe leden, maar ook oude leden zullen veel plezier beleven aan dit werkje. Het gaat tenslotte over onszelf als leden en wat we door de jaren heen belangrijk hebben gevonden. Het is nu eindelijk weer op papier verschenen.

Wij wensen jullie heel veel leesplezier.

Uw bestuur

## 2 Theatersportvereniging Pro Deo

*Pro Deo is een theatersportvereniging die bekend wil staan om inhoudelijk spel en het experimenteren met improvisatietheater.*

We willen met elkaar werken aan dit doel en hopen dat elk lid de betrokkenheid en het enthousiasme wil opbrengen om van Pro Deo een open, gezellige theatersportvereniging te maken. Door eigen inzet te combineren met goed samenspel hopen we dat elk lid wil mee helpen aan het dichterbij brengen van het bovenstaande doel.

### 2.1 Enthousiasme

Theatersport is leuk, mooi, grappig en ook ontroerend. Bij Pro Deo leren spelers al deze verschillende facetten van professionele regisseurs. Dit wordt alleen een succes als leden zelf enthousiast en gemotiveerd zijn, en het beste uit zichzelf willen halen in de hoop een steeds betere theatersporter te worden. Daarbij rekenen we ook op de creativiteit van de spelers. Binnen Pro Deo hopen we dat spelers nadenken over het creatief omgaan met oude games. Daarnaast is het ook ons doel om zo nu en dan eens een nieuwe game te introduceren.

### 2.2 Inzet

Van leden van Pro Deo wordt verwacht dat zij de inzet tonen om samen met de andere leden de vereniging spelend te houden. Aan de ene kant betekent dit dat spelers hun lidmaatschap serieus nemen. Aanwezigheid bij repetities is noodzakelijk om een betere speler te worden en beter te leren spelen met elkaar. Elke donderdag is er een repetitie. Leden kunnen daar het hele jaar rekening mee houden.

Pro Deo kan alleen bestaan door de inzet van de leden. Wij hopen daarom dat elk lid een zeker verantwoordelijkheidsgevoel heeft ten opzichte van hun vereniging. Dit kan tot uiting komen door organisatorisch zorg te dragen voor Pro Deo door zitting te nemen in het bestuur of een commissie. Van elk lid wordt verwacht dat hij/zij enkele momenten in het jaar beschikbaar is voor klusjes zoals posters plakken.

### 2.3 Leren

Om een goede speler te worden is het belangrijk dat leden veel nieuwe vaardigheden leren van elkaar en luisteren naar elkaar. Wij hopen dat elk lid zal openstaan voor de positieve en negatieve kritieken van zijn of haar medespelers. Tijdens repetities zullen de regisseurs proberen om spelers op verschillende niveaus vooruit te helpen.

Dit is in de eerste plaats het elementaire niveau. Op dit niveau gaat het om basisvaardigheden van het spelen; het overtuigend neerzetten van karakters, het spelen van basisemoties en kennis van zang.

In de tweede plaats zal kennis worden bijgebracht op het ontwerpend niveau. Het gaat dan om opbouw van de scène, het accepteren van suggesties, het probleem inbrengen en oplossen, definiëren van rollen, enzovoort.

In de laatste plaats zal aandacht besteed worden aan het wedstrijdniveau. Het gaat dan om de keuze van de games, de verschillende rollen die een theater-spporter kan spelen, de energie en vaart in de scène, de omgang met het publiek en natuurlijk de opkomst.

Pro Deo kent twee groepen, de Beginners en de Gevorderden, die bij de repetities vaardigheden leren op al deze drie niveaus. In elke groep ligt de nadruk op de niveaus echter verschillend. Hieronder vind je een schema waarin staat wat elke groep na verloop van tijd moet beheersen op de verschillende niveaus. Op basis van deze gegevens kan een lid zien wat er in een jaar te leren is, en waar nog aan gewerkt kan worden. Hoewel dit schema in de verschillende evaluaties nog aan bod kan komen, is het geenszins een strippenkaart waarop je datgene kan doorkrassen wat je beheerst om zekerheid te verkrijgen over je voortgang.

## Doelschema theatersportvereniging Pro Deo

Niveau	<b>Elementair niveau</b> Basisvaardigheden theater, podiumgebruik, spel, emoties, zang, gebruik van het licht tijdens een voorstelling	<b>Ontwerpend niveau</b> Opbouw van de scène, accepteren, probleem inbrengen en oplossen, definiëren, begripdefinities, improviseren op muziek	<b>Wedstrijdniveau</b> Keuze van de games, verschillende rollen, energie en vaart, omgang met het publiek, opkomst
<b>Beginners;</b> wat dient een beginner te kunnen na een jaar bij Pro Deo gespeeld te hebben?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Podiumgebruik; articulatie, gezicht naar het publiek, bewegen over speelvlak.</li> <li>- Basisemoties; overtuigend toneelspel</li> <li>- Kennismaking zang;</li> <li>- Samenzang, trachten de juiste inzet en toonhoogte te halen en vast te houden.</li> <li>- Status; bewustzijn van status en die van de medespelers en dit verwerken in het spel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoe kom je samen tot een verhaal?</li> <li>- Definiëren en duidelijk maken hoe/wat/waar</li> <li>- Acceptatie</li> <li>- Opbouw verhaal; begin/midden/slot</li> <li>- Inbrengen van een probleem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kunnen spelen 15 (basis)games</li> <li>- Ervaring opdoen met de rol van captain</li> <li>- Weten wat de rol van rechter en presentator inhoudt</li> <li>- Opkomst onder de knie hebben</li> <li>- Het verloop van een wedstrijd weten</li> </ul>
<b>(Ver)gevorderden;</b> wat dient een (ver)gevorderde te kunnen na in ieder geval een jaar bij de gevorderden gespeeld te hebben?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aandacht van publiek kunnen vasthouden</li> <li>- Zelfverzekerd op het podium kunnen staan en geloofwaardig spel neerzetten</li> <li>- Het spelen en vasthouden van typetjes</li> <li>- Kiezen van duidelijke typetjes</li> <li>- Het kunnen spelen van meerdere emoties/emotiewisselingen</li> <li>- Statuswisselingen beheersen</li> <li>- Vol overtuiging kunnen zingen</li> <li>- Omgang met decor</li> <li>- Omgang met licht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Onderhouden van een goede spanningsboog</li> <li>- Toepassen van verschillende rolpatronen en standaardstructuren in een scène</li> <li>- Zang en inhoud kunnen combineren</li> <li>- Uitdiepen van personages, overtuigend neerzetten</li> <li>- Het kunnen spelen en overtuigend neerzetten van onderlinge relaties</li> <li>- Mime en mis-en-scène</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De rechters- en presentatierol kunnen spelen</li> <li>- Kunnen inschatten wat voor impuls in een wedstrijd nodig is</li> <li>- Creatief in het ontwerpen van nieuwe games</li> <li>- Het experimenteren met bestaande games</li> <li>- In de captainrol; goed om kunnen gaan met de gegevens van het publiek</li> <li>- Doseren in lengte van een game</li> <li>- Doseren van de inhoud in een game</li> <li>- Zorg dragen voor diepgang</li> </ul>

## 3 Jaarverloop

Hoe ziet het Pro Deo jaar eruit? Naast de wekelijkse lessen worden er ook een aantal evenementen voor de leden georganiseerd. Hoewel er natuurlijk altijd nieuwe dingen worden georganiseerd, en oude komen te vervallen, zijn er bepaalde zaken die elk jaar wel weer terug keren. Deze activiteiten worden hier op een rijtje gezet. Eerst zullen de activiteiten behandeld worden die direct met de organisatie van het theatersporten te maken hebben. Daarna volgen de activiteiten die meer met gezelligheid te maken hebben.

### 3.1 De organisatie van het theatersporten

#### 3.1.1 Repetities

Elke donderdag worden er theatersportrepetities gehouden. De vereniging is opgedeeld in twee groepen die tegelijk repeteren. Beide groepen repeteren van 20:00 uur tot 22:00 uur. De repetities zijn erg belangrijk. Niet alleen leer je er als speler theatersporten, maar je leert er ook om samen te spelen. Regisseurs steken veel moeite en werk in deze repetities. Van leden wordt verwacht dat zij elke donderdag aanwezig zijn, Afzeggen kan een keer voorkomen, maar wie echt goed wil leren theatersporten wordt aangeraden om elke donderdag gewoon mee te repeteren. Na de repetitie praten (en drinken) de meeste leden nog even na. Iedereen is van harte welkom om nog even te blijven hangen in het Theatercafé. Dit is de kans om leden van de andere groep te leren kennen.

#### 3.1.2 Evaluaties

Twee keer per jaar (een keer in december voor de kerstvakantie en een keer tegen het einde van het jaar) vindt er een evaluatie plaats. Samen met je groep en de regisseur zal er besproken worden hoe je er theatersporttechnisch voor staat. Eerst mag je zelf vertellen hoe jij vindt dat het gaat. Daarna krijgt de groep de mogelijkheid om wat over je te zeggen. Zowel positieve als negatieve dingen kunnen hier naar voren gehaald worden. Daarna is het woord aan de regisseur. Het is natuurlijk absoluut niet de bedoeling van een evaluatie om iemand 'onderuit' te halen. Het is de bedoeling dat iedereen bepaalde punten mee krijgt, waar hij of zij de komende periode aan kan werken. In de evaluatie aan het einde van het jaar krijg je ook een advies van de regisseur over in welke groep je het volgende jaar het beste kunt gaan (beginners of gevorderden). Dit is in principe geen bindend advies; maar als je meer dan 25% van de repetities gemist hebt, is het advies wel bindend, omdat je dan teveel basis mist om naar de volgende groep te gaan.

#### 3.1.3 Algemene Leden Vergaderingen (ALV's)

Meestal zijn er twee keer per jaar (globaal in oktober en in maart) Algemene Leden Vergaderingen. In sommige jaren zijn dit er meer dan 2, dat hangt af van de onderwerpen die er op dat moment spelen en de gevoelde noodzaak van het

bestuur om eens te overleggen met de leden. Op deze vergaderingen worden de gang van zaken binnen de vereniging besproken. Niet alleen komen bijvoorbeeld de financiën aan de orde, of de punten van beleid van het bestuur, maar dit is ook het moment waarop nieuwe bestuursleden gekozen, en de commissies gevuld worden. Alles wat je met de leden en het bestuur zou willen bespreken, kan op de agenda van de ALV komen te staan. Neem hiervoor contact op met de voorzitter. De ALV is een zakelijke bijeenkomst, maar er is ook ruimte voor gezelligheid. Na afloop is het tijd voor een borrel.

## **3.2 Activiteiten, gezelligheid, lol en wedstrijden**

### **3.2.1 Kamp**

Om de beginnende theatersporters en de gevorderden de mogelijkheid te bieden elkaar beter te leren kennen, wordt er in de eerste helft van het jaar een kamp georganiseerd. De kampcommissie zorgt voor een kamp met activiteiten om elkaar beter te leren kennen, maar ook voor ruimte om te ontspannen en zelf te bedenken wat je gaat doen. Pro Deo vraagt hiervoor meestal een bijdrage van de deelnemende leden.

### **3.2.2 Mix-toernooien**

Elk jaar rond eind december vindt er een mix-toernooi plaats. Dit is ook de eerste keer dat de beginners het podium kunnen betreden. Er worden teams gemaakt, waarin beginners en gevorderden gemengd worden. Deze teams (doorgaans vier) zullen onderling voor publiek een klein theatersporttoernooi spelen. De leden zullen de wedstrijd ook presenteren en berechteren.

### **3.2.3 Battle of the cultures**

Er is een traditie ontstaan om een theatersportwedstrijd te spelen samen met de andere campustheaterverenigingen. Een Pro Deo team zal het opnemen tegen een team van NEST (toneel) en een team van Contramime (cabaret). De presentatie is in handen van de drie verenigingen, en er zijn drie rechters, van elke vereniging één.

### **3.2.4 NSK**

In de eerste helft van het jaar wordt er ergens in het land het Nederlands Studenten Kampioenschap Theatersport georganiseerd. Pro Deo probeert hier altijd met een team aanwezig te zijn. Prodeoten die zelf niet opgesteld zijn, kunnen natuurlijk wel mee gaan om te kijken. Doorgaans is het NSK erg gezellig, en is het een uitgelezen mogelijkheid om nieuwe games te leren, en om naar technieken van andere groepen te kijken.

### **3.2.5 NeProCo-activiteit**

Elk jaar wordt er door NEST, Pro Deo en Contramime een gezamenlijke activiteit georganiseerd. De NeProCo-mmissie bestaat uit leden van elke vereniging en zorgt elk jaar weer voor een geslaagd avontuur.

### **3.2.6 Micetro**

Als afsluitende voorstelling van het jaar wordt er een Micetro gespeeld. Hierbij worden alle spelers in steeds weer wisselende samenstelling gevraagd scene's te spelen. Elke speler die mee doet aan een scene, krijgt het aantal punten dat het publiek aan deze scene heeft toegekend. Nadat iedereen een gelijk aantal scenes heeft gespeeld, wordt er gekeken naar de score en gaan de spelers met de hoogste score door naar de volgende ronde. Zo vallen er steeds een aantal spelers af tot er nog maar een speler over is: de winnaar van de Micetro.

### **3.2.7 Eindejaarsbarbecue**

Om het jaar niet alleen teatraal af te sluiten, maar ook als gezellige vereniging, wordt er aan het einde van het jaar een barbecue georganiseerd. Hierbij neemt doorgaans iedereen wat mee voor op of bij de barbecue en wordt er aansluitend nog muziek gemaakt en spelletjes gespeeld.

## 4 Bestuur

Zoals binnen elke vereniging, is er ook binnen Pro Deo een bestuur dat ervoor hoort te zorgen dat de vereniging draait. De bestuursleden worden op de ALV verkozen door de leden, en kunnen door dezelfde leden ook weer gedechargeerd worden. Aan het einde van het boekjaar legt het bestuur verantwoording af over de financiën en het gevoerde beleid.

Het Pro Deo bestuur bestaat uit ten minste drie functies, die hieronder beschreven zullen worden. Bij elke functie hoort een bepaald takenpakket. Hoewel een bestuurslid dus in principe verantwoordelijk is voor een bepaald onderdeel van de vereniging (financiën, wedstrijden), zijn alle leden van het bestuur verantwoordelijk voor het beleid wat is vastgesteld tijdens de ALV's. Het bestuur is dus vooral een team dat naast het vaste takenpakket veel karweitjes op zich neemt zodat evenementen die Pro Deo organiseert ook goed worden uitgevoerd. Naast deze taken is bijna elk bestuurslid contactpersoon voor een (of meerdere) commissie binnen de vereniging. Daarnaast is een bestuurslid, de voorzitter in het bijzonder, contactpersoon voor andere verenigingen zoals Apollo, de Student Union etc.

### 4.1 Voorzitter

De voorzitter is het gezicht van en aanspreekpunt binnen de vereniging. Mocht je binnen Pro Deo ergens mee zitten, dan kun je de voorzitter hier altijd voor aanschieten. De voorzitter stelt de agenda's op voor de bestuursvergaderingen en de ALV's, en zit deze vergaderingen ook voor. De voorzitter is ook het gezicht van de vereniging naar buiten. Hij of zij vertegenwoordigt Pro Deo bij vergaderingen met andere verenigingen. Daarnaast is de voorzitter degene die het team, wat het bestuur is, coördineert en ervoor zorgt dat de koers van het beleid niet uit het oog verloren wordt.

### 4.2 Penningmeester

De penningmeester is, zoals de titel al aangeeft, de primaire persoon die allerlei financiële zaken regelt. Dit zijn zaken als het bijhouden van de administratie m.b.v. een boekhoudprogramma (het betalen van rekeningen, het sturen van facturen aan derden, bijhouden van de saldi van leden, etc.), het regelen van diverse zaken met de bank en het ondersteunen van de kaartverkoop tijdens voorstellingen.

### 4.3 Secretaris

De meest bekende taak van de secretaris is waarschijnlijk het notuleren van de bestuursvergaderingen en de ALV's. De secretaris van Pro Deo doet echter meer, zoals post en ledenlijst bijhouden, de nieuwsmail rondsturen, zorgen dat alles omtrent de Unionkaart in orde is, enzovoorts. Daarnaast houdt de secretaris al



datgene bij wat er gebeurt in een jaar. Dit komt tot uiting in jaarplanningen, notulen en uiteindelijk ook dit Groene Boekje.

## **4.4 Overige functies**

In het verleden zijn er ook besturen geweest met meer dan drie bestuurders waarbij de functies wedstrijdcommissaris en dienstencommissaris toegevoegd werden. Mits hier geen bestuurders voor zijn, zullen de overige bestuurders deze taken moeten verdelen en/of uitbesteden aan commissies.

### **4.4.1 Wedstrijdcommissaris**

De wedstrijdcommissaris regelt alles rond de thuis- en uitwedstrijden. De wedstrijdcommissaris regelt zalen, techniek, attributen en spelers. De wedstrijdcommissaris heeft contact met Apollo, medewerkers van de Vrijhof, andere theatersportverenigingen. De wedstrijdcommissaris is ook verantwoordelijk voor het opleiden van een lichttechnicus en theatersportpianist.

### **4.4.2 Dienstencommissaris**

De dienstencommissaris is verantwoordelijk voor de organisatie van de diensten die Pro Deo aanbiedt. Dit zijn bijvoorbeeld workshops, demonstraties en moordspelen. De dienstencommissaris zorgt ervoor dat de leden op de hoogte zijn van het aantal aangenomen diensten. Leden kunnen zich dan voor deze diensten inschrijven waarna de dienstencommissaris uiteindelijk beslist wie er naar de dienst zal worden gestuurd. Voor het uitvoeren van een dienst staat een kleine vergoeding in de vorm van een VVV-bonnetje. De dienstencommissaris is ook verantwoordelijk voor het opleiden van workshopleiders.

## 5 Commissies

Pro Deo heeft enkele eigen commissies om de vereniging draaiende te houden. Een leuke, gezellige vereniging kan alleen bestaan als leden helpen met het organiseren van activiteiten, wedstrijden en alles wat daarbij komt kijken. Leden kunnen lid worden van elke commissie. Aanmelden kan simpelweg door een bestuurslid of de commissie zelf aan te schieten.

### 5.1 Wedstrijdcommissie

De wedstrijdcommissie zorgt er voor dat alle voorstellingen in het jaar geregeld worden. Het takenpakket is redelijk gelijk aan dat van een eventuele wedstrijdcommissaris. Zij regelt dus de zalen, zorgt dat de techniek in orde is, attributen, spelers en tegenstanders.

### 5.2 Activiteitencommissie

De activiteiten die naast de reguliere theatersport worden georganiseerd, zoals het kerstdiner, de kennismakingsavonden en de workshops aan Pro Deo worden geregeld door de Activiteitencommissie. De commissie telt idealiter 3 á 4 leden.

### 5.3 Kampcommissie

In het eerste deel van het jaar zorgt de kampcommissie er voor dat er weer een spetterend kamp geregeld is op een leuke locatie met veel leuke activiteiten.

### 5.4 Kascommissie

Dit zijn een aantal leden die de bezigheden van de penningmeester controleren. De kascommissie komt in actie net voor de ALV en duikt dan in de boekhouding van Pro Deo. Zij controleren of de penningmeester goed werk heeft gedaan en melden dit (in een brief) aan de ALV.

### 5.5 Jaber-commissie

De Jaber is het verenigingsblaadje van Pro Deo. Hierin staan o.a. de agenda, adressenlijsten van de leden, (informatieve) stukjes van het bestuur, verslagen van theatersportwedstrijden en alle spannende dingen die tijdens het theater-sporten of daarbuiten met de Prodeoten gebeuren. De Jabercommissie verzorgt ook de lay-out van de Jaber. De leden van Pro Deo helpen natuurlijk mee de sappige inhoud samen te stellen. De Jabercommissie behoort uit ongeveer 2 á 3 personen te bestaan, maar is de afgelopen paar jaren ongevuld geweest. Met een extra uitgave in 2015 is weer een begin gemaakt aan dit fantastische fenomeen. Mogelijkheden voor activisme!

## **5.6 Webcommissie**

Pro Deo bestaat ook digitaal en is te vinden op [www.prodeo.utwente.nl](http://www.prodeo.utwente.nl). Om de cyberwereld in stand te houden werken enkele leden aan onderhoud en werken zij aan leuke initiatieven om de site aantrekkelijk te houden.

## **5.7 Muzikanten en Techniek**

Wedstrijden in het donker zijn geen groot succes. Daarom heeft Pro Deo ook een groep die zorg draagt voor de techniek voor en tijdens wedstrijden. Meestal gaat het hier om zorg voor de verlichting. Muzikanten (meestal Pianisten en Percussionisten) zijn ook onderdeel van deze groep. Zij zijn erg belangrijk tijdens de wedstrijden. De technici hebben een training gehad, die eens in de zoveel tijd door Vrijhof Techniek gegeven wordt. Muzikanten krijgen tips en ideeën van andere muzikanten.

## **5.8 Incidentele commissies**

Voor speciale activiteiten wordt nog wel eens een speciale commissie in het leven geroepen. Zo wordt voor introductieactiviteiten, een NSK of een ouderdag soms een commissie opgericht. Heb je een leuk idee voor een commissie, stel het gerust voor aan het bestuur.

## 6 Regels

Pro Deo is een vereniging die alleen draaiend kan worden gehouden door de inzet en het enthousiasme van haar leden. Net als elke andere vereniging zijn er een paar regels waar alle leden zich aan dienen te houden. Dit zijn geen wereldschokkende wetten, maar enkele voorschriften die in het leven zijn geroepen om irritatie te voorkomen en om het theatersporten zo leuk mogelijk te houden. De meeste regels zijn terug te vinden in het huishoudelijk reglement en de statuten van de vereniging. Beiden zijn op te vragen bij het bestuur.

**Contributie** ; de contributie dient door alle leden te zijn betaald voor 1 december van het betreffende collegejaar. Bij betaling na 1 december kan het bestuur besluiten het lidmaatschap te beëindigen, maar daarmee wordt je contributie niet kwijtgescholden. De contributie bedraagt nu 20 euro, maar kan tijdens een ALV gewijzigd worden.

**Posters plakken** ; Enkele keren per jaar moet Pro Deo de posterronde van Apollo lopen. Doordat elke vereniging om de week de posters verspreid, hoeft niet elke vereniging voor al zijn eigen activiteiten te gaan posteren. Dit scheelt een hoop werk voor elke vereniging en dus ook voor Pro Deo. Er wordt van de leden verwacht dat zij een keer per jaar deze ronde lopen.

**Declaraties** ; kosten die gemaakt worden bij het organiseren van activiteiten of bij wedstrijden, worden vergoed mits van tevoren goedgekeurd door de penningmeester. De volgende activiteiten of wedstrijden worden vergoed:

- Reiskosten naar uitwedstrijden (Treinkosten/benzinekosten/huurkosten auto) In geval van het huren van een auto is overleg met de penningmeester nodig. In principe wordt met het OV gereisd, tenzij de auto veel sneller en/of goedkoper is. In principe wordt met het OV gereisd, tenzij de auto veel sneller en/of goedkoper is.
- Cadeaus/aankleding bij thuiswedstrijd (door presentator): max. 10 euro. Lever je declaratieformulier binnen een maand in bij de penningmeester of in het postvakje van Pro Deo in de Vrijhof (nr. 53). Het declaratieformulier kan je bij het bestuur aanvragen. Niet er altijd een bonnetje van je uitgaven aan vast. Als je niet zeker weet of je ergens geld aan mag uitgeven, overleg dit dan eerst met een bestuurslid. Zonder overleg en/of bonnetje krijg je helaas geen geld terug.

**Afmelden** ; leden die niet op een les aanwezig kunnen zijn, melden zich tijdig af bij de secretaris en reggiseurs via [afmeldingen@prodeo.utwente.nl](mailto:afmeldingen@prodeo.utwente.nl).

**Wassen van wedstrijd kleding** ; een team dat speelt in de Pro Deo wedstrijd kleding zorgt er zelf voor dat deze na de wedstrijd worden gewassen en gestreken en zorgt ervoor dat de kleding de eerstvolgende les weer in de Vrijhof aanwezig is. Aan de wedstrijdcommissaris wordt doorgegeven welk teamlid er voor de kleding verantwoordelijk is.

## 7 Voorbereiding en verloop van een wedstrijd

Het is leuk om een wedstrijd te spelen, maar het moet ook leuk zijn om naar een goed georganiseerde wedstrijd te kijken. Het publiek verwacht iets, heeft er voor betaald en heeft recht op een goed georganiseerd evenement. Om dat te garanderen, zijn er enkele organisatorische voorschriften waar leden zich aan moeten houden. Een wedstrijd is roostertechnisch als volgt opgebouwd:

19:00	thuissteam, gastteam, presentator, rechters, muzikanten, licht-technicus en bestuur aanwezig in de Vrijhof.
19:30 - 19:55	instructies van de wedstrijdcommissaris en een warming-up voor de teams, rechters en de presentator. De muzikanten kunnen alvast inspelen.
19:55	deur open
20:00	begin van de voorstelling
20:50 - 21:10	pauze
22:00	einde voorstelling
22:00 - ...	gezamenlijk opruimen, afbouwen, schoon maken
... - ...	napraten, nadrinken, nagenieten

Voor het verloop van de wedstrijd is het nodig dat enkele mensen zorg dragen voor de organisatie, de techniek en het spel. Hieronder volgt een kleine opsomming van alle mensen die belangrijk zijn voor een goed verloop van een wedstrijd.

### 7.1 De wedstrijdcommissaris/floormanager/ flodo

De wedstrijdcommissaris is op de dag van de wedstrijd vaak ook de floormanager. Hij/zij zorgt ervoor dat bovenstaand schema gevolgd wordt, dat de zaal op tijd open is, dat de teams op tijd in de kleedkamers zijn, enz. Als je als speler vragen hebt kan je dan ook bij de wedstrijdcommissaris terecht. Hier volgt een checklist met actiepunten die voor een wedstrijd geregeld moeten worden:

- Sleutels regelen (zaal, toegang tot bergruimte en Pro Deo kast)
- Stoelen op het podium klaarzetten
- Materiaal uit de kast halen (wedstrijdshirts, rechterpakken, scorebord, toeter/fluit, gele en rode kaart, rozen, kaarten voor inhoud/techniek/amusement)
- Aanwezigheid van spelers/techniek/rechters/presentatie etc. checken
- Muziekinstrumenten regelen (meestal de piano)
- Waterflesjes voor spelers, presentator en rechters bij de stoelen zetten
- Ontvangst van tegenstander (bied ze evt. een drankje aan en zorg dat ze integreren met de rest van de spelers)

- Zorg dat er iets te drinken is voor in de pauze.
- Zorgen dat kaartverkoop plaatsvindt
- Begin van de wedstrijd om laten roepen

## 7.2 Kaartverkoop

De wedstrijdcommissie of de penningmeester draagt zorg voor de kaartverkoop. Zij verkopen zelf de kaarten of zorgen ervoor dat anderen er staan. Zij zorgen voor kaartjes, en krijgen van de Penningmeester de kas. Bij ongeveer 150 verkochte kaarten zit het Amphitheater vol. Kaartverkopers letten erop dat mensen met een Unioncard korting krijgen. Als de zaal sluit en de deuren dicht gaan kunnen de kaartverkopers naar hun evt. gereserveerde plaatsen in de zaal.

## 7.3 Lichttechnicus

Op de avond van de voorstelling arriveert de lichttechnicus rond 18:45 uur in de Vrijhof. Hij/zij kan even kennis maken met de teams en eventueel doorgeven waar bepaalde spots zitten (vertellers-spot bijvoorbeeld). Tussen 19:00 uur en 19:30 uur kan de wedstrijdcommissaris helpen met het stellen van de laatste lichten. Staan de rechtersstoelen goed, staat het scorebord goed in het licht, en de piano? Om 19:50 uur gaat de zaal open, het beginlicht en het zaallicht staat aan.

## 7.4 Muzikanten

De muzikanten arriveren rond 19:00 uur. Voordat de zaal open gaat kunnen ze nog even inspelen. Ze kunnen de teams vragen naar hun opkomst, en wat ze daar aan muziek bij willen hebben en dit eventueel even oefenen. Een kwartier van te voren gaat de zaal open. Ze verwelkomen het publiek met een lekker welkomstdeuntje. En dan kan de wedstrijd beginnen...

## 7.5 Een theatersportwedstrijd

De basis van een theatersportwedstrijd is als volgt: twee teams strijden met elkaar om wie de mooiste scènes kan improviseren. Daartoe dagen zij elkaar uit om een bepaald soort scène te spelen, in de trant van: “Wij dagen jullie uit om een verdrietige scène te spelen;” of “...om een ontmoeting te spelen” waarna beide teams een verdrietige scène spelen of een scène die gaat over een ontmoeting.

Hoe is de volgorde van een wedstrijd? Deze zal globaal worden uitgelegd, en vervolgens toegelicht met specifieke informatie in de volgende hoofdstukken: de spelershandleiding, de rechtershandleiding en de presentatiehandleiding.

Het verloop van een theatersportwedstrijd is een soort protocol dat min of meer vaststaat, zodat bezoekende teams niet voor verrassingen komen te staan

op het podium. Afwijkingen, variaties en experimenten zijn er in overvloed, het is immers theatersport, maar als je iets aanhoudt wat anders is dan de norm, is het wel zo aardig om het bezoekende team daarvan op de hoogte te stellen. Bijvoorbeeld: Pro Deo gebruikt wel eens geluidseffecten, die vanuit de techniekcabine worden bediend. Als een ander team dat tegen ons komt spelen dat niet weet, dan kan een speler wel eens onaangenaam verrast worden wanneer hij/zij op een denkbeeldige deur klopt en echt geklop hoort!

De wedstrijd begint als volgt: de presentator (die ook een duo, trio of wat dan ook kan zijn) opent de avond, heet het publiek welkom, vertelt het een en ander over theatersport, warmt het publiek op, en kondigt vervolgens de rechters aan.

De rechters worden ontvangen met boegeroep vanuit het publiek. Ze mogen een kort praatje houden; zij stellen zichzelf voor, vertellen over de beoordeling en de beschikbare straffen. Na de rechters is de presentator weer aan de beurt. Hij/zij kondigt de teams aan. Elk team heeft een klein openingsstukje. Na deze opening gaat het team zitten (de teams blijven tijdens de wedstrijd zitten op stoelen aan de rand van het toneel, in tegenstelling tot wat gebruikelijk is in de meeste theatervormen.) Als de teams zich hebben voorgesteld bepaalt de presentator wie er mag beginnen.

Hierna wordt de eerste uitdaging geplaatst. De captains komen samen op het toneel, geven elkaar een hand, en een van hun plaatst de uitdaging. Het uitdagende team moet de uitdaging eerst beantwoorden, daarna probeert het tegenteam de scène te overtreffen. De rollen worden voor de volgende uitdaging omgedraaid: dus elk team speelt altijd twee scènes achter elkaar, behalve bij de eerste en de laatste scène.

Een scène gaat als volgt: de spelers spelen een geïmproviseerde scène aan de hand van een spelvorm, ofwel “game.” De captain legt aan het begin van elke scène uit wat het team gaat doen (sommige captains houden ervan om de game en alle bijbehorende regels uit te leggen, sommige niet) en vraagt de gegevens aan het publiek.

Bij elke game moet de captain één of meer gegevens vragen aan het publiek. Een locatie, een beroep, een handeling, een voorwerp of een relatie tussen twee mensen komen het vaakst voor. Bij sommige games is het handig om een emotie, ideaal of wens te vragen. Als je de scène grappiger maar ook flauwer wil maken, kun je om een Bekende Nederlander, tv-programma, filmgenre, tijdperk of iets dergelijks vragen, en dan alle vaste trucjes uit de kast halen. Minder gebruikelijk, maar des te beter voor een team dat zichzelf wat meer uit wil dagen, zijn bijvoorbeeld: een kleur, een psychische stoornis, de titel van een Beatles nummer of een toneelschrijver. Het is in elk geval belangrijk om het publiek genoeg inspraak te geven, want het is wel eens gebeurd dat een mevrouw in het publiek zat die maar weigerde te geloven dat het geïmproviseerd was. Als een

suggestie niet duidelijk is, durf dan ook gerust door te vragen.

Als de scène afgelopen is, doet de lichttechnicus het licht uit, zwelt de muziek aan met een eindmuziekje, en de spelers gaan zitten. Tussen de scènes door praat de presentator de boel aan elkaar en de rechters delen punten uit.

De laatste uitdaging is bij een heleboel theatersportgroepen traditioneel “Wij dagen jullie uit voor een muzikale scène”, maar dit hoeft niet. Als het andere team geen zin heeft om te zingen, kun je ook een andere uitdaging plaatsen; je kan zelf altijd nog een muzikale scène spelen. (Of, als je de muzikale uitdaging krijgt maar niet wil zingen kun je de scène ook over muziek laten gaan.) Na de scènes van de laatste uitdaging worden er meestal geen punten uitgedeeld door de rechters, maar door het publiek. Na afloop vatten de rechters de laatste scène van elk team samen, en zij vragen het publiek om een bepaald geluid te maken, een bepaald gebaar, of op een bepaalde plek te gaan staan, afhankelijk van welke scène hun stem verdient. Het team met de mooiste eindscène krijgt op deze manier (soms meer of minder, maar meestal) 5 punten. Het is het dus waard om in je eindscène het onderste uit de kan te halen!

Daarna wordt iedereen door de presentator bedankt en afgekondigd.



## 8 Spelershandleiding

Als team kom je ruim voor de wedstrijd samen om de wedstrijd voor te bereiden. Er wordt bepaald wie de teamcaptain is (degene die de uitdaging plaatst of accepteert), welke uitdagingen er geplaatst worden en welke games het team wil spelen. Daarnaast wordt er nagedacht over een creatieve opkomst. Bedenk een leuke opkomst. Een liedje, een bestaand liedje met een nieuwe tekst (vraag de muzikanten wel even van tevoren of ze het liedje kent!), een klein toneelstukje of iets anders leuks. Hou het kort, 1 à 2 minuten. Spreek van te voren met het team af wie er een stukje over de wedstrijd voor de Jabber gaat schrijven en wie na afloop van de wedstrijd de blouses mee naar huis neemt om te wassen en te strijken.

Bij het mixed toernooi of andere Pro Deo vs. Pro Deo gelegenheden is het handig om een teamnaam te bedenken, zodat het publiek de Pro Deo teams uit elkaar kan houden. Bij een wedstrijd tegen een andere groep is een teamnaam niet nodig, dan kun je gewoon Pro Deo heten.

Bedenk per wedstrijd helft ongeveer drie a vier uitdagingen. Een uitdaging kan de sfeer van een scène bepalen (een romantische scène, een winterse scène, etc.), of een bepaalde techniek aangeven die in de scène gebruikt moet worden (een scène zonder tekst, een muzikale scène, etc), of een onderwerp of situatie voor de scène voorschrijven (een confronterende scène, een familiescène, etc.) Bedenk bij elke uitdaging een game.

Spreek de games die je wilt gaan doen nog even goed door. Het is verstandig om een lijstje te maken van de games waar iedereen die dag zin in heeft, en daaruit te kiezen. Bij sommige games kan je alvast afspreken wie bijvoorbeeld de verteller is of wie er ‘freeze’ zegt. Je kunt ook per game de formulering van de suggestie bespreken die je aan het publiek vraagt en hoe je eventueel doorvraagt. Wees zorgvuldig in het kiezen van de volgorde van de games. Open de wedstrijd met een game die zowel de spelers als het publiek opwarmt. Wissel techniekgames (reporter, dia, etc.) af met verhalende games (typewriter, free impro, etc.) en deze weer met raad- en muzikale games. Meestal wordt er tijdens een wedstrijd een muzikale game gevraagd, dus bereid er sowieso één voor. Vaak wordt er als afsluiter voor de pauze of voor de laatste scène ook een korte game gevraagd, of een game met een tijdslimiet van een minuut, dus het is ook handig om daar eentje van achter de hand te hebben.

Sommige spelers houden ervan om alle mogelijke aspecten voor te bereiden; anderen laten zoveel mogelijk aan het moment zelf liggen. Beide aanpakken kunnen mooi theater opleveren, maar zorg dat je tijdens het voorbereiden ruimte laat voor al je medespelers om op een voor hun ontspannende manier voor te bereiden. Bijvoorbeeld: als je besluit om een verteller te spelen, spreken sommige mensen het liefst van tevoren af wie de verteller gaat worden, anderen laten het liever over aan het moment. Probeer een balans te vinden waar iedereen in

jouw team blij mee kan zijn.

Het is algemeen geaccepteerd in de theatersportwereld dat de captain een spiekbriefje erbij mag houden met de lijst van games en uitdagingen, en spiekbriefjes voor het openingsstukje zijn eventueel ook toegestaan. Bedenk wel dat als je openingsstukje te lang en ingewikkeld is om uit je hoofd te leren, dat het waarschijnlijk ook te lang en ingewikkeld is voor het publiek. Probeer als captain op je briefje te kijken voordat je opstaat om het andere team uit te dagen of om de game uit te leggen, want als je de andere captain een hand geeft en dan pas op je briefje kijkt, breng je vertraging in de wedstrijd.

Tijdens de scènes van de tegenstander, en tijdens de scènes van je eigen team waar je niet in speelt, zit je aan de kant. Dit betekent niet dat je lekker onderuitgezakt kan kijken naar de scène met een zak chips in je hand; je speelt nog altijd een rol op het toneel, die van ‘theatersporter,’ en je bent net zo verantwoordelijk voor het goede verloop van de wedstrijd als het andere team op dat moment. Wees dus alert en kijk wat er gebeurt op het podium! Misschien kun je de spelers een stoel toeschuiven, licht geven, in een achtergrondkoortje zingen, of zelfs meespelen in de scène van het tegenteam. (Hoewel een aantal van de mooiste scènes in de geschiedenis van de theatersport gespeeld zijn door twee teams samen, is het toch zo dat niet alle groepen het op prijs stellen. Een goede vuistregel is, speel alleen mee met de tegenstander als de scène vraagt om meer rollen dan zij in het team hebben, en neem sowieso geen hoofdrol.) Het is dus belangrijk om aan de kant nog steeds in je rol te blijven. Je bent pas klaar, al heb je je laatste scène al lang gespeeld, als je weer in de kleedkamer staat.

Binnen een scène heb je, naast het ‘gewone’ improvisatiespel, een aantal middelen tot je beschikking om meer variatie in het verhaal te brengen.

- Ondergeschoven kindje in de theatersport is de terzijde. Je doorbreekt even de actie om iets aan het publiek te vertellen wat de andere spelers niet weten, zoals: “Wat hij niet wist, was dat ik een dolk had verstopt in mijn onderbroek.” Je kunt dit ook gebruiken om het publiek te laten weten wat je van een andere speler vindt, bijvoorbeeld “Ik deed open, ik zag haar en ik had meteen medelijden,” maar dit soort dingen kun je vaak beter door middel van spel duidelijk maken.
- Als je vindt dat de scène nog wat achtergrondinformatie nodig heeft, bijvoorbeeld als twee spelers opkomen die elkaar haten en het is niet duidelijk waarom, dan kun je bijvoorbeeld roepen “Freeze! We gaan nu zien wat er lang geleden gebeurd is tussen Henk en Milou!” Als deze mini-scène afgelopen is dan geef je ook weer met een “Freeze!” aan dat je weer teruggaat naar het heden. Meestal is degene aan de kant belast met dit soort dingen, maar de spelers in de scène kunnen het ook doen.
- Als de actie alleen maar uitgesteld wordt, kun je bijvoorbeeld roepen

“Freeze! We gaan naar twee weken later, naar de avond van de drugsdeal!”

- Niet alleen de rechters kunnen om extra gegevens vragen. Op elk willekeurig moment kun je door middel van “Freeze!” de actie even stilzetten om het publiek iets te vragen. Vaak heeft dit de vorm van “Freeze! Wat vindt Govert hiervan?” als Govert op een schokkende onthulling van een medespeler weinig reactie geeft.
- Een veelgebruikte variatie van het vorige, is om op het hoogtepunt van de scène te roepen “Freeze! Loopt het goed of slecht af?” Het publiek vindt het altijd leuk om invloed te hebben in de scène. Als je dit in elke scène doet wordt het echter een zwaktebod: het publiek zal denken dat je team niet durft om een keuze te maken.
- Een leuke manier om meer emotie en soms hilariteit in de scène te krijgen, is je medespeler naaien: als hij/zij moet laten blijken wat hij/zij ergens van vindt, roep “Zing het!” of “Dit is een lied!” (of eventueel “...gedicht!”) Eventueel kun je het publiek hierbij om een muziekgenre vragen. Doe dit alleen als je weet dat je medespelers zeker genoeg zijn van hun zangkwaliteiten.

De enige toegestane decorstukken zijn stoelen, en eventuele spelers van het andere team die gestraft worden met het spelen van een decorstuk. Dus geen mobieltjes, sleutelbossen of portemonnees; een gemimed mobieltje kun je eventueel wegsnijten of opeten als de scène daarom vraagt, een echt mobieltje niet. De meeste spelers vinden het toch al fijner om deze spullen in de kleedkamer achter te laten: als je ineens een duik neemt tijdens de scène, kunnen sleutels wel eens pijn doen als je neerkomt; of stel dat je mobiel afgaat tijdens de voorstelling! De scènes worden muzikaal begeleid door de muzikanten, en visueel begeleid door de lichttechnicus. Je kunt de muzikanten en lichttechnicus zien als medespelers want zij bepalen mede de sfeer. Zij kunnen ook de scène sturen: als een je tegen een andere speler zegt “Ik moet je iets vertellen” en de piano zwelt aan met een romantisch muziekje, dan is het ordinair blokkeren om te bekenen dat je zweetvoeten hebt. Zo ook als het licht uit gaat en de pianist een duidelijk eindmuziekje speelt, dan kun je moeilijk nog een nieuwe weg inslaan in de scène. Je moet dus bewust zijn van wat er om je heen gebeurt tijdens een scène, niet alleen op je medespelers letten, maar ook op de piano en het licht.

“Licht geven” is de bekende armzwaai als de scène afgelopen is. Het is verstandig om eerst kort naar het techniekhok te kijken als je dit doet, want als je even oogcontact maakt met de technicus, kan hij/zij het niet per ongeluk opvatten als zomaar een wilde zwaai met je arm. Het is echter mooier om een scene een duidelijk einde te geven, zodat een armzwaai niet nodig is. Dit vergt echter wel goede samenwerking tussen de technicus en de spelers. Als er geen technicus is, kun je in plaats daarvan “doek” zeggen, dat is ook duidelijker voor je medespelers. Ook dit wordt in de eerste plaats door de spelers aan de kant

gedaan, maar de spelers in de scène kunnen het ook doen.

Het is ook best een goed idee om na de wedstrijd met je team de hele wedstrijd nog even te bespreken. Hier leer je veel van, helemaal in een toernooi waar je meerdere wedstrijden met hetzelfde team speelt. Doe dit echter niet te uitgebreid, omdat het overmatig analyseren van alle fouten soms leidt tot een onterecht gevoel dat de hele wedstrijd waardeloos was.

## 9 Rechtershandleiding

De rechters hebben de taak om tijdens de wedstrijd op de tijd en de overtredingen te letten. Daarnaast hebben ze een boeman-functie. Alle frustraties van de spelers, maar vooral ook van de zaal, richten zich op de rechters. Het psychologische effect van deze boeman-functie moet niet onderschat worden. Rechters zijn echter niet het middelpunt van de wedstrijd. Iedereen die wel eens naar een wedstrijd heeft gekeken die gejureerd is door de NeTeBo (een omstreden groep rechters die zich de (fictieve) Nederlandse Theatersport Bond noemt) weet dat rechters de hele wedstrijd kunnen verpesten als ze teveel de aandacht op zichzelf vestigen. In deze handleiding lees je wat de rol van de rechters precies inhoudt.

Vraag het publiek waarom een theatersportwedstrijd rechters kent, en de meeste mensen zullen zeggen dat de rechters er zijn om de regels te handhaven. Dat is wel waar, maar de boeman-functie is belangrijker. Stel je voor hoe een wedstrijd eruit zou zien met alleen teams en geen rechters: dan wordt het ineens een bonte avond waar de spelers een kunstje laten zien. Maar zet drie malloten in toga's daar neer, die de scènes afkraken, en je kweekt sympathie voor de spelers. In feite manipuleren de rechters het publiek zodat ze de spelers beter vinden. De rechters zijn er zodat de spelers erbij afsteken. Het moet dus ook niet duidelijk zijn dat je het publiek aan het manipuleren bent. Er zijn een paar vaste regels in de theatersport, maar de rest bestaat alleen maar om gebroken te worden. Als rechter moet je echter het handhaven van de regels uiterst serieus nemen. Je moet wel toestaan dat ze geschonden worden, maar uit je toneelspel moet blijken dat dat toch ècht niet kan. De rechters hebben altijd gelijk, maar sta de creatieve impulsen van de spelers wel toe. Het komt vaak neer op een korte woordenwisseling tussen een rechter en een speler of de presentator tussen de scènes door, die de rechter uiteindelijk verliest. Dat kan ook heel leuk zijn voor het publiek mits het niet de vaart uit de wedstrijd haalt.

Het kost niet veel voorbereiding om een rechter te spelen in een voorstelling: een half uur voordat je aanwezig moet zijn met zijn drieën bij elkaar komen is ruim voldoende. Je hoeft alleen af te spreken wie de hoofdrechtter is (meestal degene met de meeste ervaring), wie welk onderdeel beoordeelt (inhoud wordt meestal gedaan door de hoofdrechtter, daarnaast heb je amusement en techniek), en of jullie iets bijzonders gaan vertellen in het inleidende praatje. Haal ook gelijk de spullen uit de verenigingskast als de floormanager dat niet al gedaan heeft, en controleer of alles er is: mandje, toeter, fluit, 3x punten van 0 tot 5, rode kaart, gele kaart, pen en kladblok. Leen ook een horloge van iemand, want de rechters moeten ook de tijd in de gaten houden. Het is handig als iemand anders dan de hoofdrechtter de tijd waarneemt. De eerste helft duurt van 20:00 t/m 20:50 uur en de tweede helft van 21:10 t/m 22:00 uur.

Het openingsstukje van de rechters moet kort en krachtig zijn. Jullie komen op als de presentator jullie aankondigt (behalve als de presentator er te lang over doet, dan kunnen jullie het podium op stormen – dit is ook meteen een

hint voor de presentator om wat minder lang van stof te zijn). Jullie stellen je één voor één voor: je kunt hierbij een naam voor je personage verzinnen. De meningen zijn verdeeld of je hiervoor een serieuze naam moet kiezen of een ‘Donald Duck-slechterikennaam’ zoals ‘Lucas Lelijkerd”. Laat het vooral van je persoonlijke smaak afhangen.

De hoofdrechtter vertelt dan over de volgende zaken. Deze regels zullen hi-eronder nader worden uitgelegd.

- De rechters beoordelen de scènes op drie onderdelen: inhoud, techniek en amusement.
- De punten lopen van nul tot vijf. De rechters houden er niet van om vijven uit te delen.
- Als een speler blokkeert, wordt hij/zij gestraft met een gele kaart en het spelen van een decorstuk in de volgende scène van de tegenstander. (Meestal geven de andere twee rechters hierbij een demonstratie van een blokkade.)
- Als een speler een beledigende of obscene opmerking maakt, wordt hij/zij gestraft met een rode kaart en een solo van een minuut.
- Als de scène te lang duurt, geven de rechters een waarschuwing dat het binnen dertig seconden afgelopen moet zijn. Wanneer de rechters de toeter laten horen is de scène onmiddellijk afgelopen.
- Als de scène niet opschiet, blazen de rechters op het fluitje. Dan brengen ze een extra gegeven in de scène of ze vragen het publiek om een gegeven.

Deze lijst is een houvast, geen stenen tafel. Je kunt deze traditionele volgorde helemaal omgooien, of drastisch inkorten, of schrappen en zelf iets leuks maken.

## 9.1 Regisseursrol van de rechters

Als de wedstrijd begonnen is dan beginnen de taken van de rechters pas echt. Zij zijn in feite ook de ‘regisseurs’ van de wedstrijd: daarom spelen onze echte regisseurs altijd rechters in de mixed toernooien! Zorg ten eerste dat de vaart in de wedstrijd blijft: laat de presentator niet te lang praten over hoe goed de vorige scène was, of laat de captains niet te lang doen over het uitleggen van de games. Vaak is deze uitleg niet eens nodig: het publiek snapt de game wel. Je wil je medetheatersporters natuurlijk niet onderbreken, maar er is niets waarmee je de aandacht van het publiek sneller kwijtraakt dan met uitleg, en om dat te voorkomen ben je rechter. Zorg ook dat de presentator niet teveel aandacht voor zichzelf opeist.

## 9.2 Beslissen over gegevens uit het publiek

Soms wordt er een hoop gegevens vanuit het publiek geschreeuwd wanneer een speler om een locatie vraagt. Als de speler er niet snel genoeg één kiest, of als hij/zij het niet goed verstaan heeft, dan kiezen de rechters een gegeven. De reden hiervoor is niet zodat de spelers niet hun eigen gegevens kiezen, zoals je misschien zou denken, maar juist zodat de spelers wèl hun eigen gegevens kiezen. Het publiek wil wel eens de spelers verwijten dat ze de ‘makkelijkste’ gegevens uitzoeken. Dit is onzin, want geen enkele (goede) speler kiest het makkelijkste gegeven, maar het leukste. En het publiek vindt het eigenlijk helemaal niet zo erg als de spelers het leukste gegeven uitzoeken, want daar worden de scènes ook leuker van. Het kiezen moet alleen gedaan worden door de rechters, want door de boeman-functie wordt het geaccepteerd. Dit houdt in dat als er bij de vraag om een voorwerp alleen de man antwoordt die al vijftien keer “bier” geroepen heeft, dat je ook moet ingrijpen en zeggen dat de spelers niet verder mogen voordat er een beter gegeven uit het publiek komt. Sta ook geen beledigende of obscene gegevens toe, want de spelers mogen zulke dingen ook niet zeggen.

## 9.3 Gele kaart

Als een speler een spelimpuls van een andere speler blokkeert, dan krijgt hij/zij een gele kaart. Die speler moet in de eerstvolgende scène van de tegenstander een decorstuk spelen. Schrijf wel even op dat het gebeurd is, als rechter ben je niet meer geloofwaardig als het publiek je eraan moet herinneren! Als de blokkade heel erg verstorend was, kun je de scène ook terugdraaien naar net voordat de blokkade gepleegd werd. Als een speler twee gele kaarten krijgt, is de straf gelijk aan die van een rode kaart.

Wat houdt blokkeren precies in? De vuistregel die wij vanaf onze eerste theatersportles leren, dat “nee” zeggen gelijk staat aan blokkeren, is te simplistisch. De meeste blokkades in een wedstrijd gebeuren juist niet doordat iemand “nee” zegt. De reden hiervoor is dat elke speler die meer dan een half jaar speelt wel genoeg afgericht is om geen “nee” te zeggen op een spelaanbod van een ander. Sommige spelers houden echter nog steeds liever de controle aan zichzelf en blokkeren op subtielere manieren, die soms niet eens opgemerkt worden door de rechters. Een voorbeeld van dit soort blokkade is iemand de wind uit de zeilen nemen: Clarice legt aan Ben uitgebreid en in Jip en Janneke-taal uit hoe je een Ikea-stoel in elkaar zet. Na affoop kijkt Ben haar minachtend aan en zegt: “Ja, dat wist ik al. Het staat namelijk hier in de gebruiksaanwijzing.” Waarschijnlijk krijgt de speler van Ben een lach hierop, maar de speler van Clarice blijft met een vervelend gevoel zitten: haar spelimpuls, dat Ben te dom is om een Ikea-stoel in elkaar te zetten, is namelijk geblokkeerd.

Het omgekeerde gebeurt ook wel eens: de rechters geven een gele kaart als er niet geblokkeerd is. Meestal is de oorzaak een rechter die instinctief reageert op het woord “nee.” Bijvoorbeeld: een jongen wil naar buiten om te

spelen, maar wordt tegengehouden door zijn vader die vraagt of hij soms de vaas kapotgemaakt heeft. “Uhhh, nee, ik was het niet,” zegt de jongen langzaam en met een overduidelijk knipoog naar het publiek, maar de rechter heeft bij “nee” de gele kaart al getrokken.

## 9.4 Rode kaart

Als een speler een beledigende, kwetsende, obscene of discriminerende opmerking maakt, of zinloos geweld pleegt, krijgt hij/zij een rode kaart. Deze speler moet dan na de scène een solo spelen met een minimale lengte van een minuut (minder als de tijd het niet toestaat.) De rechters bepalen wat voor solo dit is, meestal moet de speler een lofied zingen op datgene dat hij/zij beledigd heeft. Gedichten improviseren komt ook vaak voor. Je kunt de speler ook een korte scène laten spelen, maar leg hem/haar dan wel een beperking op (bijvoorbeeld “je mag alleen zinnen van drie woorden gebruiken”) zodat het nog steeds een straf is.

Het komt minder voor dan bij gele kaarten, maar ook hierbij moet je oppassen dat je geen valse kaarten uitdeelt. Omdat de meeste spelers toch niet op een podium echt discriminerende opmerkingen zullen gebruiken, zijn de meeste overtredingen van deze regel vrij vergezocht (“rechter-onvriendelijke” opmerkingen). Dit is helemaal niet erg, het kan de scène leven inblazen als de energie weg is. Maar pas op dat je niet een scène verpest omdat je een goede kans ziet om een rode kaart uit te delen. Als de scène gaat over en allochtoon die het moeilijk heeft om geaccepteerd te worden door de buurtbewoners, dan zullen er ongetwijfeld een aantal discriminerende opmerkingen vallen die volledig functioneel zijn voor de scène. Hier een rode kaart voor uitdelen dient geen enkel doel.

Om het plaatje compleet te maken volgt hier een voorbeeld van hoe een rechter een rode kaart kan verzuimen uit te delen terwijl een speler hem wel verdient. Eén enkele uitroep van “kut” is op zichzelf niet genoeg om rood te krijgen in een Amphitheater vol studenten. Maar als er veel ouders en grootouders van de spelers in de zaal zitten, dan moet je er al iets meer mee oppassen, en bij een optreden in een bejaardentehuis had de speler gewoon beter moe ten weten. Als je dan geen rode kaart geeft, dan zullen de senioren misschien het idee krijgen dat theatersport altijd vulgair is. Let dus op het taalgebruik van de scène en zorg dat het past bij de doelgroep. Een vloek als “godverdomme” wordt over het algemeen als veel kwetsender ervaren dan andere krachttermen. Het is bij een andere groep een keer voorgekomen dat een bezoeker de zaal uit liep omdat dit gezegd werd in een scène. Het ligt wel aan wat voor publiek je voor je hebt, maar meestal moet je voor dit soort krachttermen wel een rode kaart geven, ongeacht de scène.

Voor een bijzonder goede solo (of een bijzonder goed gespeeld decorstuk) kun je soms een extra punt uitdelen aan het team. Doe dit niet te vaak, je bent



immers rechter, maar juist als je het niet elke keer gebruikt, is het een manier om het publiek onder de indruk te krijgen van goed spel.

## 9.5 De 30-secondenregel, de toeter en het fluitje

Elk team speelt wel eens een slechte scène. In dat geval is het beter dat de rechters ingrijpen. Het kan zijn dat je je medespelers de kans wil geven om zelf nog iets van de scène te maken, en daarom aarzelt om te onderbreken, maar de ervaring leert dat als de spelers eenmaal in een dal zitten, het moeilijk is om eruit te komen zonder een extra impuls. Zowel de spelers als het publiek zullen je dankbaar zijn. Grijp dus op tijd in! In de eerste theatersportvoorstellingen, toen Keith Johnstone de vorm nog aan het ontwikkelen was, gold de regel dat zodra de rechters ook maar een momentje de aandacht zagen verslappen, ze “Booooooring!” moesten roepen, waardoor de scène onmiddellijk afgelopen was! Tegenwoordig hebben we dit afgeschaft omdat het zenuwslopend is voor de spelers en ook niet echt toestaat dat er mooie scènes met stil spel en een opbouw gespeeld worden, maar het idee blijft hetzelfde: als een scène langdradig, ongeloofwaardig of onzinnig is, dan hoeft het publiek het niet te zien.

Het fluitje wordt gebruikt wanneer de scène een extra gegeven nodig heeft. Het niet lopen van een scène heeft meestal één van deze drie oorzaken:

- de spelers kunnen niet op een probleem of conflict komen waar ze een scène over kunnen spelen;
- ze kunnen niet op de oplossing komen voor het probleem;
- er wordt alleen maar gepraat en niet gehandeld.

Door een gegeven te vragen aan het publiek kunnen de eerste twee snel genoeg opgelost worden: de rechter blaast op een fluitje en vraagt, “Ze krijgen ruzie. Waarom?” of iets dergelijks. In het derde geval moet je meestal een beperking opleggen aan een speler, waardoor het onmogelijk is om het gepraat voort te zetten: “Je voelt je nu claustrofobisch en hebt de behoefte om onmiddellijk naar buiten te gaan en in de bomen te klimmen.” Dit soort aanwijzingen kun je beter zelf verzinnen en niet aan het publiek vragen, omdat jij met je theatersportervaring beter kan beoordelen wat de scène nodig heeft.

De 30-secondenregel en de toeter worden daarentegen bijna alleen gebruikt als de scène wat langdradig is, maar verder oké. Ze komen ook wel eens voor als de scène niet langdradig is maar er weinig tijd is voordat de pauze begint; en bij de zeldzame scènes die zo waardeloos zijn dat zelfs een ingreep niet helpt. Als het je opvalt dat de scène nu wel een tijdje aan de gang is, dan is het vaak een goed moment om “Nog dertig seconden!” te roepen. Zoals eerder gezegd, aarzel niet om in te grijpen. Je verpest de scène er namelijk niet mee, en waarschijnlijk wordt deze nog beter ook, omdat de spelers dan van de tijd bewust zijn.

Dertig seconden later klinkt de toeter, gaat het licht uit, en daarmee is de scène afgelopen. De dertig seconden worden gemeten door de rechter met het horloge. Hoe lang ze daadwerkelijk duren mag een beetje afwijken, maar hier verschillen de meningen over.

Als je te lang twijfelt en dus te laat bent met de waarschuwing, heeft het meestal geen zin meer als de spelers al aan het afronden zijn. Niets is zo nutteloos als wanneer de spelers twintig seconden na de waarschuwing op hun dooie gemak de scène afronden – maar het gebeurt wel.

## 9.6 Beoordeling van het resultaat

Aan het einde van (bijna) iedere scène volgt een beoordeling door de rechters. De rechters beoordelen op:

### 9.6.1 Amusement

Amusement is eigenlijk de enige van de drie beoordelingen, waarbij persoonlijke, soms minder functionele beschouwingen mogen meewegen. De rechter zou bij ‘amusement’ niet alleen naar humor moeten kijken. Sommige scènes zijn mooi en interessant om naar te kijken ook zonder dat er hardop om gelachen moet worden. Daarnaast bestaat er een verband met de kwaliteit van techniek en inhoud. Over het algemeen zal men merken dat scènes die technisch en inhoudelijk goed in elkaar zitten ook een hoge amusementswaarde hebben. De beoordeling voor amusement staat bijna altijd een beetje los van de andere twee. Het blijft een kwestie van smaak en gevoel voor humor.

### 9.6.2 Techniek

Techniek wordt beoordeeld op drie categorieën:

- Opzet, mis en scène, definiëren; bij improvisatietheater is over het algemeen geen decor aanwezig, en (behalve stoelen) beschikt men ook niet over decorstukken. De scènes die gespeeld worden, spelen zich echter wel af in een ‘echte’ wereld. In een café is een bar, waar op geleund kan worden. Deuren gaan open en dicht. Uit een kast wordt een kopje gehaald. Onder definiëren wordt hier allereerst het neerzetten van het decor en de decorstukken, met behulp van mimespel, verstaan. Als men eenmaal iets gedefinieerd heeft, zal men die definitie de rest van de scène vol moeten houden. Personages moeten ook worden gedefinieerd. Alle spelers dienen zich aan die definities te houden, zowel de speler die bakker speelt, als de andere spelers, die hem of haar aanspreken. Bij dubbelrollen moet daarom goed duidelijk zijn dat een ander personage gespeeld wordt, dit om misverstanden te voorkomen.
- Algemene en specifieke theatersportregels; de belangrijkste regel waar rekening mee moet worden gehouden, is het niet blokkeren maar het accepteren van suggesties van publiek en spelers. Daarnaast controleert de rechter van techniek of men zich voldoende aan de regels van de specifieke spelvorm heeft gehouden. Bij de uiteindelijke beoordeling kan tenslotte nog meewegen of de spelers het zichzelf makkelijk of juist moeilijk hebben gemaakt. Sommige spelvormen worden als eenvoudig, andere als moeilijk ervaren.
- Samenspel, verwerken uitdaging in de scène; de laatste afweging bij de beoordeling van de inhoud gebeurt aan de hand van de ‘uitdaging’. Als men is uitgedaagd tot het spelen van een stoffige scène, dient stoffig ook

terug te komen in het verhaal. Dit criterium is slechts één van de criteria en hoeft net als de andere geen overheersende rol te spelen.

### 9.6.3 Inhoud

Inhoud beoordelen is misschien wel het moeilijkste onderdeel, aangezien het erg moeilijk is hierbij vaste regels te formuleren, die als kapstok kunnen fungeren. Enkele richtlijnen zijn echter wel te geven, men kan namelijk vier à vijf criteria onderscheiden:

- Omgaan met het ideaal; is er een ideaal en daarmee een reden tot handelen? In een goede scène wordt in het begin een ideaal gekozen. Dit kan het goed willen kunnen afwassen zijn, het halen van de bus, etc. De rest van de scène wordt ingevuld met pogingen om dit ideaal te bereiken. Aan het eind is het ideaal bereikt, of totaal niet. Wanneer het ideaal ontbreekt, ontbreekt vaak het doel van de handelingen van de spelers. Inhoud is dan ver te zoeken. Bij spelvormen met meerdere korte scènes (machine, space-jump, drie in de pan) hoeft het ideaal niet groot te zijn, als het er maar is: (Redenen voor) Handelingen vloeien dan voort uit dit ideaal, en ook in de ogen van het publiek worden de scènes ‘logische’ verhaaltjes, die in hun climax (wanneer het ideaal al dan niet bereikt is) ‘afgerond’ worden.
- Omgaan met gegevens; omgaan met gegevens heeft met name betrekking op het terug laten komen van eerdere gegevens. Iedere gebeurtenis op het podium zou in principe iets te maken moeten hebben met het ideaal en de manier om dat te bereiken. Om een scène ‘rond’ te krijgen en speelbaar te houden moeten spelers het aantal gegevens wat gebruikt wordt in een scène beperkt houden. Meer gegevens betekenen immers, dat meer dingen terug moeten komen.
- Originaliteit; originaliteit moet je niet afdwingen. Als je probeert origineel te zijn, blokkeer je jezelf. Geforceerde originaliteit leidt meestal tot slechte scènes, doordat ze traag zijn, maar ook omdat geforceerde originaliteit zelden leuk is. Juist door niet origineel te willen zijn, is men dat vaak wel. Bij de beoordeling van inhoud op originaliteit dient men met het bovenstaande rekening te houden. Toch komen uit de ene improvisatie interessantere dingen dan uit de andere. Dat kan komen door de gegevens van het publiek, maar ook door een geniale vondst tijdens het spel.
- Maatschappelijke inhoud; het optionele criterium ‘maatschappelijke inhoud’ verwijst naar de eventuele mogelijkheid van een speciale waardering op het gebied van inhoud, wanneer een scène er bijvoorbeeld in slaagt om mensen ergens over na te laten denken.
- Uitdaging; de laatste afweging bij de beoordeling van de inhoud gebeurt aan de hand van de uitdaging. Als men is uitgedaagd tot het spelen van een stoffige scène, dient dit ‘stoffige’ ook terug te komen in het verhaal.

De twee scènes van de laatste uitdaging worden altijd (bij Pro Deo tenminste, elders doet men het anders) beoordeeld door het publiek. De rechters geven geen punten bij deze scènes. Na de eerste kun je het publiek eraan herinneren, in de trant van “Onthoud deze scène goed, want je moet straks vergelijken tussen deze en de volgende.” Na de allerlaatste scène gaan de rechters staan en verzinnen een manier om het publiek te laten stemmen: handen opsteken (saai), een bepaalde beweging doen die hoort bij het team waar ze voor willen stemmen, allemaal aan een andere kant van de zaal gaan staan; sommige verenigingen delen aan het begin rode en groene kaartjes uit of iets dergelijks.

Het team met de meeste stemmen krijgt de publiekspunten. Meestal gaat het om vijf punten. Er zijn rechters die vinden dat als het verschil tussen de scores meer dan vijf punten bedraagt, dat de publiekspunten dan ook opgehoogd moeten worden. Spreek dit van tevoren af met je mederechters, maar bedenk dat de publiekspunten toch al oneerlijk zwaar wegen in het voordeel van het thuisteam. Na de punten ga je weer zitten en wachten tot de presentator jullie afkondigt.

#### 9.6.4 NTT scoretelling

Als extra steun volgt hier de puntenvoering van het NTT (Nederlands Theater-sport Toernooi):

##### **Inhoud:**

Je geeft minimaal één punt.

- 1 punt** : Er is een platform. Er is gedefinieerd wie de personages zijn, wat er aan de hand is en waar het zich afspeelt.
- 1 punt** : De scene heeft een duidelijk begin, midden en eind.
- 1 punt** : De scene heeft of de personages hebben een duidelijk streven wat een groot effect heeft op de scène.
- 1 punt** : De personages ervaren emoties of een emotionele verandering.
- 5 punten** : Al het voorgaande plus. Het is een theatrale beleving.

##### **Techniek:**

Je geeft minimaal één punt.

- 1 punt** : Er wordt consequent omgegaan met de ruimte.
- 1 punt** : De personages worden consequent in stem en houding neergezet.
- 1 punt** : Er wordt geïncasseerd en of geëndownt (versterken van personages).
- 1 punt** : De technische uitdaging van de game wordt consequent uitgevoerd. De geplaatste uitdaging wordt verwerkt in de scène.
- 5 punten** : Al het voorgaande plus. Het is een theatrale beleving (door gebruik van de technische vaardigheden).

##### **Amusement:**

Je geeft minimaal één punt.

- 1 punt** : De spelers hebben een positieve speelattitude.
- 1 punt** : Er zit energie in de scene.
- 1 punt** : Er wordt risico genomen, de spelers dagen elkaar uit.
- 1 punt** : Er zitten onverwachte elementen in.
- 5 punten** : Al het voorgaande plus. Het is een theatrale beleving (het is ontroerend of hilarisch).

## 10 Presentatiehandleiding

Er zijn veel verschillende manieren om een wedstrijd te presenteren. Het belangrijkste is om te onthouden dat je eigenlijk de gastheer/-vrouw bent tijdens de wedstrijd. Je heet ze welkom, zorgt ervoor dat ze zich op hun gemak voelen, en stelt ze voor aan wat Pro Deo nog meer in huis heeft (de spelers).

Je moet er dus voor zorgen dat het publiek zin krijgt in de wedstrijd, en de beste manier om dat te doen is om er zelf zin in te hebben. Als het enthousiasme van je af straalt dan zal de wedstrijd gegarandeerd beter gaan. Een andere belangrijke taak is om de vaart in de wedstrijd te houden. Dit zit niet in snel praten, maar in naadloos aansluiten op wat er gebeurt. Vraag snel om de punten, laat vlug de uitdagingen plaats en verspil niet te veel tijd aan het opschrijven van de punten.

Net als de rechters speel je een rol als presentator. Het is aan jou of je deze rol dicht bij jezelf kiest, of juist de uitdaging opzoekt in een typetje. Hieronder een paar tips:

- Besteed aandacht aan je kleding. De spelers hebben de wedstrijdblouses en de rechters de toga's, en jij als gastheer of -vrouw zou ook niet je meest afgeragde t-shirt moeten aantrekken; hooguit wanneer je de wedstrijd presenteert als zwerver, maar dan besteed je daarmee ook aandacht aan je kostuum.
- Als je een typetje speelt, hou het gekozen typetje tot het einde van de wedstrijd vast. Anders ben je niet meer geloofwaardig en dat heeft een negatieve invloed op de spelers. Daarom vergt het spelen van een typetje vaak wel wat meer theater(sport)ervaring.
- Onthoud dat je een bijrol speelt in de voorstelling. Anders dan bij de meeste RTL-4 presentatoren draait het in de wedstrijd er niet om dat er naar jou wordt gekeken, maar naar de spelers. De inleiding en de afsluiting van de wedstrijd zijn van jou, maar daarbuiten moet je op de achtergrond blijven.

Als presentator heb je iets meer voorbereidend werk aan een wedstrijd dan de rechters. Naast het bedenken van je personage en je kostuum moet je ook een tossgame bedenken (kort spel waarmee bepaald wordt welk team als eerste mag.) De bewandelde weg is wat tossgames betreft vaak de beste (een bepaald voorwerp uit het publiek bemachtigen, zoveel mogelijk automerken opnoemen, de Lama-game “Alleen maar vragen”). Zorg in ieder geval dat de tossgame niet te lang duurt. Het is soms leuk, maar niet noodzakelijk, om de tossgame geheim te houden voor de spelers.

Spreek ook van tevoren met de teams af wie als eerste opkomt, en het is vaak ook prettig om van tevoren te weten wat hun openingsstukje gaat zijn, zodat je

niet onaangenaam verrast wordt: bijvoorbeeld als je een team aankondigt met “Hierrrr is team Banaan!” en het blijkt dat hun opening erom draaide dat de naam “Team Banaan” geheim was. Spreek ook af wat de opkomst na de pauze zal zijn: een tableau vivant, supercluedo of parelsnoer doen het altijd goed.

Kijk van tevoren in welke stoel je gaat zitten tijdens de wedstrijd. Meestal zit je naast de floormanager in de twee stoelen op de voorste rij helemaal aan de (vanuit het publiek gezien) linkerkant van het Amphitheater. Controleer of deze stoelen gereserveerd zijn.

Spreek ook met de floormanager door wie wat doet in de pauzes tussen de scènes. De floor- manager is verantwoordelijk voor het verwisselen van de punten op het scorebord, omdat het teveel tijd kost als je dit zelf doet. Spreek wel even af wie de rozen opraapt en teruggooit.

Eventueel kun je een derde persoon hebben die dit doet, maar dan wordt het podium wel erg druk. Als de wedstrijd begint, kom je als eerste op van achter het podium. Spreek met de technicus en de pianist een cue af. Het staat erg on-theatraal als je te vroeg opkomt en weer af moet, of van tevoren je hoofd door het doek steekt om te kijken. Gebruikelijk is dat als de deuren dicht gaan en de floormanager gaat zitten, de technicus het zaallicht uitzet en het podiumlicht aanzet. Als je net achter het doek staat in het Amphitheater, kun je dit duidelijk zien. Nog makkelijker is als de technicus met luide stem een dergelijk bericht over de boxen omroept als “Dames en heren, welkom bij Pro Deo! Een daverend applaus graag voor uw presentator, ijouw naam hierj!” Dan kom je op.

Hieronder een korte checklist van wat je allemaal moet vertellen en doen als presentator. Dit kan je natuurlijk veranderen, maar spreek dat dan even door met de spelers en rechters. Als presentator heb je namelijk ook de leiding over de volgorde van de wedstrijd en de teams moeten doen wat jij zegt. Als je het aankondigen van de teams en rechters omdraait, dan kunnen de rechters natuurlijk niet opkomen als je net het eerste team hebt aangekondigd. De ervaring leert echter dat onderstaande een goede volgorde is.

## 10.1 Begin van de wedstrijd

- Heet het publiek welkom
- Stel jezelf (je personage) eventueel voor
- Geef een korte uitleg van theatersport
- Warm het publiek op: oefen met het geven van suggesties.
- Herinner het publiek eraan dat ze rozen kunnen gooien als ze iets moois zien in een scène
- Kondig de rechters aan (met boegeroep) en ga zitten tijdens hun stukje



- Kondig de teams één voor één aan
- Bepaal door middel van de tossgame welk team als eerste mag
- Vertel aan wie de uitdaging is en ga zitten.

De uitleg van theatersport mag heel kort: het publiek komt immers voor theatersport dus ze zullen wel op zijn minst een vaag idee hebben van wat het is. Als er veel vaste bezoekers in het publiek zitten kun je het wel helemaal overslaan, want net als bij de rechters is het dodelijk voor de aandacht als je dingen uitlegt die het publiek al weet.

Het opwarmen is heel belangrijk, maar hoeft ook niet lang te duren. Het publiek laten gaan staan en een beweging laten doen is een oude favoriet, maar valt niet in de smaak bij elk publiek. Oefenen met suggesties is bijna altijd een goed idee: laat iedereen eerst hun naam of een kleur door elkaar roepen om de gêne te overwinnen, en vraag dan een paar keer een ander gegeven aan enkele mensen.

## 10.2 Tijdens en na de scène

- Bedenk tijdens de scène alvast wat je erover kunt zeggen, tenzij je heel snel kunt improviseren in de tussenstukjes
- Kom na afloop meteen op: eigenlijk moet je er al staan als het licht weer aan gaat
- Maak eventueel een opmerking over de scène
- Vraag de rechters om de punten
- Eventueel een korte woordenwisseling met de rechters
- Raap de rozen op en gooi ze het publiek in (als de floormanager dit niet doet)
- Vertel welk team de uitdaging gaat beantwoorden of plaatsen
- Als het de laatste scène voor de pauze is, geef dit aan
- Herinner de rechters aan de uitgedeelde rode en gele kaarten als ze die vergeten (als het goed is niet nodig)

Hou de stukjes tussen de scènes kort en krachtig: hou in je achterhoofd dat er zo snel mogelijk moet worden doorgedaan naar de volgende scène.

### 10.3 Vlak voor de pauze

- Noem de tussenstand
- Vraag applaus voor de teams, die samen een buiging nemen en afgaan
- Kondig de rechters af met boegeroep
- Wens het publiek “Tot over een kwartier” of iets dergelijks
- Ga af (niet aan de kant zitten)

Dit laatste is nodig omdat een (proefondervindelijk vastgestelde) ongeschreven theaterwet luidt dat iedereen die op het podium geweest is, ook af moet. Als je aan de kant gaat zitten in plaats van af te gaan, zal er een ‘raar moment’ plaatsvinden waarin het publiek niet weet of ze de zaal moeten verlaten of niet. Raar, maar waar.

Zeg tegen het publiek dat de pauze vijf minuten korter duurt dan eigenlijk de bedoeling is. Als je een kwartier zegt, kun je uitgaan van een pauze van twintig minuten.

### 10.4 Na de pauze

- Laat jezelf eventueel weer aankondigen voordat je opkomt
- Heet het publiek welkom
- Als het publiek wat ingezakt lijkt na de pauze, kun je ze kort opwarmen
- Kondig de rechters aan
- Kondig de gezamenlijke opkomst van de spelers aan
- Vertel welk team aan de beurt is

Vergeet niet dat de rechters geen punten geven voor de laatste scène, dus vraag ze er ook niet naar! Je kunt hier gebruik van maken om sympathie te kweken met het publiek als je wil, door heel enthousiast te vertellen dat de rechters vanaf nu nutteloos zijn (of iets dergelijks.)

### 10.5 Einde van de wedstrijd

- Laat de rechters het woord nemen tijdens de publieksbeoordeling
- Maak de eindstand bekend
- Roep het verliezende team naar voren, ze maken een buiging en gaan af onder luid applaus
- Idem voor het winnende team

- Kondig de rechters af onder boegeroep
- Vraag applaus voor de muzikanten
- Bedank het publiek voor hun komst en vertel wanneer de volgende wedstrijd is
- Maak zelf een buiging
- Bedank de techniek tijdens het applaus met het traditionele armgebaar
- Ga af (niet aan de kant zitten, zie hierboven)

Zorg dat de spelers elkaar niet gaan feliciteren op het podium, dan eindigt de wedstrijd in chaos en het is bovendien niet interessant voor het publiek. Als je cadeautjes hebt gekocht voor de spelers, deel deze ook na afloop in de kleedkamer uit en niet op het podium.

Traditioneel gaan de rechters ook weer onder boegeroep af, maar sommige presentatoren vinden het leuker om het publiek te overtuigen om toch die ene keer te applaudisseren voor de rechters. Doe uiteraard wat je zelf het leukst vindt. Als je zelf een buiging maakt aan het einde, dan komt het applaus vanzelf. De gebruikelijke manier om een theatertechnicus te bedanken is omhoog te kijken naar de techniektafel en met handpalm omhoog naar de technicus te wijzen. De floormanager hoeft niet bedankt te worden.