



## Het “Skating systeem”

Het bepalen van de einduitslag in de onder auspiciën van Danssport Vlaanderen georganiseerde wedstrijden gebeurt middels het zogenaamde “skating systeem”. Het woord “skating” heeft in dit geval niets met schaatsen te maken, maar het betekent ook “tellen” of “schatten” (naar waarde). “Skating systeem” kan dus vertaald worden als “telsysteem”.

Het skating systeem werkt volgens het systeem van absolute meerderheid van plaatsingen. Het skating systeem is bedoeld om de uitschietters van de individuele juryleden (naar boven of naar beneden) niet te veel laten meewegen, maar de meerderheid van de jury als het belangrijkste te stellen. Het is het meest gebruikte systeem in de danswereld, en daarom ook door Danssport Vlaanderen toegepast in de wedstrijden.

Danssport Vlaanderen hanteert dezelfde regels als WDSF:  
[https://www.worlddancesport.org/Rule/Athlete/Competition/Judging\\_Systems](https://www.worlddancesport.org/Rule/Athlete/Competition/Judging_Systems)

Om in een finale te dansen moet je de meerderheid van de kruisjes behaald hebben (minstens 3 van de 5 kruisjes).

Als er geen 3 finalisten zijn dan beslist het telbureel het eerlijke verloop van de wedstrijd.

### Herdansen in een finale

Om de timing te respecteren en herdansen te vermijden na een gelijkstand wordt volgende uitzondering toegepast (uitgezonderd top 3 kampioenschappen):

Wanneer 2 of meer deelnemers een gelijkstand behalen na regel 11 van het WDSF reglement, wordt het skatingsysteem toegepast op deze 2 of meerdere deelnemers. De hoogst behaalde plaats wordt een eerste plaats en de laagst behaalde plaats een tweede plaats.

Voorbeeld:

|    | A | B | C | D | E | 1 | 1-2 | 1-3 | 1-4   | 1-5 | 1-6 | 1-7 | 1-8 | Plaats |
|----|---|---|---|---|---|---|-----|-----|-------|-----|-----|-----|-----|--------|
| 19 | 2 | 6 | 6 | 6 | 8 |   | 1   | 1   | 1     | 1   | 4   |     |     | 6      |
| 29 | 8 | 7 | 8 | 3 | 4 |   |     | 1   | 2     | 2   | 2   | 3   |     | 8      |
| 39 | 1 | 2 | 1 | 2 | 6 | 2 | 4   |     |       |     |     |     |     | 1      |
| 49 | 3 | 8 | 4 | 5 | 1 | 1 | 1   | 2   | 3(8)  | 4   | 4   | 4   |     | 4      |
| 59 | 4 | 3 | 5 | 8 | 3 |   |     | 2   | 3(10) |     |     |     |     | 5      |
| 69 | 6 | 1 | 7 | 7 | 5 | 1 | 1   | 1   | 1     | 2   | 3   |     |     | 7      |
| 79 | 5 | 4 | 3 | 1 | 7 | 1 | 1   | 1   | 3(8)  | 4   | 4   | 5   |     | 2 of 3 |
| 89 | 7 | 5 | 2 | 4 | 2 |   | 2   | 2   | 3(8)  | 4   | 4   | 5   |     | 2 of 3 |

|    |   |   |   |   |   |
|----|---|---|---|---|---|
| 79 | 5 | 4 | 3 | 1 | 7 |
| 89 | 7 | 5 | 2 | 4 | 2 |

|    |   |   |   |   |   |
|----|---|---|---|---|---|
| 79 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 89 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 |

=2de plaats

=3de plaats