

Spelregels Competitie Agility Selectie K.V.N.



INDEX

Algemeen:	5
Puntenverdeling competitie agility selectie K.V.N.:	6
1. Handlers keuze	9
2. Vast Parcours	11
3. Jumping	12
4. Neuhauser Gambling (afsluiting competitie)	13
5. Eigen Tijd	14
6. Super Gambling	15

Spelregels Competitie Agility Selectie K.V.N.

De competitie is verspreid over twee seizoenen. Het start in het najaarsseizoen en de afsluiting is aan het eind van het voorjaarsseizoen. Het zal bestaan uit 6 verschillende onderdelen.

De combinaties die in het voorjaarsseizoen nieuw in de selectie komen kunnen maar op 3 onderdelen punten verzamelen.

De tussenstand wordt op www.kvnieuwegein.nl gepubliceerd. Tevens hangt, na ieder gelopen competitieonderdeel, een lijst met de tussenstand in het clubgebouw. De spelvormen zijn zodanig opgezet dat iedereen op bepaalde onderdelen punten kan scoren. Ook de minder snelle combinaties zijn in de gelegenheid om hoog in de competitie te eindigen.

Er wordt een verdeling gemaakt tussen grote, medium, kleine honden en veteranen.

Onder kleine honden (Small) worden verstaan alle honden met schofthoogte tot en met 35cm.

Onder medium honden (Medium) worden verstaan alle honden met schofthoogte meer dan 35cm en tot en met 43cm.

Onder grote honden (Large) worden verstaan alle honden met een schofthoogte van meer dan 43cm.

Onder veteranen worden honden verstaan die de leeftijd van 7 kalenderjaren hebben bereikt.

De honden springen de volgende spronghoogtes:

Groot	65cm
Medium	45cm
Klein	35cm

Veteranen springen de volgende spronghoogtes:

Groot	45cm
Medium	35cm
Klein	25cm

Honden die vanwege medische problemen niet op hun reguliere hoogte mogen springen, zullen bij de veteranen ingedeeld worden. Uiteraard is hiervoor wel een medische verklaring noodzakelijk. Deze honden zijn uitgesloten van het winnen van prijzen ter bescherming van de gezondheid van deze honden.

Een hond die in het lopende competitie seizoen veteraan wordt, kan op elk gewenst moment, na het bereiken van de veteranenleeftijd, naar de veteranenklasse overgaan.

De hond kan eenmaal ingedeeld in de veteranenklasse niet meer terug naar de reguliere klasse voor de lopende competitieronde.

De punten bij een wisseling gaan mee naar de andere klasse.

Loopse honden zijn uitgesloten van deelname.

Diskwalificatie (je krijgt geen punten voor het parcours, wel 1 punt voor je aanwezigheid, daarmee wordt aanwezig zijn positief onderscheiden van wegblijven).

Diskwalificatie wordt door de keurmeester met een kruisgebaar van de armen kenbaar gemaakt.

Reden voor diskwalificatie zijn:

- Het parcours bevuilen. Dit kan ook gebeuren vóórdat de combinatie start met lopen of nadat het parcours* met goed gevolg is gelopen.
- Verbaal of fysiek geweld gebruiken tegenover je hond of de keurmeester.
- Het verlaten van het parcours*.
- Het lopen van een fout parcours.
- Het aanraken van een toestel door de handler.
- Het in de hand houden van voer tijdens het lopen van het parcours.
- Het niet herstellen van een weigering (is feitelijk een fout parcours als het volgende toestel genomen wordt, geldt niet voor gambling-onderdelen).
- Het overschrijden van de M.P.T.(Maximale ParcoursTijd)
- Het constant 'happen' van de hond naar de handler (wat als 'happen' wordt aangemerkt is ter beoordeling van de keurmeester).
- Het onder of over een toestel stappen door een handler.

De volgende spelvormen kunnen gebruikt worden:

1. Handlers keuze
2. Vast Parcours
3. Jumping
4. Neuhauser Gambling (altijd het afsluitende spelonderdeel van de competitie)
5. Eigen tijd
6. Super Gambling

* Onder het parcours wordt hier verstaan het gebied binnen de afzetting. Is er geen (lint)afzetting dan zal het gehele gebied binnen het hekwerk als het parcours beschouwd worden. Het is dan wel aan de keurmeester om te bepalen wanneer er afgefloten wordt voor parcours verlaten of bevuilen.

Speluitleg en puntenbepaling:

Algemeen:

Als een hond over het eerste toestel springt is de combinatie gestart. Dit houdt in dat ook als de hond via de tegenovergestelde richting over het toestel springt of onder het toestel door gaat, de combinatie gestart is en ook een fout parcours of weigering aangerekend krijgt.

Als er in een spel een bonus te verdienen is en de handler tracht deze te verdienen, dan tellen (naast de bonuspunten) de punten voor die genomen toestellen ook mee, mits deze toestellen niet voor de derde keer genomen worden.

Vanwege de mogelijkheid tot het maken van fouten als een hond een toestel niet geheel afgemaakt heeft, gelden de volgende voorwaarden voor het scoren van punten of finishen:

- Bij doortoestellen én raakvlaktoestellen moet de hond het toestel volledig (met 4 poten) verlaten hebben (stel je voor dat de hond in de tunnel nog omdraait of omkeert op de kattenloop na raken van het raakvlak).
- Bij springtoestellen zal de hond het toestel met de achterpoten gepasseerd moeten zijn (een hond zou er nog een lat af kunnen tikken of zich afzetten met de achterpoten).

Bij het keuren mag alleen door de keurmeester commentaar geleverd worden naar de cursist.

Waar de tekst slalom staat in deze spelregels mag men ook paaltjes lezen hoewel slalom de officiële benaming is.

Waar de tekst vertesprong staat in deze spelregels mag men ook breedtesprong lezen hoewel vertesprong de officiële benaming is.

Voorafgaand aan een competitieonderdeel mag het parcours pas betreden worden als de keurmeester dit aangeeft. Eventueel opwarmen van de hond dient buiten het parcours plaats te vinden. Het parcours mag pas (zonder hond) betreden worden om te verkennen na aangeven van de keurmeester.

Indien er verkend mag worden, zal dit gedurende 7 minuten toegestaan zijn, daarna volgt een fluitsignaal en dient iedereen het parcours weer te verlaten.

De data van de competitieonderdelen zullen van te voren bekend gemaakt worden en staan in principe vanaf dat moment vast (onvoorziene omstandigheden daargelaten). Elke combinatie dient de onderdelen zelf en in de genoemde combinatie (baas/hond) te lopen op de vermelde data corresponderend met diens eigen lesuur. Het is niet mogelijk om de competitieonderdelen op enig ander moment te lopen. Ben je niet in staat een onderdeel te lopen op de ingeplande tijd en datum, dan zal je als afwezig aangemerkt worden en voor dat onderdeel geen punten ontvangen.

Puntenverdeling competitie agility selectie K.V.N.:

Per competitie onderdeel worden per klasse (Small/Medium, Large en Veteranen) punten toegekend aan de deelnemers. De totaalsom van deze punten bepaalt de competitiestand per klasse en uiteindelijk de eindstand aan het eind van het voorjaarseizoen.

De behaalde punten per klasse bepalen daarnaast nog eens wie er uiteindelijk clubkampioen wordt. De hoogste totaalscore aan punten na het laatste competitieonderdeel geeft recht op de titel “KVN agility clubkampioen seizoen xxxx-xxxx” (bij xxxx-xxxx wordt het seizoen aangegeven)

De puntentoekenning is als volgt bepaald:

<u>Plaats per competitieonderdeel</u>	<u>Behaalde punten</u>
1 ^e plaats	= 20 punten
2 ^e plaats	= 18 punten
3 ^e plaats	= 16 punten
4 ^e plaats	= 14 punten
5 ^e plaats	= 12 punten
6 ^e plaats	= 10 punten
7 ^e plaats	= 8 punten
8 ^e plaats	= 6 punten
9 ^e t/m 20 ^e plaats	= 3 punten
21 ^e t/m laatste plaats	= 2 punten

Het is niet heel waarschijnlijk maar het is mogelijk dat twee combinaties op exact hetzelfde punteneindtotaal uitkomen en met exact dezelfde tijd. In dat geval wordt nog gekeken naar fouten en weigeringen. In een dergelijk geval zullen fouten minder zwaar aangerekend worden dan weigeringen. De combinatie met het minste aantal weigeringen en fouten zal in dit geval hoger geplaatst worden.

In alle andere gevallen zijn tijd en aantallen fouten en weigeringen niet bepalend voor het toekennen van de punten. Bij een gelijk puntenaantal geldt de bijbehorende plaatsing voor de alle combinaties die dit betreffen. De daaropvolgende plaatsing op de lijst, zal hierdoor komen te vervallen

Om een en ander nog enigszins te verduidelijken hierbij enkele voorbeelden:

Voorbeeld 1

<u>Plaatsing</u>	<u>Deelnemer</u>	<u>Gelopen tijd</u>	<u>Fouten</u>	<u>Weigeringen</u>	<u>Berekend totaal</u>	<u>Punten</u>
1	A. De Vries	29,25	-	-	29,25	20
2	B. Jansen	32,01	-	-	32,01	18
3	C. Barium	39,85	-	-	39,85	16
4	D. Kroes	28,87	1	-	40,00	14
5	E. Zwaan	28,98	1	-	40,00	12
6	F. Koruglu	28,98	-	1	40,00	10
7	G. Letourmy	32,45	1	-	40,00	8
8	H. Elaas	35,05	1	-	40,05	6
9	I. Zweep	40,50	-	-	40,50	3
10	J. Pradou	36,61	-	1	41,61	3
11	K. Reng	26,58	1	1	45,00	3
12	L. Bos	40,01	-	1	45,01	3

S.P.T.= 35sec

A. De Vries t/m C. Barium zijn foutloos en worden op basis van gelopen tijd geplaatst. I. Zweep is ook foutloos, maar door de gelopen tijd die hoger is dan de standaard parcours tijd (plus 1 fout of 1 weigering) wordt I.Zweep lager geplaatst in het klassement of de tussenstand.

D. Kroes t/m G. Letourmy hebben allemaal hetzelfde eindtotaal. De gelopen tijd is hier de doorslaggevende factor voor de plaatsing. Bijzonder is dat E. Zwaan en F. Koruglu ook nog eens exact dezelfde tijd gelopen hebben. In dat geval kijken we nog naar de fouten en weigeringen. E. Zwaan heeft een fout en F. Koruglu een weigering. In dit geval wordt derhalve E. Zwaan hoger geplaatst dan F. Koruglu.

Voorbeeld 2

<u>Plaatsing</u>	<u>Deelnemer</u>	<u>Gelopen tijd</u>	<u>Fouten</u>	<u>Weigeringen</u>	<u>Berekend totaal</u>	<u>Punten</u>
1	A. Bor	28,53	-	-	28,53	20
2	B. Schuur	33,10	-	-	33,10	18
3	C. Croese	38,69	-	-	38,69	16
4	D. Erp	26,23	1	-	40,00	14
5	E. Kamp	32,18	1	1	45,00	12
5	F. Donk	32,18	1	1	45,00	12
7	G. Stam	32,45	2	-	45,00	8
8	H. Wijk	35,05	2	-	45,05	6

S.P.T.= 35sec

E. Kamp en F. Donk hebben exact dezelfde tijd en evenveel fouten en weigeringen, waardoor er geen onderscheid te maken is tussen beide deelnemers. Hierdoor krijgen beide hetzelfde aantal punten en plaatsing. De score 10 komt in dit geval te vervallen en G. Stam krijgt derhalve 8 punten en eindigt op de 7^e plaats.

Bij diskwalificatie krijgt men 1 punt (oftewel je hebt altijd een punt voor het aanwezig zijn en meedoen). Bij afwezigheid krijgt men 0 punten, ook als er een geldige reden is om afwezig te zijn.

Bij gelijke eindstand (punten) aan het einde van de competitie is de uitslag van het vast parcours doorslaggevend.

Alle deelnemers zullen aan het eind van de competitie een certificaat van deelname ontvangen, met daarop de plaatsing. Deze zullen op de diplomautreiking van het voorjaarsseizoen uitgedeeld worden.

Tevens zullen de winnaars, nummers 1 t/m 3 van elke klasse een beker ontvangen.

1. Handlers keuze

Bij de Handlers keuze is de keuze verrassend genoeg aan de handler (grotendeels dan).

De bedoeling van het spel is om als combinatie zo snel en foutloos mogelijk van start tot finish te geraken.

Er geldt geen SPT of MPT.

In het veld staan diverse toestellen opgesteld op basis van de jumping. Enkele toestellen, maar niet alle, zijn voorzien van een toestelnummer. In ieder geval staat er een starttoestel aangegeven en een finishtoestel.

De genummerde toestellen moeten op het juiste moment gesprongen worden. 1 als eerste, 5 als vijfde, enz. Gaat dit mis, dan telt het laatste genummerde toestel tot waar de telling nog wel klopte. Het parcours moet altijd gefinisht worden, de eindtijd is bepalend bij scores met hetzelfde aantal toestelnummers. Enkel als de keurmeester het aangeeft, mag je stoppen zonder te finishen. Als je een fout in de telling maakt (toestelnummer niet op juiste moment in het parcours) dan ga je zo snel als mogelijk naar de finish. De finish moet als laatste nog wel genomen worden om de tijd te stoppen.

De genummerde toestellen moeten in de juiste richting genomen worden. De richting wordt aangegeven door de plaats van het toestelnummer. Als een toestelnummer in het midden van een toestel geplaatst wordt, dan mag deze van beide zijden genomen worden.

Toestellen mogen meerdere keren genomen worden, maar niet twee keer achter elkaar het zelfde toestel.

Toestellen met vaste nummers mogen ook tussendoor genomen worden. (dus bijvoorbeeld het toestel waar nummer 5 bij staat mag ook als 7e genomen worden mits er natuurlijk niet ergens anders in het veld nummer 7 staat aangegeven.

Start en finish mogen alleen als start en finish gebruikt worden, dus niet tussendoor.

Weigeringen worden alleen gegeven op de toestellen voorzien van een nummer en op het moment dat dit nummer geldt (dus als er 5 bij een toestel staat kan er alleen op dat toestel geweigerd worden als het vijfde toestel aan de beurt is). Uiteraard kunnen wel meerdere weigeringen op één toestel veroorzaakt worden. Ook hier geldt; 3e weigering (in totaal) is diskwalificatie.

Fouten kunnen op elk toestel gemaakt worden, denk daarbij bijvoorbeeld aan het aftikken van latten. De fouten en weigeringen tellen gedurende het hele spel, dus van start tot en met finish. Ook als je de mist in gegaan bent en je neemt de kortste route naar de finish dan zal je hond netjes moeten werken als deze bedoeld of onbedoeld een toestel neemt.

Weigeringen en fouten worden opgeteld bij de eindtijd tegen 5 seconden per fout of weigering.

Het is dus zaak om tijdens het verkennen van het parcours voor jouw hondje een zo kort mogelijke route te bedenken waarmee je op het juiste moment uitkomt

bij de genummerde toestellen. Stel dat toestel 1, 5, 10 en 20 genummerd zijn dan moet je dus beginnen met het eerste toestel. Daarna mag de hond (op toestel 20 na) 3 willekeurige toestellen nemen en dan vervolgens toestel 5. Vervolgens weer 4 willekeurige toestellen en dan toestel 10. Na 10 is er de vrijheid tot het nemen van 9 willekeurige toestellen en dan als laatste toestel 20.

Natuurlijk is niet elke route geschikt voor iedere hond dus bedenk goed wat slim is voor jouw hond! Kan je hond snel draaien dan kan je bochten maken, heb je een hele snelle maar ook uit de bocht vliegende hond bedenk dan meer logische lijnen. En je moet het ook nog eens allemaal onthouden ;))

Rekenvoorbeeld met 4 verschillende deelnemers:

Deelnemer	1	2	3	4	
Vaste punten	5	10	20	10	punten
Totaaltijd	25,32	39,24	50,20	52,47	seconden
Fouten/weigeringen	0	10	5	0	foutpunten
		+	+	+	+
Score	25,32	49,24	55,20	52,47	punten
Plaatsing	4e	2e	1e	3e	

Plaatsing handlers keuze:

De plaatsing wordt in eerste instantie bepaald door de hoogste score van vaste genummerde toestellen. Ten tweede geldt de snelste tijd opgeteld met de opgelopen strafseconden voor fouten en weigeringen.

2. Vast Parcours

Het vaste parcours kenmerkt zich door een Standaard Parcours Tijd (S.P.T.) en een Maximum Parcours Tijd (M.P.T.). Het buiten de M.P.T. finishen betekent diskwalificatie. Het is echter de uitdaging om binnen de S.P.T. te finishen.

De S.P.T. zal dusdanig gekozen worden dat er snel gelopen zal moeten worden om op tijd te finishen. Het nemen van risico is daarbij niet te voorkomen. Hiermee wordt het onderscheid gemaakt met de snelle 'slordige' honden en de snelle 'nette' honden.

Elke seconde die je overschrijdt op de S.P.T. wordt ook als fout gezien, een tijdfout. Deze tijdfouten worden bij de overige fouten opgeteld zodat je een totaal aan foutseconden krijgt. Deze foutseconden bepalen de ranglijst voor de combinaties die niet foutloos gelopen hebben (de S.P.T. overschrijden is dus ook niet foutloos). Hiermee zullen foutloze combinaties voorgaan op langzame en/of slordige combinaties.

Het is dus enkel mogelijk echt hoog te scoren als je én snel én foutloos loopt.

Dit onderdeel zal op de normale, volgens het reglement vastgestelde regels, gekeurd worden. Tijdfouten gaan voor parcoursfouten.

De combinatie met de snelste tijd en de minste fouten wordt winnaar.

Plaatsing vast parcours:

De plaatsing wordt bepaald aan de snelst gelopen tijd in combinatie met het minste aantal fouten. Het laagste totaal is daarbij de hoogste plaatsing.

3. Jumping

In een jumping staan geen raakvlaktoestellen opgesteld. Dus zullen alleen de doortoestellen, de hoogte/vertesprongen, slalom en de tafel gebruikt worden. De jumping wordt verder op dezelfde wijze gekeurd als het vast parcours.

Plaatsing jumping:

De plaatsing wordt bepaald door de snelst gelopen tijd in combinatie met het minst aantal fouten. Het laagste totaal is daarbij de hoogste plaatsing.

4. Neuhauser Gambling (afsluiting competitie)

Deze vorm bestaat uit twee onderdelen.

1. De tijd wordt gestart en de deelnemer kan eerst op een bepaald gedeelte van het parcours, binnen een gestelde tijd van b.v. 30 seconden, punten verzamelen zoals bij de gewone gambling.
2. Als de tijd verstreken is, klinkt er een signaal. Dan moet er bij een bepaald toestel nr. 1 gestart worden voor de jumping dit houdt in dat alle toestellen die na de fluit genomen worden tot aan de start van de jumping wel genomen mogen worden maar niet mee tellen!

Het jumpinggedeelte wordt op nummervolgorde gesprongen. Op dit gedeelte kan men de fouten en weigeringen krijgen, zoals dat gebruikelijk is bij een normale jumping. De tijd wordt bij het laatste toestel stilgezet. Er wordt geen SPT en MPT aangehouden omdat door een trage tijd al voldoende straf opgelegd is. Van de totaaltijd worden de behaalde punten uit het gambling gedeelte afgetrokken om de winnaar te bepalen. Gemaakte fouten (5 punten per fout) worden hierbij weer opgeteld.

Toestellen die door de hond goed genomen worden tussen het luiden van het eerste fluitsignaal (gambling is voorbij) en de start van de jumping worden niet bij de gambling opgeteld.

Rekenvoorbeeld met 4 verschillende deelnemers:

Deelnemer	1	2	3	4	
Totaaltijd	45,32	50,20	39,24	52,47	seconden
Gambling punten	45	36	42	32	punten
	_____	- _____	- _____	- _____	-
Tussentelling	0,32	14,20	-2,76	20,47	punten
Fouten	0	0	5	0	foutpunten
	_____	+ _____	+ _____	+ _____	+
Totaal	0,32	14,20	2,24	20,47	punten
Plaatsing	1e	3e	2e	4e	

Plaatsing Neuhauser gambling:

De plaatsing wordt bepaald aan de hoogte van het gescoorde aantal punten. De laagste score is daarbij de hoogste plaatsing.

5. Eigen Tijd

Hiervoor wordt een vast parcours of een jumpingparcours genomen. De toestellen dienen op nummervolgorde gelopen te worden.

Voordat de combinatie start geeft de handler de door hem geschatte tijd, waarin hij denkt het aanwezige parcours te kunnen lopen, door aan de schrijver die deze noteert. Vervolgens probeert de handler bij de finish de geschatte tijd zo dicht mogelijk te benaderen.

Diegene met het minste verschil tussen de geschatte tijd en de gelopen tijd wordt niet per definitie eerste. Bij het verschil worden de fouten en weigeringen nog opgeteld (en die tikken met 5 foutpunten per fout of weigering stevig aan) waardoor er dan alsnog een verschuiving plaats kan vinden.

Het is dus zaak om je geschatte tijd te benaderen en zo min mogelijk fouten te maken.

Voordeel bij Eigen Tijd is dat mensen met niet al te snelle honden maar een perfecte techniek ook eens de kans krijgen om een leuk aantal punten te verzamelen.

Rekenvoorbeeld met 4 verschillende deelnemers:

Deelnemer	1	2	3	4	
Geschatte tijd	42	39	48	56	seconden
Gelopen tijd	41,89	42,67	47,39	55,49	seconden
	_____	- _____	- _____	- _____	-
Vershil	0,11	3,67	0,61	0,51	seconden
Fouten	5	0	0	10	foutpunten
	_____	+ _____	+ _____	+ _____	+
Totaal	5,11	3,67	0,61	10,51	punten
Plaatsing	3e	2e	1e	4e	

Plaatsing eigen tijd:

De plaatsing wordt bepaald aan de hoogte van het gescoorde aantal punten. De laagste score is daarbij de hoogste plaatsing.

6. Super Gambling

Binnen een van tevoren vastgestelde tijd, meestal 30 seconden, mogen de opgestelde toestellen allemaal, in een zelf gekozen volgorde, maximaal 2x goed genomen worden. Zo kunnen punten verzameld worden.

Na 30 seconden gaat er een fluitsignaal en heeft men nog een nader te bepalen tijd om de bonustoestellen goed en in de juiste volgorde te nemen.

Als men voor de bonus gaat (na het fluitsignaal in de juiste richting nemen van het eerste bonustoestel) en een fout maakt op een van de bonustoestellen, vervallen alle punten van de gambling die er voor gelopen is. Dan krijgt men nog wel 1 punt voor de moeite.

Ga je na de fluit niet voor de bonus dan mag je de bonustoestellen wel gebruiken om verder punten te scoren voor de gambling. Dit uiteraard totdat de tweede fluit gaat om aan te geven dat de Super Gambling voorbij is (gamblingtijd inclusief bonustijd).

Hiervoor mag gebruik gemaakt worden van alle in het parcours opgestelde toestellen. Als echter het als eerste opgestelde bonustoestel in de juiste richting genomen wordt is de bonus gestart en dien je de bonus goed te volbrengen zoals deze bedoeld is.

Als de combinatie er voor kiest om voor de bonus te gaan (na het fluitsignaal in de juiste richting nemen van het eerste bonustoestel) zullen de te nemen bonustoestellen ook meetellen voor de gambling. Het is dus vrijwel onmogelijk meer punten te scoren als je niet voor de bonus gaat omdat je niet alleen de bonuspunten krijgt maar ook de punten van de genomen toestellen. Uiteraard is er wel extra risico als je voor de bonus gaat. Dit risico bewust nemen kan dus heel erg lonen of er voor zorgen dat je alles verliest, de winst of de gladiolen!

Gaat de fluit voor het starten van de bonustijd op het moment dat de hond het eerste toestel van de bonus in de bonusrichting neemt (de fluit gaat tijdens de sprong van de hond), zal dit niet als start van de bonus gezien worden omdat de handler de hond niet meer terug kan roepen. Om de bonus te starten zal de hond het toestel dus alsnog in de bonusrichting moeten nemen.

Neemt men alle bonustoestellen foutloos na het de start van het 'bonussignaal' en vóórdat het eindsignaal klinkt, dan worden de punten van de gambling die gelopen is, **verdubbeld!**

Indien na het foutloos nemen van de bonus de totale tijd nog niet verstreken is mag gewoon doorgedaan worden met punten scoren totdat de tweede fluit klinkt. Het is niet toegestaan te stoppen in het parcours met het doel de start van de bonus af te wachten. De combinatie dient in beweging te blijven.

De te scoren punten voor de toestellen in de gambling zijn als volgt verdeeld:

Alle raakvlaktoestellen en de slalom	3 punten
Alle doortoestellen (incl. band in de kettingen en hoepel)	2 punten
Alle hoogte-/vertesprongen en de tafel	1 punten



Veteranen die de schutting niet nemen, mogen een ander raakvlaktoestel 4x goed nemen. Er moet echter wel een ander toestel tussendoor genomen worden. Bijvoorbeeld; eerst kattenloop 2x goed, dan horde en dan weer kattenloop 2x goed.

Plaatsing super gambling:

**De plaatsing wordt bepaald aan de hoogte van het gescoorde aantal punten.
De hoogste score is daarbij ook de hoogste plaatsing.**