



Nederlands Kampioenschap  
JUST DANCE 2023 – Wedstrijdreglement

## Inhoudsopgave

1. Organisator van de Wedstrijd.....	3
2. Hoofdpijnen van de Wedstrijd.....	3
3. De Kwalificatiefases.....	3
4. Aansprakelijkheidsbeperking.....	7
5. Overmacht.....	7
6. Gedragscode.....	7
7. Sancties.....	8
8. Copyright.....	8

## 1. Organisator van de Wedstrijd

De Wedstrijd wordt georganiseerd door Unlocked in opdracht van Ubisoft. Ubisoft wordt hierna als de “Organisator” benoemd.

## 2. Hoofdlijnen van de Wedstrijd

De Wedstrijd bestaat uit het spelen van de game Just Dance 2023 van Ubisoft tijdens evenementen die plaatsvinden op verschillende locaties die in punt 3 vermeld staan.

Tijdens iedere Wedstrijdfase moeten de spelers dansen op één van de geselecteerde muzieknnummers. Per locatie tijdens de kwalificatiefases, mogen deelnemers uit één van vier geselecteerde nummers kiezen. Zij krijgen daarvoor een aantal punten in overeenstemming met de spelregels van Just Dance. Door dit aantal punten is het mogelijk een klassement op te stellen en de winnaars aan te wijzen op de hierna aangegeven manier.

## 3. De Kwalificatiefases

De Kwalificatiefases vinden plaats op de onderstaande locaties in Nederland:

- Walibi Play – zaterdag 22 t.e.m. maandag 24 april 2023
- GameForce NL – zaterdag 7 oktober 2023
  
- Finale: GameForce NL – zondag 8 oktober 2023

De data en plaatsen kunnen naar wens van de Organisator in samenspraak met Unlocked worden gewijzigd. De kwalificatiefases nemen afhankelijk van de locatie op verschillende tijdstippen plaats. Voor de meest up-to-date informatie, raadpleeg je best de website: <https://justdancechampionship.nl/>

De Kwalificatiefases worden gespeeld op de Playstation 5 met een Redmi Note 11. (hierna het “Platform”). Indien er connectieproblemen optreden, kunnen we overschakelen naar de Nintendo Switch. Wanneer we overschakelen wordt enkel en alleen beslist door de organisator.

### a. Voorwaarden voor deelname

Leeftijdsvoorwaarden: ouder dan 18 jaar. Elke deelnemer van het Nederlands Kampioenschap, moet zijn of haar hoofdverblijfplaats in Nederland hebben. De deelname aan de Kwalificatiefases is onderhevig aan de volledige aanvaarding van de Deelnemers aan het Wedstrijdreglement.

Iedere Deelnemer kan net zo vaak deelnemen aan de Kwalificatiefases als hij/zij maar wenst, afhankelijk van de beschikbare plaatsen.

### b. Verloop van de Kwalificatiefases

De Kwalificatiefase speelt zich af op verschillende locaties. Over alle locaties heen, zijn er vier dezelfde nummers waarop gedanst kan worden. Tijdens de Kwalificatiefases nemen de Deelnemers het tegen elkaar op in solonnummers. De lijst met nummers waaruit de deelnemers kunnen kiezen voor de Kwalificatiefases zijn:

Artiest	Track
ITZY	Wannabe (Solo Version)
Charli XCX	Good Ones
Justin Timberlake	Can't Stop The Feeling (Danceverse prince version)
The Trammps	Disco Inferno

Iedere Deelnemer krijgt een score toegewezen in overeenstemming met de spelregels van Just Dance 2023 van Ubisoft. Als iemand de hoogste score heeft neergezet, worden zijn/haar score en gegevens genoteerd.

Aan het einde van de kwalificatiefase, zullen per nummer de twee deelnemers met de beste scores zich kwalificeren voor de Finale. Hou de finaledag dus zeker vrij in je agenda!

*LET OP: Enkel je hoogste score telt! Als een deelnemer meermaals een top 2 score behaald heeft, tellen we enkel de hoogst behaalde score mee. Bij de andere nummers worden de al geplaatste finalisten uit de leaderboard gehaald.*

### c. De Finale

Dit jaar wordt er gekozen voor een nieuw systeem in de finale, met tevens een nieuwe puntentelling.

#### **Eerste ronde**

##### Duels

In de eerste ronde worden er vier duels gedanst, waarbij elke finalist één keer aan bod komt. De verdeling van de duels wordt voor de finale via loting bepaald. Bij de loting wordt ook meteen bepaald welke song er gedanst wordt.

- Match 1 - Duel 1: Danger High Voltage – Alternate (Solo) Version
- Match 2 - Duel 2: I Knew You Where Trouble
- Match 3 - Duel 3: Physical
- Match 4 - Duel 4: Stay

##### Puntentelling

In de eerste ronde krijgt de persoon met de hoogste in-game score 5 punten. Daarnaast mag elk jurylid (3 in totaal) ook nog eens 2 punten uitdelen. Bij een gelijke stand is de in-game score doorslaggevend.

De winnaars van elk duel gaan door naar de winners bracket. De verliezen schuiven door naar de losers bracket.

#### **Tweede ronde**

##### Losers Bracket

##### Duels

In de tweede ronde van de Losers Bracket spelen de vier verliezers van de eerste ronde tegen elkaar. De verdeling van de wedstrijden is voorheen al bepaald door de loting voor de finale.

- Match 5 - Losers Bracket Duel 1: As It Was
- Match 6 - Losers Bracket Duel 2: Sweet But Psycho

##### Puntentelling

In de tweede ronde krijgt de persoon met de hoogste in-game score 5 punten per liedje. Daarnaast mag elk jurylid (3 in totaal) ook nog eens 2 punten uitdelen per liedje.

## Winners Bracket

### Duels

In de tweede ronde van de Winners Bracket spelen de vier winnaars van de eerste ronde tegen elkaar. De verdeling van de wedstrijden is voorheen al bepaald door de loting voor de finale.

- Match 7 - Winners Bracket Duel 1: Sweet But Phycho & As it Was
- Match 8 - Winners Bracket Duel 2: Sweet But Phycho & As it Was

### Puntentelling

In de tweede ronde krijgt de persoon met de hoogste in-game score 2,5 punten per liedje. Daarnaast mag elk jurylid (3 in totaal) ook nog eens 1 punt uitdelen per liedje. Bij een gelijke stand is de hoogste in-game score over beide songs heen doorslaggevend.

## Derde Ronde

### Losers Bracket

#### Duels

In de derde ronde van de Losers Bracket spelen de twee winnaars van Match 5 en Match 6 tegen de verliezers van Match 7 en Match 8. De verdeling van de wedstrijden is voorheen al bepaald door de loting voor de finale.

- Match 9 – Losers Bracket Duel 3: Physical
- Match 10 – Losers Bracket Duel 4: Danger High Voltage – Alternate (Solo) Version

### Puntentelling

In de derde ronde van de Losers Bracket krijgt de persoon met de hoogste in-game score 5 punten per liedje. Daarnaast mag elk jurylid (3 in totaal) ook nog eens 2 punten uitdelen per liedje. Bij een gelijke stand is de in-game score doorslaggevend.

### Winners Bracket

In de derde ronde van de Winners Bracket spelen de winnaars van Match 5 en Match 6 tegen elkaar.

- Match 11 – Winners Bracket Duel 3

Voor de songs wordt hier gebruik gemaakt van een pick/ban systeem, waarbij elke speler één liedje uit de poule mag bannen. De twee overige songs worden gedanst.

### Poule

- Bloody Mary
- Beggin'
- Rather Be
- Numb

## Puntentelling

In de derde ronde van de Winners Bracket krijgt de persoon met de hoogste in-game score 2 punten per liedje. Daarnaast mag elk jurylid (3 in totaal) ook nog eens 1 punt uitdelen per liedje. Bij een gelijke stand is de in-game score doorslaggevend.

## Vierde Ronde

### Losers Bracket

In de vierde ronde van de Losers Bracket spelen de winnaars van Match 9 en Match 10 tegen elkaar.

- Match 12 – Losers Bracket Duel 5: Stay & I Knew You Were Trouble

### Puntentelling

In de vierde ronde van de Losers Bracket krijgt de persoon met de hoogste in-game score 2,5 punten per liedje. Daarnaast mag elk jurylid (3 in totaal) ook nog eens 1 punt uitdelen per liedje. Bij een gelijke stand is de hoogste in-game score over beide songs heen doorslaggevend.

## Vijfde Ronde

### Losers Bracket

In de vijfde ronde van de Losers Bracket spelen de verliezer van Match 11 en de winnaar van Match 12 tegen elkaar.

- Match 13 – Losers Bracket Duel 6

Voor de songs wordt hier gebruik gemaakt van een pick/ban systeem, waarbij elke speler één liedje uit de poule mag bannen. De twee overige songs worden gedanst.

### Poule

- Bloody Mary
- Beggin'
- Rather Be
- Numb

### Puntentelling

In de derde ronde van de Winners Bracket krijgt de persoon met de hoogste in-game score 2 punten per liedje. Daarnaast mag elk jurylid (3 in totaal) ook nog eens 1 punt uitdelen per liedje. Bij een gelijke stand is de hoogste in-game score over beide songs heen doorslaggevend.

## **FINALE**

In de finale spelen de winnaars van Match 13 en Match 11 tegen elkaar.

Speciaal voor de finale worden er twee extreme versions gespeeld: Boy With Luv – Extreme Version & Farfalle – Extreme Version.

Puntentelling

OPGELET: De finalist die zich via de Winners Bracket heeft geplaatst start de finale met 1 punt. De andere finalist start de finale met nul punten.

In de finale krijgt de persoon met de hoogste in-game score 1 punt per liedje. Daarnaast mag elk jurylid (3 in totaal) ook nog eens 1 punt uitdelen per liedje. Bij een gelijke stand is de hoogste in-game score over beide songs heen doorslaggevend.

### **4. Aansprakelijkheidsbeperking**

De aansprakelijkheid van de Organisator beperkt zich strikt tot de overhandiging van de prijzen. De onlinedienstverlening waarmee aan het Toernooi kan worden deelgenomen wordt als zodanig geleverd zonder garantie van enige aard. De Organisator kan niet garanderen dat de onlinedienstverlening geen onderbrekingen kent of vrij is van storingen, dat afwijkingen worden gecorrigeerd, dat de onlinediensten geen enkel virus bevatten en kan niet aansprakelijk worden gesteld op enigerlei manier voor de gedeeltelijke of definitieve onderbreking van de diensten. Zolang het Toernooi duurt zijn de Deelnemers volledig aansprakelijk voor hun gedrag en de Organisator kan niet aansprakelijk worden gesteld voor directe of indirecte schade die voortkomt uit onrechtmatig gedrag dat verwijtbaar is aan een Deelnemer. Door een Deelnemer geleden schade tijdens het Toernooi valt niet onder de aansprakelijkheid van de Organisator behalve in geval van opzettelijke ernstige nalatigheid in een veiligheidsverplichting of in geval van grove nalatigheid. De aansprakelijkheid van de Organisator beperkt zich tot directe materiële schade.

### **5. Overmacht**

De Organisator erkent als geval van overmacht, ieder evenement dat voldoet aan de criteria aangehouden door de rechtspraak van de Franse gerechtshoven en rechtbanken. Het geval van overmacht heeft tot effect het opschorten in zijn geheel of gedeeltelijk van uitvoering van de verplichtingen die door het Reglement worden bepaald. De Organisator en de Deelnemer zijn vrijgesteld van uitvoering van hun wederzijdse verplichtingen binnen de beperking van hun verhinderingsen en moeten er alles aan doen om de uitvoering van hun wederzijdse verplichtingen volledig te hervatten. In geval van overmacht behoudt de Organisator het recht voor om een of meerdere prijzen door andere prijzen te vervangen met een waarde die minstens gelijk is.

### **6. Gedragcode**

De Organisator moedigt alle Deelnemers aan het Toernooi aan om zich met fairplay, respect, eerlijkheid te gedragen ten opzichte van andere Deelnemers, de Organisator en algemener gezegd ten opzichte van alle andere personen die direct of indirect met het Toernooi te maken hebben. De Gedragcode heeft tot doel bepaalde gedragsregels vast te stellen en bepaalde oneerlijke praktijken te verbieden die een onrechtmatig, onnatuurlijk of onvoorzien voordeel zouden kunnen opleveren. Het niet nakomen van de Gedragcode kan sancties met zich meebrengen zoals de annulering van een prestatie of de diskwalificatie van een Deelnemer. De Organisator behoudt het recht voor iedere Deelnemer te vervolgen die zijn burgerlijke en strafrechtelijke aansprakelijkheid instelt naar aanleiding van directe of indirecte schade die hij zou kunnen hebben veroorzaakt.

- De Deelnemer verplicht zich met name geen fraude te plegen, niet lastig te vallen, te bedreigen, te generen, te intimideren, om te kopen of algemener gezegd geen gedrag te vertonen dat schadelijk is voor andere personen. Deze beperking omvat ook het online posten van kwetsend, aanstootgevend

of schadelijk commentaar. Iedere vorm van discriminatie op basis van ras, seksuele geaardheid, religie kan tijdens het Toernooi niet worden getolereerd.

- De Deelnemer verplicht zich geen beroep te doen op een "alias". Het beroep doen op een alias wordt hier gedefinieerd als het feit dat een Deelnemer een derde laat spelen in plaats van de Deelnemer zelf.
- De Deelnemer verplicht zich aan de plaatselijke, nationale en internationale geldende wet- en regelgeving te houden.
  - De Deelnemer verplicht zich de Organisator onmiddellijk op de hoogte te brengen van iedere bug, fout of ander gebruik van derde software waardoor een onrechtmatig voordeel zou worden verkregen. Iedere benutting van een bug waardoor een onrechtmatig voordeel wordt verkregen of iedere openbare mededeling die deze bug noemt zijn strikt verboden.
- De Deelnemer verplicht zich geen valse identiteit te creëren of de identiteit van een derde te misbruiken met het doel zich een extra kans te verlenen.
  - De Deelnemer verplicht zich geen onrechtmatige toegang te nemen of te houden in het hele of het gedeeltelijke systeem van automatische gegevensverwerking.
  - De Deelnemer verplicht zich geen persoonsgegevens (naam, adres, telefoonnummer, enz.) van andere Deelnemers openbaar te maken door ongeacht welk middel.

## **7. Sancties**

De Organisator behoudt het recht voor volledig rechtsgeldig de prestatie van een Deelnemer te annuleren als hij zich niet aan het Reglement houdt. Iedere annulering van een prestatie is definitief. In geval van diskwalificatie van een Finalist behoudt de Organisator het recht voor de genoemde Finalist te vervangen door een Deelnemer naar keuze op basis van de bereikte prestaties.

## **8. Copyright**

© 2023 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. JUST DANCE, UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALLE ANDERE MERKEN BEHOREN AAN HUN RESPECTIEVE EIGENAAR TOE.