

Rulebook THE.RIVERWAVE Surf Open 2024

Allgemeines	2
Timetable	3
Austragungsformat.....	4
Wertungsformat	4
Wertungsbereiche	5
Judging	11
Seeding	12
Impressum.....	12

Allgemeines

Teilnahmeberechtigung THE.RIVERWAVE Surf Open

Teilnahmeberechtigt sind alle Männer und Frauen. Minderjährige Teilnehmerinnen und Teilnehmer benötigen eine Einverständniserklärung der Eltern. Die Teilnahme an diesem Contest erfolgt auf eigene Gefahr. Eltern haften für ihre Kinder.

Klassen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in zwei Klassen unterschieden:

- Open Men
- Open Women
- Open Juniors (Unter 16 Jahren)

Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Die Anzahl an männlichen Teilnehmern beträgt 20 Personen. Die Anzahl an weiblichen Teilnehmerinnen beträgt 16 Personen. Die Anzahl an Juniors beträgt 8 Personen.

Startgeld

Das Startgeld beträgt pro Person € 50,- (für Juniors € 25,-) und ist bis spätestens zur Trainingssession auszuhändigen. Im Startgeld enthalten sind 1 Essens- und 2 Getränkegutscheine.

Ausgabe Startunterlagen

Die Ausgabe der Startunterlagen erfolgt am 26. April zwischen 12:00 und 20:00 Uhr.

Riders Meeting

Das Riders Meeting findet am 26. April um 20:15 statt.

Disqualifikation

Eine Disqualifikation erfolgt bei grober Missachtung der Regeln und bei unsportlichem Verhalten den anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern gegenüber.

Timetable

Freitag, 26. April

13:00 - 20:00	Training
20:15	Riders Meeting

Samstag, 27. April

10:00 - 11:45	Viertelfinale Open Women
11:45 - 13:00	Viertelfinale Open Men
14:00 - 14:45	Semifinale Open Women
14:45 - 15:30	Semifinale Open Men
15:30 - 16:00	Finale Juniors
16:00 - 16:30	Finale Open Women
16:30 - 17:00	Finale Open Men
anschließend	Siegehrung und Aftershow Party

Sonntag, 28. April

10:00 - 18:00	Free Surf
---------------	-----------

Austragungsformat

Jeder Versuch, die Welle zu surfen, darf in allen Runden maximal 30 Sekunden dauern und wird durch ein akustisches Signal gestartet und beendet. Der Versuch beginnt, sobald das Surfboard das Wasser berührt. Der Surfer muss sofort nach Beendigung des Versuchs die Welle verlassen.

Alle Heats bestehen möglichst aus 4 Riden (maximal 5) oder weniger. Jeder Surfer hat 4 Versuche zur Verfügung. Die besten 2 Surfer jedes Heats qualifizieren sich für die nächste Runde. Bei Punktegleichstand entscheidet die jeweils bessere Einzelwertung einer Welle.

Wertungsformat

Jede Surferin und Jeder Surfer hat die gleiche Anzahl an Versuchen pro Heat. Die Judges vergeben pro gesurfter Welle Punkte zwischen 0 und 10. Am Ende des Heats werden die zwei bestbewerteten Versuche addiert, wodurch die endgültige Punktezahl zustande kommt.

Die vergebenen Punkte je Welle setzen sich aus insgesamt 10 Wertungsbereichen, gegliedert in 3 Kategorien zusammen. Je Wertungsbereich vergeben die Judges zwischen 0 bis 10 Punkte. Die Genauigkeit wird mit maximal einer Nachkommastelle festgesetzt. Die Bepunktung der Welle ergibt sich aus der Addition aller Punkte der Wertungsbereiche dividiert durch 10 (Anzahl Wertungsbereiche), auf eine Nachkommastelle gerundet. Die Ermittlung der Punkte soll anhand eines beispielhaften Spektrums an Schwierigkeitsgraden erfolgen, welches in den nachfolgenden Absätzen unter „Wertungsbereiche“ erläutert wird. Der individuelle und persönliche Eindruck jedes Judges gibt darüber hinaus die Möglichkeit der Gewichtung.

Werden in einer oder mehreren Wertungsbereichen keine Punkte erreicht, geht dieser Bereich mit 0 Punkten in die Gesamtsumme ein. Eine mit 10 Punkten bewertete Welle kann demnach nur erreicht werden, wenn in allen 10 Wertungsbereichen 10 Punkten erreicht wurden.

Wertungsbereiche

Es wird in folgende Kategorien und Wertungsbereiche unterteilt:

- Kategorie „Lines“
 - Tiefe
 - Variabilität
 - Technik
- Kategorie „Manöver“
 - Turns / Carves / Roundhouse
 - Snaps / Hacks
 - Rotations
 - Flips / Varials
- Kategorie „Overall“
 - Intensity
 - Speed
 - Commitment

Um bei den Wertungsbereichen einen Anhaltswert für das Judging zu geben, sind neben der Beschreibung des Wertungsbereichs auch beispielhafte Tabellen für eine jeweilige Wertung dargestellt. Diese dienen aber lediglich der Orientierung. Jeder einzelne Judge vergibt die Punkte nach eigenem Ermessen. Eine Schwankung zwischen den Judges nach oben und unten innerhalb der beispielhaften Tabellen ist möglich und beschreibt den persönlichen Eindruck des Runs. Die beispielhaften Tabellen sind nicht abschließend, der Kreativität der Surfer sind keine Grenzen gesetzt.

An die einzelnen Wertungsbereiche werden folgende Anforderungen gestellt:

1) Tiefe

Die Tiefe bewertet das Ausnutzen der Welle. Die Welle soll möglichst in ihrer gesamten Breite genutzt werden. Je nach Art des Manövers soll möglichst von Wellental bis Wellenlippe gesurft und die Welle optimal genutzt werden.

<i>0 – 2 / Poor</i>	<i>Statisches Stehen oder langsames Queren der Welle</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Ausnutzen der Wellenbreite und ausfahren einer „liegenden 8“</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>Zügiges Queren und Ausnutzen der Welle von Wellental bis Wellenlippe</i>
<i>6 – 8 / Good</i>	<i>Kombinationen im Ausnutzen der Wellenbreite und des Wellenface, insbesondere auch in vielen Manövern</i>
<i>8 – 10 / Excellent</i>	<i>Ausnutzen der gesamten Welle und der Wellentiefe in allen gezeigten Manövern</i>

2) Variabilität

Die Variabilität beschreibt die Vielseitigkeit und Abwechslung auf der Welle. Der Einstieg (frontside / backside), die Manöver und deren Kombinationen sollen möglichst facettenreich sein.

<i>0 – 2 / Poor</i>	<i>Es kommt zu keiner Veränderung der Manöver</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Es werden zumindest 2 Kategorien der Wertungsbereiche 1, 3, 4, 5 und 6 wird erfüllt</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>Es werden zumindest 3 Kategorien der Wertungsbereiche 1, 3, 4, 5 und 6 wird erfüllt</i>
<i>6 – 8 / Good</i>	<i>Es werden zumindest 4 Kategorien der Wertungsbereiche 1, 3, 4, 5 und 6 wird erfüllt</i>
<i>8 – 10 / Excellent</i>	<i>Der Run zeigt jede der Kategorien 1, 3, 4, 5 und 6 und kombiniert diese auf flüssige Weise</i>

3) Surftechnik & Flow

Mit der Technik wird die Haltung und technische Umsetzung des Surfers / der Surferin bewertet. Unter anderem fließen mit ein: Hand- und Armstellung, Fußpositionen, Beinarbeit, Rumpfarbeit, Kopfhaltung und Blickrichtung usw.; Weiter ist die flüssige Aneinanderreihung der Bewegungsabläufe von Bedeutung.

<i>0 – 2 / Poor</i>	<i>Statisches Stehen oder langsames Bewegen</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Andeuten der Richtungswechsel mit dem Körper, Gewichtsverlagerung leitet Bewegung ein</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>Kopf und Arme leiten die Bewegungen, die Gewichtsverlagerung ist synchron zur Bewegung auf der Welle. Ausgleichsmanöver und Korrekturbewegungen sind noch notwendig.</i>
<i>6 – 8 / Good</i>	<i>Die Energie aus der Bewegung leitet Manöver ein und wird auf das Surfen übertragen, in Kombination von Kopf, Armen und Rumpf. Es sind nur mehr wenige Ausgleichsmanöver und Korrekturbewegungen notwendig.</i>
<i>8 – 10 / Excellent</i>	<i>Die Bewegungsabläufe sind flüssig und kraftvoll, die Gewichtsverteilung ist perfekt über dem Schwerpunkt und alle Manöver werden technisch perfekt ausgeführt</i>

4) Turns / Carves / Roundhouse

Unterschieden wird zwischen FS (Frontside) und BS (Backside) Turn und Carve. Weiters zählt, wie flüssig und gleichmäßig der Turn oder der Carve ausgeführt wird.

<i>0 – 2 / Poor</i>	<i>Langsames drehen des Brettes im Wellental</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Fahren von FS und BS Turns unter Ausnutzung des Wellenface</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>Kraftvolle, flüssige Turns und Aufkanten auf das Rail, Einsatz von Tail und Kraftverteilung im Turn</i>
<i>6 – 8 / Good</i>	<i>Abwechslung guter Turns und Carves mit und ohne Grab, Führen des Boards auf dem Rail im passenden Radius mit entsprechendem „Spraybild“ ohne Geschwindigkeitsverlust</i>
<i>8 – 10 / Excellent</i>	<i>Flüssige und schnelle Kombinationen verschiedener Turns, Carves und/oder grabbed Carves mit hoher Energieübertragung auf das Board, auch vor oder nach anderen Manövern</i>

5) Snaps / Hacks

Auch hier gibt es FS und BS Snap sowie FS oder BS Hack. Ein Snap wird charakterisiert durch ein Release der Finnen bzw. des Tails, dass sich die Nase Nahe der Lippe der Welle befindet und das Drehmoment in der Mitte des Boards ist. Als Hack wird das abrupte Abbremsen des Boards über das Rail bezeichnet, es folgt bei perfekter Ausführung ein massives Spraybild.

<i>0 – 2 / Poor</i>	<i>Angedeutete Snaps oder Hacks</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Die Punktevergabe im Bereich von 2 bis 8</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>Punkte erfolgt fließend anhand der Ausführung</i>
<i>6 – 8 / Good</i>	<i>und Intensität der Snaps und Hacks.</i>
<i>8 – 10 / Excellent</i>	<i>Snap und Hack werden perfekt ausgeführt</i>

6) Rotations

Bei den Rotations wird unterschieden zwischen BS und FS Rotation. Weiter steigt der Schwierigkeitsgrad und die Bewertung von butterd („geschmiert“) über Air Reverse bis hin zur Full Rotation an. Unterschieden wir auch in den Varianten Alley Oop.

<i>0 – 2 / Poor</i>	<i>angedrehte butterd FS oder BS zwischen 90 und 180 Grad, kurze Floater</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Butterd 360° Rotation FS oder BS, gehaltene Floater</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>Air Reverse, oder Alley Oop, mindestens in einer Richtung, in Kombination anderer Rotations</i>
<i>6 – 8 / Good</i>	<i>FS und BS Air Reverse</i>
<i>8 – 10 / Excellent</i>	<i>FS oder BS Air Reverse Tail High</i>

7) Ollie / Flip / Varial

Der Ollie ist der Einstige in alle Flip Manöver. Mit Flip und Varial Manövern sind derzeit maßgeblich Shove-It und Body Varial erfasst. Die Schwierigkeit wird gegliedert in Backside Shove-It und Frontside Shove-It sowie die Ausführungsvariante (Shove-It Out, Body Varial Out). Auch Tricks wie z.B. Kick Flip oder Heelflip könnten entstehen.

<i>0 – 2 / Poor</i>	<i>FS oder BS Ollies</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Fins Out Ollies</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>Shove-It Out oder Varial Out Manöver</i>
<i>6 – 8 / Good</i>	<i>BS Shove It</i>
<i>8 – 10 / Excellent</i>	<i>Tail High BS oder FS Shove-It</i>

8) Intensity

Die Intensity beschreibt, wie kraftvoll der Surfer / die Surferin die jeweiligen Manöver durchführt. Auch die Größe des Sprays und die Menge an verdrängtem Wasser gehen mit in die Wertung ein.

<i>0 – 2 / Poor</i>	<i>Keine relevante Kraftübertragung von Surfer auf Welle</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Manöver werden mit Beinarbeit und Kraftübertragung auf die Welle ausgeführt</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>deutlicher Kräfteaustausch zwischen Welle, Board und Surfer in den Manövern</i>
<i>6 – 8 / Good</i>	<i>gute Kombination von Kräfteaustausch und Spray, flüssig und dynamisch</i>
<i>8 – 10 / Excellent</i>	<i>Massive Kraftübertragung aus Bewegung in Spray, Kräftegewinn am Bewegungsende</i>

9) Speed

Der Speed beschreibt, wie schnell die Welle gesurft wird. Auch, ob bei Manövern Geschwindigkeit aufgebaut wird oder wie flüssig und schnell zur Line zurückgefunden wird, soll durch den Wertungsbereich Speed abgedeckt werden.

<i>0 – 2 / Poor</i>	<i>Keine nennenswerten Bewegungen in den Manövern</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Erkennbare Fortbewegung innerhalb der Manöver</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>Flüssiges und schnelles Surfen in den gezeigten Manövern</i>
<i>6 – 8 / Good</i>	<i>Viele Manöver sind mit deutlichem Speed ausgeführt, kein Geschwindigkeitsverlust von Manöver zu Manöver</i>
<i>8 – 10 / Excellent</i>	<i>Konstant hohe Geschwindigkeit in allen Manövern, fortlaufender Geschwindigkeitsaufbau und fließende Übergänge</i>

10) Commitment

Das Commitment ist der Maßstab für die gewählte Abfolge der Manöver und deren Schwierigkeitsgrade. Auch die Anzahl der Manöver und der Aufbau fließen hier mit ein.

<i>0 – 2 / Poor</i>	<i>Keine nennenswerten Manöver innerhalb des Runs</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Leichte Manöver zu Beginn, langsame Steigerung des Schwierigkeitsgrades</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>Beginn mit „Average Manövern“ nach wenigen Set up Turns, Steigerung im Run</i>
<i>6 – 8 / Good</i>	<i>Bereits zu Beginn des Runs werden schwierige (good) Manöver gefahren, der Schwierigkeitsgrad wird gehalten</i>
<i>8 – 10 / Excellent</i>	<i>Bereits zur Eröffnung des Runs werden schwere Manöver gezeigt, der Schwierigkeitsgrad variiert und es werden abwechslungsreiche Manöver gefahren</i>

Judging

Die Judges haben die Aufgabe, die einzelnen Wertungsbereiche mit Punkten je gesurfter Welle zu versehen. Dabei erfolgt die Vergabe der einzelnen Punkte in Relation zum Surfen im laufenden Heat und dessen Qualität. Die dadurch erreichten Punkte je Welle werden dann in die Wertung übertragen. Das Head-Judging achtet darauf, dass ein plausibles und stabiles Ergebnis bei der Bewertung zustande kommt. Die Bewertung erfolgt ohne Namen rein anhand der Farben der Lycras.

Technische Durchführung

Um eine möglichst schnelle Punktevergabe zu erreichen, arbeiten die Judges mit digitalen Arbeitshilfen. Dennoch ist es nach jedem Run erforderlich, die jeweiligen Punkte den Wertungsbereichen zuzuordnen. Hierfür sind maximal 30 Sekunden vorgesehen. Im Anschluss werden je Judge die erreichte Gesamtpunkte in das Live-Heat Scoring System übertragen.

Beispiel Wertungstabelle:

FINAL		Welle 1				
		Blau	Gelb	Weiß	Rot	Schwarz
LINES	Tiefe	5,5	6,0	7,5	4,0	8,0
	Variabilität	6,0	6,5	7,5	3,0	8,5
	Technik	7,0	7,5	8,0	6,0	9,0
MANÖVER	Turns / Carves	7,6	8,1	8,0	6,0	8,5
	Snaps / Roundhouses	6,2	6,7	7,0	0,0	9,0
	Rotations	4,5	5,0	7,5	0,0	6,0
	Flips / Varials	0,0	0,0	4,0	0,0	7,5
OVERALL	Intensity	6,0	6,5	7,5	3,0	7,8
	Speed	7,5	8,0	6,0	6,0	8,5
	Comitment	5,5	6,0	7,5	4,0	9,0
TOTAL		5,6	6,0	7,1	3,2	8,2

Der nächste Surfer / die nächste Surferin darf den Run erst nach Freigabe durch das Head-Judging oder ein klares Signal aller Judges starten. Das Signal wird durch den Zeitnehmer weitergegeben.

Die Vergabe der Punkte wird intern dokumentiert. Eine Einsichtnahme in die Wertungstabellen durch die Rider ist nicht vorgesehen.

Seeding

Die Vorjahresfinalisten werden im Vorhinein auf verschiedene Heats aufgeteilt. Anschließend werden die Heats per Zufallsgenerator befüllt. Dabei kommt die automatische Funktion der „Live-Heats“ Software zum Einsatz. Das Head-Judging behält sich das Recht vor, das Teilnehmerfeld bei offensichtlichen Ansammlungen von starken Surferinnen und Surfer in einem oder mehreren Heats neu zu mischen, bis sich eine objektiv ausgewogene Heataufstellung ergibt.

Preisgeld

Das Preisgeld ist in den Klassen Open Men und Open Women gleich und teilt sich auf:

1. Platz: € 500,- Cash
2. Platz: € 300,- Cash
3. Platz: € 200,- Cash
4. Platz: Special Surprise

Das Preisgeld in der Klasse Open Juniors teilt sich auf:

1. Platz: € 150,- Cash
2. Platz: € 100,- Cash
3. Platz: € 50,- Cash
4. Platz: Special Surprise

Impressum

THE.RIVERWAVE
Neuböck GmbH & Co KG
Bahnhofstraße 37
A-4802 Ebensee

Judging Entwicklung: Maximilian Neuböck, Benjamin Di-Qual, Gerwin Andreas
Ausarbeitung: Benjamin Di-Qual