



Reglementen Open NK Jongleren 2019

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave

Competities

- Deelname
- Nationaliteit
- Titels
- Tijd
- Muziek

Jurering

- Scoreberekening
- Beoordeling
- Categorieën
 - Intentie routine
 - Uitvoering routine
- Diabolo en Devilstick/flowerstick
- Passing
- Act
 - Presentatie
 - Publieksprijs

Filmrechten

Juryreglement

- Wedstrijdleiding
- De juryvoorzitters
- Juryleden
- Rechten en plichten van deelnemers

Begrippenlijst

Competities

Deelname

Tijdens het Open Nederlandse Kampioenschap Jongleren 2019 zal onderscheid worden gemaakt tussen zeven verschillende competities. Deze competities zijn: ballen, kegels, ringen, diablo¹, devilstick²/flowerstick³, passen⁴ en act. Iedere deelnemer kan zich maximaal één keer per competitie inschrijven. Aan de eerstgenoemde vijf competities is het enkel mogelijk als individu deel te nemen. Aan de passing competitie is het enkel mogelijk deel te nemen met twee personen of meer en voor de actcompetitie is het aantal deelnemers per act vrij te bepalen.

Nationaliteit

Gezien het een 'Open NK' betreft, zijn deelnemers van alle nationaliteiten welkom. Om titel Nederlands Kampioen te kunnen behalen, moet een deelnemer ofwel de Nederlandse nationaliteit bezitten, ofwel woonachtig zijn in Nederland en ingeschreven staan bij een Nederlandse gemeente. In geval van twijfel, kan de stichting documenten opvragen bij de desbetreffende deelnemer. Wanneer aan beide voorwaarden voldaan wordt, maakt de deelnemer ook kans op de titel Nederlands Kampioen gevolgd door de competitie en jaartal. Bij deelname aan de actcompetitie moeten alle deelnemers die meedoen aan een zelfde act aan de bovengenoemde voorwaarde voldoen, om de titel Beste Nederlandse Act te kunnen ontvangen.

Titels

Per competitie worden er twee titels uitgereikt. De winnaar van de gehele competitie mag zich 'Open Dutch <competitie naam> Champion 2019' noemen. De hoogst geplaatste Nederlander wordt Nederlands Kampioen van deze competitie zoals onderstaand staat vermeldt. Als Nederlander is het dus mogelijk om beide titels te bemachtigen in een competitie. In de titels wordt de competitie en het jaar vermeld, zoals deze onderstaand beschreven. Voor elke titel geldt dat deze enkel te behalen is wanneer er minimaal drie personen om de desbetreffende titel strijden. Wanneer niet aan dit aantal voldaan wordt, zal de competitie niet plaatsvinden.

Voor deelnemers onder de 16 jaar is het mogelijk om tot jeugdwinnaar van de competitie te worden benoemd. De titel die hiermee verkregen wordt is de reguliere competitie titel met toevoeging van het woord 'youth' of 'jeugd' voorafgaand aan het jaartal. Na afloop van de kampioenschappen zullen de uitslagen en de daarbij behorende titels door de stichting officieel op de website gepubliceerd worden. De deelnemers moeten onderstaande titels correct aan de media verstrekken. De volgende titels zijn te behalen door alle deelnemers:

- Open Dutch Ball Juggling Champion 2019
- Open Dutch Club Juggling Champion 2019
- Open Dutch Ring Juggling Champion 2019
- Open Dutch Diabolo Champion 2019
- Open Dutch Devilstick/Flowerstick Champion 2019
- Open Dutch Passing Champion 2019
- Best Juggling act of the Open Dutch Juggling Championships 2019
- Public's choice award Juggling act of the Open Dutch Juggling Championships 2019

De volgende titels zijn enkel door Nederlandse deelnemers te behalen:

- Nederlands Kampioen Ballen jongleren 2019
- Nederlands Kampioen Kegels jongleren 2019
- Nederlands Kampioen Ringen jongleren 2019
- Nederlands Kampioen Diabolo 2019
- Nederlands Kampioen Devilstick/Flowerstick 2019
- Nederlands Kampioen Passen 2019
- Beste Nederlandse Jongleeract 2019

Tijd

Binnen alle competities geldt voor de routines die de deelnemers uitvoeren een maximale tijdsduur van 5 minuten en een minimale duur van 2 minuten. Een uitzondering hierop is de actcompetitie, waarvoor een maximale tijdsduur van 8 minuten geldt. De minimumduur van de act competitie is eveneens 2 minuten. Alle trucs die na de tijdslimiet van respectievelijk 5 of 8 minuten worden uitgevoerd worden niet door de jury meegenomen in de beoordeling. Het is aan de jury om de deelnemer te informeren over het overschrijden van dit tijdslimiet. Als de minimale tijdsduur van 2 minuten niet wordt behaald door de deelnemer, dan zal de jury in overleg bepalen of de deelnemer voldoende getoond heeft om een beoordeling op te baseren. Wanneer zij vervolgens besluit dat dit niet het geval is, zal de deelnemer worden gediskwalificeerd.

Muziek

Muziek kan naar eigen voorkeur van de deelnemer worden ingezet ter begeleiding van de routine. De muziekkeuze zal door de jury niet worden meegenomen in de beoordeling en dient op uitzondering van de act competitie alleen ter ondersteuning van de deelnemer. De organisatie moedigt het gebruik van muziek wel aan, omdat het de jongleur informeert hoeveel tijd er nog resteert voor zijn routine. Wanneer de deelnemer muziek wenst te gebruiken, dient dit uiterlijk een week voor het NK in mp3 formaat aangeleverd te worden door het bestand per e-mail te versturen naar muziek@nkjongleren.nl. Houd er wat betreft de kwaliteit rekening mee dat het bestand op hoog volume moet kunnen worden afgespeeld. Indien een deelnemer geen eigen muziek aanlevert zal de routine met een standaard audio track worden uitgevoerd. De deelnemer mag er ook voor kiezen om de routine in stilte uit te voeren.

Jurering

Voor elke competitie zal een vooraf samengestelde jury van minimaal drie personen verantwoordelijk zijn voor het toekennen van een beoordeling aan elke routine. De juryleden beoordelen de routines door hier binnen verschillende categorieën een score aan te koppelen. Deze categorieën zijn hieronder te vinden. Wanneer elk jurylid individueel de routine beoordeeld heeft kan een gemiddelde van alle gegeven scores per (sub)categorie worden bepaald. Na de uitslag van de competitie heeft elke deelnemer de mogelijkheid om de feedback van de jury in te zien ter bevordering van de persoonlijke prestaties. De winnaar van een competitie is de deelnemer met de hoogste totaalscore voor de gepresenteerde routine.

Scoreberekening

Score subcategorie (SSC): De jury beoordeelt een routine door hier binnen elke subcategorie een score aan toe te kennen tussen 0 en 10, waarbij 10 het hoogst is en de scores in één decimaal nauwkeurig worden gegeven. De SSC wordt berekend door het gemiddelde te nemen van alle scores die door de individuele juryleden binnen de betreffende subcategorie aan de routine zijn toegekend.

Wegingswaarde (WW): Elke subcategorie heeft een eigen wegingswaarde, die weergeeft hoe zwaar deze meetelt in de totaalscore. De som van de wegingswaarden van alle subcategorieën is 100.

Totaalscore (TS): De totaalscore heeft een minimum van 0 en een maximum van 100. Deze wordt als volgt berekend:

$$TS = ((SSC_1 \times WW_1) + (SSC_2 \times WW_2) + \dots + (SSC_7 \times WW_7)) / 10$$

Beoordeling

Enkel trucs waarbij de jongleerobjecten worden gebruikt op de manier zoals het NK deze heeft gedefinieerd, worden beoordeeld door de jury. Voor de competities ballen, kegels, ringen en passing zijn dit enkel trucs waarbij objecten in de lucht worden gegooid. Voor de competities devilstick en diablo is er geen voorwaarde aanwezig wat betreft het gebruik van deze jongleerobjecten. Wel zijn de objecten gelimiteerd aan de definitie die wordt gesteld door het NK (zie begrippenlijst). In de act competitie kunnen alleen jongleerobjecten worden gebruikt die overeenkomen met de overige gehouden competities. In overleg met het NK kan een deelnemer hier van afwijken, om te waarborgen dat de juryleden de act kunnen beoordelen.

Het is toegestaan om andere manieren van lichaams- en objectmanipulatie te gebruiken in competities. Deze niet door het NK gedefinieerde manipulatievormen worden echter niet op zichzelf beoordeeld, d.w.z. wanneer deze niet in combinatie met een welgedefinieerde techniek wordt uitgevoerd.

Categorieën

De categorieën waarbinnen de competities beoordeeld zullen worden staan hieronder beschreven. Voor de diablo, devilstick/flowerstick, passing- en actcompetitie gelden afwijkende beoordelingscriteria, die onder de hierop volgende kopjes uitgewerkt worden.

Technische aspect routine:

The wegingswaarden (WW) gebruikt in de uitleg gelden voor de ballen, kegels en ringen competitie.

1. Moeilijkheidsgraad (WW = 25): Er wordt gekeken naar de moeilijkheidsgraad van de routine
 - › Voorbeeld hoge score: De routine is van een hoog niveau en vergt veel training.
 - › Voorbeeld lage score: De routine is van een basisniveau en kan snel aangeleerd worden.
2. Connecties (WW = 10): Er wordt gekeken naar de manier waarop de verschillende trucs met elkaar verbonden worden.
 - › Voorbeeld hoge score: Er worden connecties gemaakt tussen de trucs, waarmee een extra moeilijkheidsfactor wordt toegevoegd aan de daarop volgende truc.

- › Voorbeeld lage score: Tussen de verschillende trucs wordt gestopt met jongleren of wordt teruggegaan naar een basispatroon (zoals een cascade⁵), waarmee de routine makkelijker uitvoerbaar wordt.
- 3. Diversiteit (WW = 10): Er wordt gekeken naar de diversiteit van de routine
 - › Voorbeeld hoge score: De deelnemer laat veel verschillende soorten trucs zien, waarbij diverse technieken worden gebruikt.
 - › Voorbeeld lage score: Voor de verschillende trucs is dezelfde techniek van toepassing. De trucs zijn van hetzelfde soort en vereisen dezelfde vaardigheden.
- 4. Originaliteit (WW = 15): Er wordt gekeken naar de originaliteit van de routine
 - › Voorbeeld hoge score: De trucs die de deelnemer toont worden zelden gezien of zijn door de deelnemer zelf ontwikkeld.
 - › Voorbeeld lage score: De trucs die worden getoond zijn algemeen bekend onder jongleurs en jury.

Uitvoerende aspect routine

1. Patroon (WW = 15): De jury beoordeelt naar de mate waarin de deelnemer de routine beheerst en de stabiliteit van de uitgevoerde trucs.
 - › Voorbeeld hoge score: De trucs worden moeiteloos uitgevoerd, onafhankelijk van de moeilijkheidsgraad. De trucs zijn stabiel en regelmatig.
 - › Voorbeeld lage score: De deelnemer heeft geen complete controle over de uitgevoerde trucs.
2. Drops (WW = 15): De jury kijkt naar de hoeveelheid objecten die onbedoeld zijn gevallen. Hierbij wordt rekening gehouden met de tijdsduur van de routine.
 - › Voorbeeld hoge score: De deelnemer laat geen jongleerobjecten onbedoeld vallen in zijn routine
 - › Voorbeeld lage score: De deelnemer laat onbedoeld jongleerobjecten vallen of stopt onbedoeld zijn routine.
3. Lichaam (WW = 10): De jury kijkt naar de mate waarin de deelnemer beheersing heeft over zijn lichaam.
 - › Voorbeeld hoge score: De deelnemer heeft een volledige bewuste beheersing over het lichaam.
 - › Voorbeeld lage score: De deelnemer is zich in onvoldoende mate bewust van zijn houding en/of bewegingen. De houding zal op de lange termijn blessures kunnen opleveren.

Diabolo en Devilstick/flowerstick

De diabolo en devilstick/flowerstick competities hebben verschillende wegingswaarden zodat deze beter aansluiten bij de wensen van de jongleurs met dit specialisme.

Moeilijkheidsgraad	WF = 22,5	Patroon	WF = 12,5
Connecties	WF = 12,5	Drops	WF = 10
Diversiteit	WF = 15	Lichaam	WF = 10
Originaliteit	WF = 17,5		

Passing

De deelnemers aan de passingcompetitie worden beoordeeld aan de hand van dezelfde criteria als onder het kopje 'Categorieën' worden beschreven. Bij deze competitie wordt echter één competitiespecifiek element aan de categorie 'intentie routine' toegevoegd. Deze subcategorie wordt als volgt beschreven:

5. Overgooifrequentie (WW = 20): Er wordt gekeken naar de mate waarin de aanwezigheid van meerdere deelnemers wordt benut in de uitvoering van trucs.
 - › Voorbeeld hoge score: De deelnemers maken wat betreft de keuze van trucs goed gebruik van het totale aantal deelnemers aan de routine. Er is voldoende interactie tussen de deelnemers door middel van objecten die naar elkaar worden overgegooid.
 - › Voorbeeld lage score: De uitgevoerde routine bestaat met name uit individueel uitgevoerde trucs. De aanwezigheid van het totale aantal deelnemers dat de routine uitvoert wordt niet of onvoldoende benut. De deelnemers zouden de routine evengoed individueel kunnen uitvoeren.

Bij beoordeling van de passingcompetitie is de som van de wegingswaarden (WW) van alle subcategorieën 120. De totaalscore (TS) heeft nog steeds een minimum van 0 en een maximum van 100. Deze wordt nu als volgt berekend, waarbij SSC_1 staat voor Score Subcategorie 1:

$$TS = ((SSC_1 \times WW_1) + (SSC_2 \times WW_2) + \dots + (SSC_8 \times WW_8)) / 12$$

Act

De deelnemers aan de actcompetitie worden beoordeeld aan de hand van dezelfde criteria als onder het kopje 'Categorieën' worden beschreven. Er zijn echter twee veranderingen. Ten eerste wordt bij deze competitie één competitie specifieke categorie met subcategorieën aan de beoordelingscriteria toegevoegd. Ten tweede geldt een andere verdeling van wegingswaarden. De nieuwe categorie wordt als volgt beschreven:

Presentatie

1. Aankleding (WW = 15): Er wordt gekeken naar de gehele aankleding van de act zoals o.a. licht, geluid, kleding, decor en eventuele extra elementen.
 - › Voorbeeld hoge score: De manier waarop gebruik wordt gemaakt van licht, geluid, kledingkeuze, decor en extra elementen ondersteunt de act als geheel en heeft een professionele uitstraling.
 - › Voorbeeld lage score: De deelnemer maakt geen gebruik van mogelijkheden die licht, geluid, kledingkeuze, decor extra elementen kunnen toevoegen aan de act als geheel.
2. Samenhang (WW = 20): Er wordt gekeken naar de opbouw van de act, verhaallijn, personage en overgangen tussen verschillende delen van de act.
 - › Voorbeeld hoge score: De act heeft een logische opbouw en de manier waarop al dan niet gebruik wordt gemaakt van een personage of verhaallijn draagt bij aan de act als geheel.
 - › Voorbeeld lage score: De act is enkel een demonstratie en opeenvolging van trucs, waar geen opbouw, verhaallijn of personage in te onderscheiden valt.

3. Publiek (WW = 15): Er wordt gekeken in hoeverre er contact wordt gemaakt met het publiek en eventuele andere deelnemers op het podium, of hoe de artiest zijn eigen universum creëert met zijn eigen regels waarvan het publiek een toeschouwer is. De keuze hiertussen moet passen bij de act en consequent uitgevoerd worden.
 - › Voorbeeld hoge score: De interactie met het publiek en/of andere deelnemers op het podium heeft een toegevoegde waarde voor de act als geheel, of het publiek wordt als het ware opgezogen in de gecreëerde universum door de artiest.
 - › Voorbeeld lage score: Er is miscommunicatie tussen de artiest en/of andere deelnemers op het podium en het publiek waardoor het publiek niet weet hoe te reageren op de act, door bijvoorbeeld op het verkeerde moment te klappen.

De nieuwe verdeling van wegingswaarden voor de overige categorieën zijn als volgt:

Moeilijkheidsgraad	WF = 9	Patroon	WF = 6
Connecties	WF = 5	Drops	WF = 8
Diversiteit	WF = 5	Lichaam	WF = 5
Originaliteit	WF = 12		

Bij beoordeling van de actcompetitie is de som van de wegingswaarden (WW) van alle subcategorieën 100. Nu het aantal te beoordelen subcategorieën is toegenomen, zal de totaalscore (TS) als volgt berekend worden, waarbij SSC1 staat voor Score Subcategorie 1:

$$TS = ((SSC_1 \times WW_1) + (SSC_2 \times WW_2) + \dots + (SSC_{10} \times WW_{10})) / 10$$

Publieksprijs

Het aanwezige publiek zal stemmen voor zijn favoriete act. De act met de meeste stemmen wint de publieksprijs. Een act kan zowel een titel als de publieksprijs winnen. In geval van een gelijk aantal stemmen voor de prijs, wordt het publiek gevraagd nogmaals te stemmen voor de acts die een gelijkspel opleverde.

Filmrechten

Op het NK Jongleren zullen filmopnames gemaakt worden, zowel namens de stichting als door derden. Voorafgaand aan de competities is het voor de deelnemers mogelijk bezwaar aan te tekenen tegen het publiceren van filmopnames waar de eigen deelname op te zien is. Indien voor aanvang van de competities expliciet bezwaar tegen publicatie van een specifieke opname is aangetekend en hiermee is ingestemd door Stichting NK Jongleren, zijn zowel de stichting als derden niet gerechtigd de betreffende beelden te publiceren of aan andere partijen te verstrekken. Wanneer er geen sprake is van dergelijk vooraf gecommuniceerd bezwaar, wordt bij deelname aan de competitie ingestemd met publicatie van filmopnames door het NK Jongleren en door derden. Bovendien wordt de Stichting hierbij gerechtigd om deze beelden te gebruiken ter promotie en overige tot het NK Jongleren gerelateerde doeleinden. Het is derden niet toegestaan om beelden van het NK Jongleren te verkopen of op een anderszins commerciële manier te gebruiken zonder hiervoor toestemming te hebben van het bestuur van het NK Jongleren.

Juryreglement

Hieronder worden de regels omtrent het gedrag van deelnemers, juryleden en wedstrijdleiding uiteen gezet. Dit reglement heeft als doel de regels zo consistent en eerlijk mogelijk worden toegepast en om deelnemers, jury en wedstrijdleiding tot de verantwoording kunnen roepen bij wangedrag.

Wedstrijdleiding

De wedstrijdleader houdt toezicht over de competities en zorgt dat alles vlot en soepel verloopt. Hij ziet erop toe dat alle deelnemers aanwezig zijn, klaar zijn voor deelname, en kondigt ze aan. Hij controleert het gedrag van de deelnemers en de jury grijpt in geval van problemen in. De wedstrijdleader gaat over de planning van competities, pauzes en wijzigingen in het programma en wordt in deze beslissingen geassisteerd door de juryvoorzitters. De wedstrijdleader is de voornaamste persoon die communiceert met de deelnemers tijdens de competities.

De juryvoorzitters

Elke jury heeft één juryvoorzitter. De juryvoorzitter ziet er, net als de wedstrijdleader, op toe dat de jury goed functioneert en onpartijdig is. De juryvoorzitter is verantwoordelijk voor het berekenen van de score van elke deelnemer in de competities. De juryvoorzitter ziet er samen met de wedstrijdleader op toe dat deelnemers zich aan de gedragsregels houden, en neemt maatregelen als dit niet het geval is.

Indien er ingewikkelde problemen ontstaan met betrekking tot de inhoud van het reglement of het gedrag van deelnemers of juryleden, bijvoorbeeld bij formeel bezwaar van deelnemers, overleggen de juryvoorzitters van de verschillende competities over een oplossing. Zij worden in hun overleg geassisteerd door de wedstrijdleader. Na afloop van het NK brengen de juryvoorzitters een schriftelijk verslag uit aan het bestuur van het NK over hun ervaringen met het reglement en mogelijke adviezen voor volgend jaar.

Juryleden

De jury dient consistent en onpartijdig te jureren. Indien een jurylid partijdig bevonden wordt, ernstige fouten maakt, inconsistent jureert of anderszins niet geschikt wordt bevonden om te jureren, wordt deze vervangen en moeten mogelijk bevooroordeelde of benadeelde deelnemers hun routine overdoen.

Juryleden dienen zich volledig te concentreren op hun taak en het is hen dus niet toegestaan om tijdens de te beoordelen routine te praten, eten, of andere dingen te doen die hen of de deelnemers kan afleiden. Juryleden dienen fit en nuchter te zijn: gebruik van alcohol en/of drugs tijdens of voorafgaand aan hun jury werkzaamheden is niet toegestaan.

Rechten en plichten van deelnemers

Elke deelnemer heeft recht op een onpartijdige, competente en consistente jury. Deelnemers hebben recht op deelname onder gelijke omstandigheden. Deelnemers hebben recht op een warming-up voor deelname, maar dienen te beginnen met de routine wanneer de jury dit aangeeft. Deelnemers hebben recht hun routine opnieuw te beginnen als deze wordt onderbroken of verstoord door redenen buiten hun verantwoordelijkheid.

Als een deelnemer van mening is dat deze regels niet worden nageleefd, kan hij formeel bezwaar maken bij de wedstrijdleiding.

Deelnemers zijn verplicht de reglementen te kennen en deze na te leven. Zij zijn verplicht hun deelname te registreren en hiervoor te betalen. Ze zijn verplicht het wedstrijdschema te kennen en aan te houden. Deelnemers dienen zich te allen tijde waardig en integer te gedragen tegenover andere deelnemers, wedstrijdleaders, juryleden en leden van de organisatie. Wangedrag tijdens of buiten de competities om kan leiden tot diskwalificatie of het innemen van een eventueel behaalde titel. Deelnemers mogen, in overeenstemming met het recht op deelname onder gelijke omstandigheden, geen wijzigingen aanbrengen op de wedstrijdvloer.

Indien een deelnemer zich niet aan deze verplichtingen houdt, krijgt hij een waarschuwing. Bij een tweede overtreding wordt hij gediskwalificeerd.

Begrippenlijst

1. Diabolo: Een diabolo heeft de vorm van twee halve bollen die met de bodem aan elkaar zijn verbonden. De diabolo wordt gemanipuleerd met behulp van een touw dat aan twee stokjes is verbonden.
2. Devilstick: De devilstick is een stok ('baton' genoemd) die wordt gemanipuleerd door één of twee andere stokjes. De baton wordt opgetild, opgeslagen of klem gezet door de twee handstokken.
3. Flowerstick: Een flowerstick is praktisch hetzelfde als een devilstick, maar heeft zwaardere uiteinden, wat maakt dat hij langzamer beweegt.
4. Passing: Een jongleertechniek waarbij jongleerobjecten tussen verschillende personen worden uitgewisseld (bijvoorbeeld door middel van overgooien of overpakken).
5. Cascade: Een cascade is het meest simpele jongleerpatroon dat mogelijk is met een oneven aantal jongleerobjecten. Een eigenschap van de cascade is dat de objecten een horizontale acht-vorm boven de handen vormen.
6. Siteswaps: Siteswap is een notatiemethode die gebruikt wordt om jongleerpatronen te beschrijven of te representeren. De getallen die gebruikt worden in deze notatie staan voor het ritme van elke worp, welke gerelateerd is aan de hoogte en de hand waar het object naar gegooid moet worden. In siteswapnotatie staat een 0 voor 'rust' of 'lege hand'. Een 1 staat voor een overgave tussen handen, een 2 voor het vasthouden (niet gooien) van het object, een 3 voor een lage gooi naar de andere hand en een 4 voor een 'fountain' worp (recht omhoog naar dezelfde hand). Een 5 is bijna hetzelfde als een 3, alleen is deze worp hoger. Deze wordt gegooid op de hoogte van de worpen in een 5-bal cascade patroon. Alle oneven getallen wisselen van hand, terwijl alle even getallen in dezelfde hand blijven.
7. Body throws: Een body throw is een jongleertechniek waarbij niet enkel de handen, maar ook diverse andere lichaamsdelen gebruikt worden om een object te manipuleren.