

Checklist

Vooraf

- Bedenk een tossgame. Als de game niet standaard is, is het vaak handig om de game even door te nemen met de spelers, om misverstanden op het toneel te voorkomen. Sommige presentatoren houden de tossgame liever geheim, maar echt nodig is dat niet.
- Spreek met de teams af wie je als eerste laat opkomen.
- Neem de checklist nog even snel door als je die nog niet uit je hoofd kent.
- Check het scorebord.
- Pomp jezelf op voor de wedstrijd, bijvoorbeeld door mee te doen met de warming up.

Aan het begin van de wedstrijd

- Laat een rechter of iemand anders je met luide stem achter de schermen aankondigen.
- Opkomst (eigen invulling)
- Welkom heten
- Jezelf voorstellen (echte naam of fake naam of helemaal geen naam)
- Uitleg theatersport (in toernooien niet of heel beperkt). Vraag eventueel of er mensen zijn die theatersport niet kennen.
 1. Twee teams
 2. Geïmproviseerde scènes
 3. publiek belangrijk om te zorgen, dat er geïmproviseerd wordt door het geven van suggesties.
 4. Bij goede scenes mag je rozen gooien
 5. Verteld dat er geen foto's of video's gemaakt mogen worden van de match, daar hebben we een fotograaf voor. De foto's zijn achteraf op de website te vinden
- Opwarmen publiek (bijvoorbeeld door ze op te laten staan en een beweging te laten doen). Opwarmen is belangrijk, maar maak het niet te lang. Het publiek komt voor theatersport, en de inleiding duurt vaak al lang genoeg.
- Oefenen geven van gegevens door publiek
- "Wedstrijd betekent ook jureren, daarvoor zijn de rechters"
- Oefenen boegeroep
- Aankondigen rechters als etterbakken o.i.d.
- De rechters doen hun praatje, de presentator trekt zich tijdelijk terug aan de zijkant.
- Bedanken rechters
- Aankondigen team 1
- Aankondigen team 2
- Tossgame

Tijdens elke scene

- Let een beetje op waar de scene over gaat, dan kun je er zometeen een opmerking over maken. Let ook op gele en rode kaarten.

Na elke scene

- Positieve opmerking maken over de scene en punten vragen aan rechters (vaak in één zin) □ Ondertussen rozen oprapen en teruggooien.
- KORT praatje met de rechters. Soms neemt een van de rechters zelf initiatief tot een opmerking, soms vraag je een reactie van een van de drie rechters om een opvallende score. Laat over de hele wedstrijd elke rechter een paar keer aan bod komen.
- Als er een gele of rode kaart gegeven wordt, geven goede rechters dat vanzelf aan. Als ze het niet direct noemen en je hebt er wel één langs zien komen, kun je zelf een voorzetje geven.
- Geef aan welk team er aan de beurt is voor de volgende scene ("De uitdaging is aan Pro Deo", "De uitdaging wordt beantwoord door Pro Deo")
- Terwijl de teamcaptain uitleg geeft kun je de punten opschrijven.

Vlak voor de pauze

- Noem de tussenstand
- Kondig rechters af, spelers af en wens het publiek een "tot zometeen"

Tijdens de pauze

- Relax!
- Bedenk met rechters en spelers een manier voor de spelers om op te komen. Als je krap in de tijd zit is een tableau vivant een goed idee, bij ruimere tijd kun je een (snelle) supercluedo doen. Andere ideeën zijn natuurlijk welkom.

Na de pauze

- Kom als eerste op.
- Warm het publiek kort op als je denkt dat het nodig is.
- Kondig rechters aan met boegeroep.
- Laat de spelers hun opkomst doen.
- Geef aan welk team aan de beurt is om een uitdaging te plaatsen.

Na de laatste scene

- Deze scene wordt beoordeeld door het publiek. Laat de rechters naar voren komen om de publieksbeoordeling uit te voeren.
- Vraag of de rechters weer willen gaan zitten.
- Maak de einduitslag bekend.
- Nu ontstaat er vaak een chaos, omdat de spelers elkaar gaan feliciteren. Zorg dat je de aandacht vasthoudt, door bijvoorbeeld voor ze te gaan staan en iets harder te praten.

- Bedank als eerste de rechters -> rechters af.
- Bedank pianist, licht, spelers.
- Als het goed is is er een speler die de presentatie bedankt. □ Spelers af, presentator af, einde wedstrijd.