

ACCEPTATIE TEST TONEELTECHNISCHE HIJSINSTALLATIE SCHOUWBURG CUIJK GEMEENTE CUIJK

Korte beschrijving acceptatietest

De inschrijver aan wie de opdracht voor theatertechniek en aan verwante leveringen voorlopig gegund wordt, zal worden onderworpen aan een acceptatietest. De acceptatietest dient om te controleren of de aanbieder van de voorlopig gegunde inschrijver conform het bestek is. De acceptatietest bestaat uit twee onderdelen. Allereerst zullen wij (de gemeente Cuijk) toetsen of aan een aantal minimeisen uit het bestek kan worden voldaan. Het tweede onderdeel bestaat uit een serie opdrachten waarmee wij de dagelijkse werkelijkheid zo goed mogelijk hebben geprobeerd na te bootsen. De inschrijver dient deze opdrachten in een bepaald tijdsbestek af te ronden.

De regels die zullen gelden tijdens de acceptatietest voor beide onderdelen zijn beschreven in het onderhavige protocol. Indien een inschrijver niet beide onderdelen van de acceptatietest met goed gevolg aflegt, zal dat ongeldigverklaring en uitsluiting van de aanbestedingsprocedure tot gevolg hebben.

Niet alle onderdelen van het bestek worden in het kader van de acceptatietest gecontroleerd. Vanzelfsprekend betekent dat niet dat de niet-gevraagde niet van belang zijn; het product van de inschrijver dient bij en na oplevering vanzelfsprekend tevens aan alle overige bestekeisen te voldoen. De Gemeente behoudt zich het recht voor dit bij of na oplevering te toetsen.

Controle op onderdelen uit het bestek

Onderdelen uit het bestek die wij graag werkend willen testen tijdens de acceptatietest.

- | | |
|------------------------|---|
| Bestek 5.8: | Toon hoe u een voorstelling volgens 'syntax' programmeert |
| Bestek 5.9: | Werkende draadloze afstandsbediening tonen. |
| Nota van Inlichtingen: | Gewicht van de afstandsbediening is max. 3 kg |
| Nota van Inlichtingen: | Opstarttijd van afstandsbediening is maximaal 30sec |
| Bestek 5.1.1: | Het programmeren op een offline editor. Graag tonen op een laptop. |
| Bestek 5.11: | Laat zien dat een kantelpunt van bijvoorbeeld een plafond vrij programmeerbaar is. |
| Bestek 5.8: | Laat zien dat de hoogteinstelling instelbaar is in mm/cm |
| Bestek 3.2: | Leg uit hoe in uw systeem het mogelijk dat trekken kunnen vanaf toneel neergelaten kunnen worden na stroomuitval. |

Blijkt dat het product van de inschrijver niet aan een of meer van bovenstaande eisen voldoet, dan wordt inschrijver (alsnog) uitgesloten van de procedure. De beoordeling of aan de eisen wordt voldaan, wordt uitgevoerd door een beoordelingsteam, bestaande uit opdrachtgever, gebruiker en projectleider.

Deel 2. Uitvoeren van opdrachten uit de praktijk

De opdrachten zijn bedoeld om een beeld te geven of de aangeboden installatie voldoet aan de eisen gesteld in het bestek.

Bij de uitvoering van de opdrachten is het raadzaam dat er door de aanbieder goed uitleg gegeven wordt van hetgeen de aanbieder uitvoert. Hierdoor kan de eenvoud en de begrijpelijkheid en het aantal benodigde handelingen beoordeeld worden. Bij iedere opdracht wordt de tijd gemeten die de aanbieder in totaal nodig heeft. Als de aanbieder zelf ook de tijd wil bijhouden, verzoeken we deze dat vooraf te melden. De genoteerde tijd zal dan zijn: het gemiddelde tussen beide notaties de door ons gemeten tijd en de door aanbieder gemeten tijd.

De inschrijver dient de opdrachten binnen de daartoe in dit protocol gestelde tijd te voltooien. De tijdsbesteding per opdracht staat hieronder bij de beschrijving van de opdracht vermeld. De inschrijver dient alle zes de opdrachten binnen de gestelde tijdslimiet te voltooien, op straffe van ongeldigheidsverklaring en uitsluiting van de verdere procedure. Bij discussie, beslist het beoordelingsteam van de gemeente (zoals hiervoor bij deel 1 genoemd) of binnen de gestelde termijn de opdracht correct is uitgevoerd.

Voor het uitvoeren van de opdrachten is het noodzakelijk enige gegevens vooraf in uw systeem ingevoerd te hebben. Te weten:

- De nieuwe Schouwburg krijgt 47 decortrekken en twee zijtrekken. De h.o.h. maat van de trekken is 25cm
- Voor de opdrachten zullen we ons beperken tot bovengenoemde trekken.
- Zijtrek L. = Lichttrek
- Zijtrek R.= Lichttrek
- Trek 5 = Lichttrek
- Trek 2 = poot 9,135m hoog
- Trek 15 = poot 9,135m hoog
- Trek 31 = poot 9,135m hoog
- Trek 43 = poot 9,135m hoog
- Trek 14 = fries 2,468m hoog
- Trek 30 = fries 2,468m hoog
- Trek 42 = fries 2,468m hoog
- Trek 8 = TL 1. Rood
- Trek 9 = TL 1. Wit
- Trek 16 = TL 2. Rood
- Trek 17 = TL 2. Wit
- Trek 24 = TL 3. Rood
- Trek 25 = TL 3. Wit
- Trek 32 = TL 4. Rood
- Trek 33 = TL 4. Wit
- Trek 44 = TL 5. Rood
- Trek 45 = TL 5. Wit
- Trek 47 = Lichttrek horizonlicht

We starten met het opbouwen van de voorstelling.

U bovenstaande kaplijst kunt u de positie van de verschillende onderdelen.

We starten met het inhangen van het licht.

1. Opdracht.

Laat de vier lichttrekken zakken tot 1.200 boven het toneel. De lichttrekken worden volgehouden met schijnwerpers en bekabeling. De kleuren van de horizon dienen gewisseld te worden. Nadat u de trekken naar 1.200 heeft bewogen, dient u de lichttrekken een laagmerk te geven voor het omkleuren tijdens de pauze. Het laagmerk voor de roede van de lichttrekken is op 2.500 hoogte. Hierna programmeert u de roede van de trekken naar het hoogmerk. Dit ligt op 9.500.

U krijgt voor deze opdracht 3 minuten de tijd. Zodra u deze opdracht heeft uitgevoerd en de trekken hangen op het hoogmerk, wordt de tijd gestopt.

Uw tijd gaat nu in.

2. Opdracht:

De poten van de afstopping zijn 9,135m hoog. Het fries stopt de roede net af. Onderkant fries op 9.100.

Programmeer de lage merken van de afstopping.

Plots blijkt Trek 43 een storing te geven. Hierdoor dient de programmering van de gehele afstopping één trek naar voren gebracht te moeten worden. Programmeer opnieuw de afstopping en blokkeer trek 43.

U heeft voor deze opdracht maximaal 3 minuten de tijd. Zodra u deze opdracht heeft uitgevoerd en alle poten en friezen hangen in de juiste trek, wordt de tijd gestopt.

Uw tijd gaat nu in.

3. Opdracht:

De TL trekken dienen nog een laag- en hoogmerk te krijgen. Tevens dient een beginbeeld geprogrammeerd te worden.

Programmeer de merken van de trekken.

TL1 t/m TL 5 Rood	laagmerk= 2.340 hoogmerk= 5.678
TL1 t/m TL5 Wit	laagmerk= 2.000 hoogmerk= 8.000

Programmeer het beginbeeld.

De afstopping staat op het laagmerk.

De lichttrekken staan op hoogmerk

De rode TL trekken staan op hoogmerk

De witte TL trekken staan op laagmerk.

U heeft voor deze opdracht maximaal 4 minuten de tijd. Zodra u merken van de TL-trekken en het beginbeeld heeft geprogrammeerd, wordt de tijd gestopt.

Uw tijd gaat nu in.

4 Opdracht

U dient nu teken 1 te programmeren volgens onderstaande lijst.

In de lijst vindt u dat u voor een aantal trekken een wave moet programmeren en voor andere trekken een op beweging. De snelheden van de trekken worden bepaald door de geprogrammeerde tijdsduur (zie kolom tijd (sec)) van de af te leggen weg tussen van en naar.

U heeft voor het programmeren van deze opdracht maximaal 10 minuten de tijd.

Zodra u de beweging heeft geprogrammeerd, wordt de tijd gestopt.

Uw tijd gaat nu in.

Q	wat	beweging	van	naar	tijd (sec)	snelheid	delay (sec)	loop
Wave								
1	TL 1 Rood	wave	5.678	2.340	30			12
	TL 2 Rood	wave	5.678	2.340	30		5	12
	TL 3 Rood	wave	5.678	2.340	30		10	12
	TL 4 Rood	wave	5.678	2.340	30		15	12
	TL 5 Rood	wave	5.678	2.340	30		20	12
	TL 1 Wit	op	2.000	8.000	45		20	
	TL 2 Wit	wave	2.000	8.000	30		25	12
	TL 3 Wit	wave	2.000	8.000	30		29	12
	TL 4 Wit	wave	2.000	8.000	30		34	12
	TL 5 Wit	op	2.000	8.000	30		39	
	Alle Poten	op	laagmerk	19.000	30		39	

5 Opdracht

We gaan de voorstelling spelen

Zet het beginbeeld uit opdracht 3 van de voorstelling voor.

U heeft voor deze opdracht maximaal 2 minuut de tijd. Zodra het beginbeeld voorstaat, wordt de tijd gestopt.

Uw tijd gaat nu in.

6 Opdracht

Attentie voor teken 1; go.

Tijdens teken 1 wordt de noodstop ingedrukt vanwege dreigend gevaar. Laat zien welke handelingen verricht dienen te worden waardoor teken 1 afgemaakt kan worden.

De maximaal beschikbare tijd voordat de teken hervat wordt is 2 minuten.

Uw tijd gaat nu in.

EINDE OPDRACHTEN