



DJM KOPPEN

Turneringsleder:

Jan Erik Andreasen
Doktorvænget 7 st tv
7500 Holstebro
Mobil: 51 88 39 19
E-mail: djm@detjyskemesterskab.dk
Web: www.detjyskemesterskab.dk

Ansvarlig:

DJM mangler dig
stadig... skriv til
djm@detjyskemesterskab.dk
hvis du har
interesse i at
gøre en indsats!

Generelt

Præmieoversigt – DJM Koppen:

<u>TIPS13:</u>		<u>TIPS12:</u>	
1. plads	kr. 750,-	1. plads	kr. 250,-
2. plads	kr. 450,-	2. plads	kr. 150,-
3. plads	kr. 300,-	3. plads	kr. 100,-

Præmierne vil altid være udregnet på grundlag af det nuværende antal tippere.

Der spilles om 3. pladsen i samme uge/-r som finalen afvikles.

Man spiller med den samme kupon som i ligaen, altså skal man ikke aflevere tips til DJM Koppen. Hvis to signaturer ejet af samme tipper mødes, kan det dog aftales, at der tippes andre rækker end dem til ligaen. Skulle dette ske, aftales dette mellem den ansvarlige og den berørte tipper. Hvis du ikke afleverer tips, får du tildelt den laveste score blandt alle aktive signaturer i den igangværende runde af DJM Koppen som egenscore. **Denne score spiller også mod din modstander.**

TIPS13 – DJM Koppen

kampprogram

Runde 1:	1. kval-runde, 1. kamp
Runde 2:	1. kval-runde, 2. kamp
Runde 3:	2. kval-runde, 1. kamp
Runde 4:	2. kval-runde, 2. kamp
Runde 5:	gruppespil, 1. runde
Runde 6:	gruppespil, 2. runde
Runde 7:	gruppespil, 3. runde
Runde 8:	gruppespil, 4. runde
Runde 9:	gruppespil, 5. runde
Runde 10:	gruppespil, 6. runde
Runde 11:	kvartfinale, 1. kamp
Runde 12:	kvartfinale, 2. kamp
Runde 13:	kvartfinale, evt. omkamp
Runde 14:	semifinale, 1. kamp
Runde 15:	semifinale, 2. kamp
Runde 16:	semifinale, evt. omkamp
Runde 17:	finale, 1. kamp
Runde 18:	finale, evt. omkamp

TIPS13: Der spilles ikke DJM Koppen i "omkampe-weekenderne", hvis ikke der er behov for omkampene!

TIPS12 – DJM Koppen

kampprogram

Runde 1:	1. kval-runde, 1. kamp
Runde 2:	1. kval-runde, 2. kamp
Runde 3:	2. kval-runde, 1. kamp
Runde 4:	2. kval-runde, 2. kamp
Runde 5:	gruppespil, 1. runde
Runde 6:	gruppespil, 2. runde
Runde 7:	gruppespil, 3. runde
Runde 8:	gruppespil, 4. runde
Runde 9:	gruppespil, 5. runde
Runde 10:	gruppespil, 6. runde
Runde 11:	kvartfinale, 1. kamp
Runde 12:	kvartfinale, 2. kamp
Runde 13:	kvartfinale, evt. omkamp
Runde 14:	semifinale, 1. kamp
Runde 15:	semifinale, 2. kamp
Runde 16:	semifinale, evt. omkamp
Runde 17:	finale, 1. kamp
Runde 18:	finale, evt. omkamp

TIPS12: Der spilles ikke DJM Koppen i "omkampe-weekenderne", hvis ikke der er behov for omkampene!

Tvilstsspørgsmål afgøres af turneringslederen og den DJM Koppen-ansvarlige.

Lodstrækningen til puljer og cupkampe foretages af den DJM Koppen-ansvarlige.

Hvor andet ikke er beskrevet, gælder samme regler som i ligaturneringen (se generelt turneringsreglement).



TIPS13

Placeringen i ligaen fra den foregående sæson, er afgørende for hvornår man træder ind i pokalturneringen:

- Sidste sæsons pokalvinder er direkte kvalificeret til **gruppespillet**
- De 5 bedst placerede fra hver af de tre divisioner træder ind i **2. kvalifikationsrunde**
- De resterende 14 signaturer træder ind fra starten, altså i **1. kvalifikationsrunde**

Er sidste sæsons pokalvinder blandt de signaturer, der først træder ind i 2. kvalifikationsrunde, overtager den nærmeste signatur i den enkelte division denne plads. *F.eks.: Hvis pokalvinderen blev nr. 2 i 3. division, træder den 6. bedste signatur fra sidste sæsons 3. division først ind i 2. kvalifikationsrunde, mens pokalvinderen selvfølgelig stadig er direkte kvalificeret til gruppespillet.*

I både 1. og 2. kvalifikationsrunde spilles der 2 kampe mod hinanden og vinderen af kampene findes efter nedenstående kriterier:

- 1) samlet score
- 2) højeste egenscore i en enkelt cupkamp i den pågældende runde
- 3) bedste egenscore på udebane

Hvis der stadig ikke kan findes en vinder, trækkes der lod af den ansvarlige (der spilles ikke omkampe i kvalifikationsrunderne).

De 7 vindere fra 1. kvalifikationsrunde går videre til 2. kvalifikationsrunde, mens de 7 tabere er ude af turneringen. I 2. kvalifikationsrunde træder så de 15 resterende signaturer til, således at der bliver 22 signaturer (11 kampe). De 11 vindere er herefter kvalificeret til gruppespillet sammen med den forsvarende pokalvinder.

Af de 11 tabere skal der findes yderligere 4 signaturer, der går videre til gruppespillet. Disse findes efter nedenstående:

- 1) Bedste egenscore i 2. kvalifikationsrundes 2. kamp
- 2) Bedste egenscore i 2. kvalifikationsrundes 1. kamp

Kan det stadig ikke afgøres, hvem der går videre, trækkes der lod om pladserne.

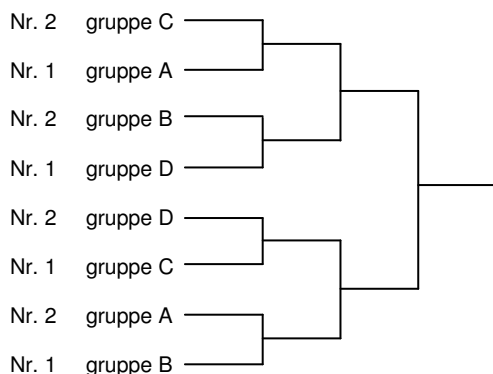
De 16 tilbageværende signaturer deles op i 4 grupper á 4 signaturer, der alle møder hinanden to gange – i alt seks spillerunder. Herefter går de 2 bedste signaturer fra hver gruppe videre til kvartfinalerne (cupkampe).

Stillingen udregnes ud fra følgende:

- 1) flest point
- 2) bedste egenscore
- 3) samlet score i indbyrdes kamp(e)
- 4) forskel mellem total antal rigtige du selv har tippet og total antal rigtige dine modstandere har tippet, med prioritet til største positive difference

Kan det ikke afgøres ud fra ovenstående, trækkes der lod om placeringen.

Cupkampene spilles efter nedenstående cupnøgle:



I cupkampene spilles 2 kampe mod hinanden, finalen afvikles dog kun over en enkelt kamp og vinderen af kampene findes efter nedenstående kriterier:

- 1) samlet score

Kan det ikke afgøres på scoren, spilles en omkamp ugen efter. Ender omkampen uafgjort, findes vinderen ud fra følgende:

- 2) højeste egenscore i en enkelt cupkamp i den pågældende runde
- 3) bedste egenscore på udebane (omkampen tæller ikke med – kun de to ordinære cupkampe mod hinanden)

Hvis der stadig ikke kan findes en vinder, trækkes der lod af den ansvarlige.



Turneringsreglement for DJM Koppen



TIPS12

Placeringen i ligaen fra den foregående sæson, er afgørende for hvornår man træder ind i pokalturneringen:

- Sidste sæsons pokalvinder samt den bedst placerede i ligaen er direkte kvalificeret til **gruppespillet**
- De resterende 8 signaturer træder ind fra starten, altså i **1. kvalifikationsrunde**

I både 1. og 2. kvalifikationsrunde spilles der 2 kampe mod hinanden og vinderen af kampene findes efter nedenstående kriterier:

- 4) samlet score
- 5) højeste egenscore i en enkelt cupkamp i den pågældende runde
- 6) bedste egenscore på udebane

Hvis der stadig ikke kan findes en vinder, trækkes der lod af den ansvarlige (der spilles ikke omkampe i kvalifikationsrunderne).

De 4 vindere fra 1. kvalifikationsrunde er direkte kvalificeret til gruppespillet, mens de 4 tabere går videre til 2. kvalifikationsrunde, hvor der altså bliver 2 kampe. De 2 vindere herfra er ligeledes kvalificeret til gruppespillet, mens de to tabere er ude af turneringen.

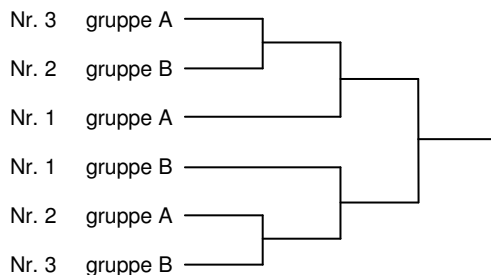
De 8 tilbageværende signaturer deles op i 2 grupper à 4 signaturer, der alle møder hinanden to gange – i alt seks spillerunder. Herefter går de 3 bedste signaturer fra hver gruppe videre til kvart-/semifinalerne (cupkampe).

Stillingen udregnes ud fra følgende:

- 5) flest point
- 6) bedste egenscore
- 7) samlet score i indbyrdes kamp(e)
- 8) forskel mellem total antal rigtige du selv har tippet og total antal rigtige dine modstandere har tippet, med prioritet til største positive difference

Kan det ikke afgøres ud fra ovenstående, trækkes der lod om placeringen.

Cupkampene spilles efter nedenstående cupnøgle:



I cupkampene spilles 2 kampe mod hinanden, finalen afvikles dog kun over en enkelt kamp og vinderen af kampene findes efter nedenstående kriterier:

- 4) samlet score

Kan det ikke afgøres på scoren, spilles en omkamp ugen efter. Ender omkampen uafgjort, findes vinderen ud fra følgende:

- 5) højeste egenscore i en enkelt cupkamp i den pågældende runde
- 6) bedste egenscore på udebane (omkampen tæller ikke med – kun de to ordinære cupkampe mod hinanden)

Hvis der stadig ikke kan findes en vinder, trækkes der lod af den ansvarlige.

LODTRÆKNING

Der trækkes lod på følgende tidspunkter (gælder for både TIPS13 og TIPS12):

- Turneringsstart:** Der trækkes lod til 1. og 2. kvalifikationsrunde
Efter 2. kval-runde: Der trækkes lod til gruppespillet