

Bekerwedstrijden DMT

Wat:

Bekerwedstrijden: twee wedstrijddagen waarbij deelnemers op elke wedstrijddag twee keer een voorronde springen (Q1A en Q1B).

Wie:

Alle DMT-springers ongeacht niveau inclusief recreanten

Wanneer:

Najaar

Waarom:

- Meer continuïteit in wedstrijden
- Late instromers in een voorjaarsseizoen meer ervaring op laten doen
- Recreanten laagdrempelig kennis laten maken met wedstrijdspringen
- Laagdrempelig nieuwe clubs kunnen aantrekken
- Ruimte voor kwalificatiemomenten voor (J)EK, WK of WAGC

Hoe:

Bij de bekerwedstrijden geldt een ander systeem dan bij de plaatsingswedstrijden voor het NK (individueel). De nadruk ligt meer op saamhorigheid en meer springers trekken waardoor de sport kan groeien.

Wedstrijdsysteem:

Tijdens de wedstrijden kunnen deelnemers, op basis van ranking binnen de eigen categorie, punten verdienen voor hun team. Een team bestaat uit minimaal vier en maximaal zes deelnemers. De beste vier rankingscores tellen voor het teamtotaal. Naast de rankingscores kunnen deelnemers ook, bij een volledige oefening, punten verdienen voor perfecte landingen (landingsaftrek 0) en oefeningen zonder penalty's (dus landingen in de correcte landingszone en zonder andere penalty's van hoofdjurylid of moeilijkheidsjuryleden). Voor beide bonussen geldt een maximum van vier punten per team per oefeningsronde, dus per voorronde zijn er maximaal 16 punten te verdienen (voor oefening 1: vier punten voor landing en vier punten voor penalty. Idem voor oefening 2). Zo kunnen ook deelnemers die geen rankingspunten behalen toch bijdragen aan het teamtotaal.

Aanvulling en uitzondering op het Technisch Reglement en Bijlage Technisch Reglement Dubbelminitrampoline van de KNGU:

De wedstrijd verloopt via het Technisch Reglement (individueel) met onderstaande uitzonderingen voor de bekerwedstrijden.

Categorieën:

De categorieën worden ingedeeld op basis van de maximale moeilijkheidsgraad per oefening. Hierbij wordt geen onderscheid gemaakt in leeftijd en geslacht.

1. Maximale moeilijkheid 0,8 per oefening
2. Maximale moeilijkheid 1,3 per oefening
3. Maximale moeilijkheid 2,1 per oefening
4. Maximale moeilijkheid 4,0 per oefening
5. Maximale moeilijkheid vrij

Indien de maximale moeilijkheid wordt overschreden ontvangt de deelnemer de maximale moeilijkheid voor de oefening en daarnaast een penalty (van de moeilijkheidsjuryleden) van 1 punt.

Samenstelling teams:

- Een team bestaat uit minimaal vier en maximaal zes deelnemers.
- Een team mag willekeurig worden samengesteld met deelnemers uit verschillende categorieën of uit één categorie. Hier zijn geen voorwaarden aan verbonden.
- Een team kan niet tussentijds worden gewijzigd (tijdens beide wedstrijddagen bestaat een team dus uit dezelfde deelnemers).

Voordelen voor deze opzet:

- De categorieën worden ingedeeld op niveau.
- De winnaars van de bekerfinale zijn niet per se degenen die het moeilijkste springen of de hoogste juryscore hebben behaald.
- De teams kun je indelen over de categorieën heen, waardoor je integrale en inclusieve teams krijgt.

Puntentoekenning:

- Per categorie krijgt 50% van de deelnemers op basis van de ranking punten toegekend, met een minimum van vijf deelnemers per categorie per voorronde.

Puntenverdeling per voorronde (Q1A of Q1B):

	30 of meer deelnemers	20 – 29 deelnemers	10 – 19 deelnemers	minder dan 10 deelnemers
1 ^e plaats	30	30	30	30
2 ^e plaats	25	25	20	15
3 ^e plaats	20	20	10	5
4 ^e plaats	15	15	5	3
5 ^e plaats	10	10	4	1
6 ^e plaats	9	8	3*	
7 ^e plaats	8	6	2*	
8 ^e plaats	7	4	1*	
9 ^e plaats	6	3	1*	
10 ^e plaats	5	2	1*	
11 ^e plaats	4	1*		
12 ^e plaats	3	1*		
13 ^e plaats	2	1*		
14 ^e plaats tot 50%	1	1*		

* Toekenning afhankelijk van het aantal deelnemers

Bonuspunten:

- 1 punt per oefening met een landingsaftrek van 0 punten (z.g.n. stick), met een maximum van 4 punten per team per oefeningsronde (dus 8 punten per voorronde)
- 1 punt per oefening zonder penalty-aftrek, met een maximum van 4 punten per team per oefeningsronde (dus 8 punten per voorronde)

Puntentotaal team per wedstrijddag:

- Beste vier rankingscores voorronde Q1A +
- Beste vier rankingscores voorronde Q1B +
- Bonuspunten oefening 1 en 2 voorronde Q1A +
- Bonuspunten oefening 1 en 2 voorronde Q1B

Overall winnaar:

Het team met het hoogste puntentotaal over beide wedstrijddagen is de winnaar van de teamcompetitie.

Tiebreakregels:

- Bij een gelijke individuele score in een voorronde gelden, voor de tiebreakregels zoals opgenomen in het Technisch Reglement en Bijlage Technisch Reglement Dubbelminitrampoline van de KNGU.

- Bij gelijke eindstand gelden de volgende tiebreak regels in volgorde tot er een verschil ontstaat tussen de teams:
 1. Het team met de hoogste rankingspunten wint
 2. Het team met het hoogste puntentotaal in één wedstrijd wint
 3. Het team met de hoogste rankingspunten in één wedstrijd wint
 4. Het team met de meeste plaatsen 1 in de totaal uitslag wint
 5. Het team met de meeste plaatsen 1 in één wedstrijd wint
 6. Indien daarna nog een gelijke stand is de tie niet gebroken

Wedstrijdopzet:

Alle springers springen op een wedstrijd twee voorrondes (Q1A + Q1B), waarbij er voor beide voorrondes een ranking wordt opgemaakt. De twee voorrondes per wedstrijd worden in één blok afgewerkt.