

# Rulebook THE.RIVERWAVE Surf Open 2025

Allgemeines .....	2
Timetable .....	3
Austragungsformat.....	4
Wertungsformat .....	4
Wertungsbereiche .....	5
Judging .....	9
Seeding .....	10
Impressum.....	11

# **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

## **Teilnehmerinnen und Teilnehmer**

Die Anzahl an männlichen Teilnehmern beträgt 24 Personen. Die Anzahl an weiblichen Teilnehmerinnen beträgt 20 Personen.

## **Startgeld**

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

## **Ausgabe Startunterlagen**

Die Ausgabe der Startunterlagen erfolgt am 16. Mai zwischen 12:00 und 20:00 Uhr.

## **Riders Meeting**

Das Riders Meeting findet am 16. Mai 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, 16. Mai

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

## Samstag, 17. Mai

10:00 - 12:00	Viertelfinale Open Women
12:00 - 14:00	Viertelfinale Open Men
14:30 - 15:30	Semifinale Open Women
15:30 - 16:30	Semifinale Open Men
16:30 - 17:00	Finale Open Women
17:00 - 17:30	Finale Open Men
anschließend	Siegerehrung

## Sonntag, 18. Mai

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

\*Der Free Surf gilt nur für Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie Mitwirkende

## **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 Ridern (maximal 5) oder weniger. Jeder Surfer hat 3 Versuche zur Verfügung. Die besten 2 Surfer jedes Heats qualifizieren sich für die nächste Runde. Das Finale der Männer besteht aus 6 Ridern. Nach den ersten zwei Wellen scheidet die drei zu diesem Zeitpunkt letztplatzierten Rider aus. Die verbleibenden 3 Rider haben je noch 3 weitere Versuche. 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 6 Wertungsbereichen 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 einer Gewichtung der Wertungsbereiche, der Addition aller Punkte der Wertungsbereiche, dividiert durch 10 (Anzahl Wertungsbereiche plus Gewichtung), 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. Folgende Wertungsbereiche werden bei der Bewertung der Welle doppelt so hoch gewichtet wie die übrigen Wertungsbereiche: „Variabilität & Commitment“, „Turns / Carves / Roundhouse“, „Snaps / Hack“ sowie „Intensity & Speed“ Die Gewichtung erfolgt automatisiert im Hintergrund und nicht durch die Judges.

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 Wertungsbereiche unterteilt:

- **Variabilität & Commitment** – Gewichtung 20%
- **Turns / Carves / Roundhouse** – Gewichtung 20%
- **Snaps / Hacks** – Gewichtung 20%
- **Rotations** – Gewichtung 10%
- **Flips / Varials** – Gewichtung 10%
- **Intensity & Speed** – Gewichtung 20%

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) Variabilität & Commitment

Variabilität & Commitment beschreiben die Vielseitigkeit und Abwechslung auf der Welle sowie die Schwierigkeitsgrade der Manöver. Der Einstieg (frontside / backside), die Manöver und deren Kombinationen sollen möglichst facettenreich sein. Die Schwierigkeitsgrade der Manöver sollen durchgehend hoch sein. 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>

### 2) 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>

### 3) 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>

### 4) 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>

### 5) 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>

## 6) Intensity & Speed

Intensity & Speed beschreiben, wie kraftvoll der Surfer / die Surferin die jeweiligen Manöver durchführt, wie schnell die Welle gesurft wird. Ebenso wird bewertet, ob bei Manövern Geschwindigkeit aufgebaut wird oder wie flüssig und schnell zur Line zurückgefunden wird. 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, keine nennenswerte Bewegung</i>
<i>2 – 4 / Fair</i>	<i>Manöver werden mit Beinarbeit und Kraftübertragung auf die Welle ausgeführt</i>
<i>4 – 6 / Average</i>	<i>Flüssiges und schnelles Surfen, 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>Konstant hohe Geschwindigkeit, massive Kraftübertragung aus Bewegung in Spray, Kräftegewinn am Bewegungsende</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. Im Anschluss werden je Judge die erreichte Gesamtpunkte in das Live-Heat Scoring System übertragen.

Beispiel Wertungstabelle:

	Welle 1				
	Blau	Gelb	Weiß	Rot	Schwarz
Variabilität / Commitment	6,0	6,5	8,5	4,0	9,5
Turns / Carves / Round	7,6	8,1	8,0	3,0	8,7
Snaps / Hacks	6,2	6,7	7,0	4,5	7,5
Rotations	4,5	0,0	7,3	9,0	7,9
Flips / Varials	0,0	0,0	4,0	8,0	8,4
Speed / Intensity	7,5	8,0	8,0	5,0	9,5
	<b>5,9</b>	<b>5,9</b>	<b>7,4</b>	<b>5,0</b>	<b>8,7</b>

**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

## **Einsprüche & Proteste**

Grundsätzlich gilt: Die Bewertung durch die Judges ist subjektiv und erfolgt anonym anhand der Lycra-Farben. Eine Anfechtung von Bewertungen oder Einzelscores ist ausgeschlossen. Organisatorische Einsprüche (z. B. zur Heat-Zuordnung, Ablauf oder technischen Problemen) müssen unmittelbar nach dem betroffenen Heat und vor Beginn des nächsten Heats beim Head-Judging oder Organisationsteam eingebracht werden.

Einsprüche können mündlich oder schriftlich erfolgen, müssen aber klar begründet sein. Das Head-Judging entscheidet gemeinsam mit der Contestleitung, ob dem Einspruch stattgegeben wird. Die Entscheidung ist endgültig.

Beispiele für zulässige Einspruchsgründe:

- Fehlerhafte Heat-Zuteilung oder falsche Lycra-Farbe
- Technischer Ausfall der Welle oder des Scoring-Systems
- Startsignal wurde nicht gegeben, trotzdem begann der Run
- Behinderung durch andere Surferinnen oder Surfer ohne Disqualifikation.

Beispiele für unzulässige Einspruchsgründe:

- „Ich hätte mehr Punkte verdient“
- „Die anderen wurden besser bewertet“
- „Ich habe ein Manöver gemacht, das nicht erkannt wurde“

## **Impressum**

THE.RIVERWAVE  
Neuböck GmbH  
Bahnhofstraße 37  
A-4802 Ebensee

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