

COMMITMENT – VARIETY - EXECUSION

RAPID SURF JUDGING

Autor/-in: Eric Zbären, Jeroen David Kuijer

Kontaktangaben: info@swisssurfing.ch

Klassifizierung: Öffentlich

Ausgabedatum: 08.03.2026

CONTENT

Rapid surf Judging	3
1 Key judging elements	4
2 Judging scale and scoring.....	5
2.1 Judging scale	5
2.1.1 Rolle des the Head Judge.....	5
2.1.2 Start der Competition	5
2.2 Judging process	5
2.3 Scoring	6
2.4 Judging tips	6
2.5 Score sheet	7
3 Judging Criteria	8
3.1 Commitment (Surfers Attitude and Approach)	9
3.2 Variety (Run Composition)	10
3.2.1 variety Training.....	12
3.3 Execution (Meneuver evaluation).....	13
3.3.1 Judging guidelines Turns	15
3.3.2 judging guidelines Slide & spins.....	16
3.3.3 judging guidelines Aerials.....	17
4 Score adaption.....	18
5 Judging panel	18
5.1 Head Judge.....	18
6 Judging Code of Conduct.....	19

RAPID SURF JUDGING

Rapid Surfing stellt eine aufstrebende Disziplin innerhalb der Surfkultur dar, die durch das Surfen von Wellen in Flüssen oder spezialisierten künstlichen stehenden Wellen definiert wird. Im Gegensatz zum traditionellen Wellenreiten im Meer, wo die Wellenbedingungen ständig schwanken, bietet Rapid Surfing ein einzigartiges Szenario mit konsistenten, reproduzierbaren Wellencharakteristiken. Diese Gleichmässigkeit bietet jedem Surfer eine identische Performance-Plattform, was eine präzisere technische Bewertung ermöglicht. Die berechenbare Wellenumgebung hat die Entwicklung einer spezialisierten Judging-Methodik vorangetrieben.

Rapid Surfing hat sein Fundament im Wellenreiten im Ozean und lässt sich vom Skateboarding und Snowboarding inspirieren. Dennoch wird Rapid Surfing nicht durch das Ozean-Surfen oder eine andere verwandte Sportart definiert. Stattdessen hat Rapid Surfing seine eigene Identität als Freestyle-Disziplin etabliert, die auf statischen Wellen ausgeübt wird. Der Sport umfasst alle Surfstile gleichermassen, ohne einen gegenüber dem anderen zu bevorzugen. Bei der Bewertung ist der Schwierigkeitsgrad von Maneuvers und Tricks entscheidend, wobei ein zusätzlicher Schwerpunkt darauf liegt, ob die Performance Power, Speed, Flow und Control demonstriert.

1 KEY JUDGING ELEMENTS

Die Vereinfachung der Bewertungskriterien wurde auf drei Schlüsselemente destilliert: **Commitment**, **Variety** und **Execution**. Dieser verfeinerte Ansatz wird nicht nur den Fortschritt des Sports fördern, sondern auch klare Richtlinien für Athleten und Judges etablieren. Die Surfgemeinschaft fordert seit langem eine technischere Bewertung, die gleichzeitig dazu ermutigt, die Grenzen von repetitivem Surfen zu durchbrechen und es in eine dynamische, ausdrucksstarke Freestyle-Disziplin zu verwandeln.

CVE => Commitment – Variety – Execution

Commitment ((Einsatzbereitschaft & Risikobereitschaft))

Beschreibt, wie ein Surfer die Welle angeht – ob er auf Nummer sicher geht oder von Beginn an Risiken eingeht und während des gesamten Runs einen radikalen Stil beibehält. Während ein vorsichtiger Start einen Basis-Score sichern kann, entsteht der wahre Wettbewerbsvorteil durch mutiges High-Risk-Surfen von Anfang bis Ende

Variety (Vielfalt & Run-Komposition)

Die Vielfalt betrachtet den Run als Ganzes und konzentriert sich auf den allgemeinen Flow und die Komposition, anstatt auf die feinen Details einzelner Manöver. Da die Welle konstant bleibt und der Surfbereich begrenzt ist, können Leistungen leicht repetitiv wirken. Die Judges achten daher genau auf die Diversität der Manöver, Linien und Kombinationen: wie jede Bewegung mit der nächsten verbunden wird, wie der Surfer die Welle nutzt und wie all diese Elemente zu einem gut komponierten, dynamischen Run verschmelzen.

Execution (Ausführung & Manöver-Bewertung)

Ein Hauptaugenmerk beim Rapid Surf Judging liegt auf der technischen Präzision und der Ausführung der Manöver. „Execution“ bezieht sich auf die detaillierte Bewertung jedes einzelnen Manövers hinsichtlich Genauigkeit, Kontrolle und Schwierigkeitsgrad. Mit der Weiterentwicklung des Sports müssen Preisrichter in der Lage sein, subtile technische Nuancen zu erkennen und zu differenzieren, um die Qualität jedes ausgeführten Manövers fair zu bewerten..

2 JUDGING SCALE AND SCORING

2.1 JUDGING SCALE

Eine **konsistente** Bewertungsskala über den gesamten Wettbewerb hinweg ist entscheidend für ein reibungsloses Event. Surfer bewerten ihre eigene Leistung, indem sie sich mit anderen und den Scores vergleichen, die sie für eine spezifische Run-Combination erhalten.

Ziel eines exzellenten Judging-Panels ist es, ein konsistentes Scoring über den gesamten Wettbewerb sicherzustellen, solange dies nicht die klare Trennung der Scores innerhalb eines einzelnen Heats behindert.

Die Nutzung der vollen Skala und die Gewährleistung einer klaren Differenzierung innerhalb jedes Heats haben Vorrang vor der Konsistenz über den gesamten Wettbewerb hinweg.

2.1.1 ROLLE DES THE HEAD JUDGE

Der Head Judge ist dafür verantwortlich, vor Beginn des Wettbewerbs den Bewertungsmaßstab festzulegen:

1. Bewertung des Surfniveaus der Teilnehmer und ihrer potenziellen Leistung.
2. Festlegung des Benchmarks für einen exzellenten Score und Kommunikation dessen an die Rider, unter klarer Erläuterung der Schlüsselemente, auf die das Panel achten wird.

2.1.2 START DER COMPETITION

Bevor die Scores für den ersten Run im ersten Heat des Tages oder bei einem Wechsel der Division veröffentlicht werden, sollte das Panel unter Leitung des Head Judge die Scores überprüfen und notwendige Anpassungen vornehmen, um die Skala für den Wettbewerb und die jeweilige Division zu kalibrieren.

2.2 JUDGING PROCESS

Das Panel sollte dem Prozess folgen: Evaluate – Compare – Separate (Bewerten – Vergleichen – Trennen).

- **Evaluate:** Bewerten Sie den Score gegen den zu Beginn des Wettbewerbs festgelegten Benchmark.
- **Compare:** Vergleichen Sie den Score mit denen anderer Surfer im selben Heat.
- **Separate:** Trennen Sie die Surfer und ihre Scores innerhalb eines Heats klar voneinander ab. Die wichtigste Unterscheidung liegt zwischen dem zweiten und dritten Platz.

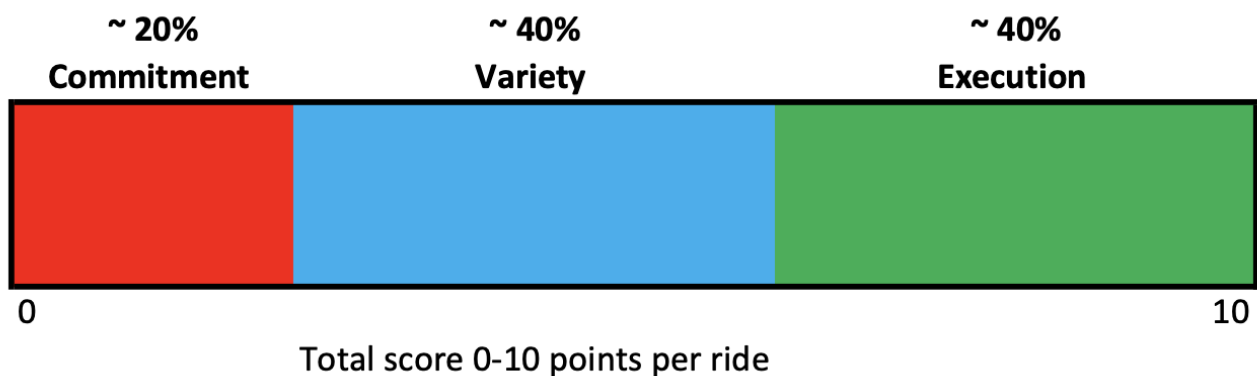
2.3 SCORING

Die Wellenbewertung erfolgt von 0 bis 10 in Schritten von 0,1 Punkten.

Poor: 0.1–1.9 | Fair: 2.0–3.9 | Average: 4.0–5.9 | Good: 6.0–7.9 | Excellent: 8.0–10

- Maximal 10 Punkte pro Ride
- Heat Score: Die besten 2 Wellen werden gewertet (Maximum 20 Punkte)

Der Score basiert auf den drei Elementen mit folgender Gewichtung: **20% Commitment**, **40% Variety**, **40% Execution**.



Der Judge baut den Score während des Runs auf: **Commitment** wird primär zu Beginn bestimmt, **Variety** ergibt sich als Gesamteindruck während des Verlaufs und **Execution** ist das Fazit der Maneuvers am Ende.

2.4 JUDGING TIPS

- Starte den Heat mit **ganzen und halben Punkten**.
- Nutze die **volle Skala** für eine klare Trennung der Leistungen.
- Bewerte die **Leistung, nicht das Potenzial** – überbewerte keine schlechte Leistung, auch nicht bei Top-Athleten.
- Seien Sie **fair, nicht grosszügig** – vermeide zu hohen Scores bei Durchschnitts-Athleten, nur um "nett" zu sein.

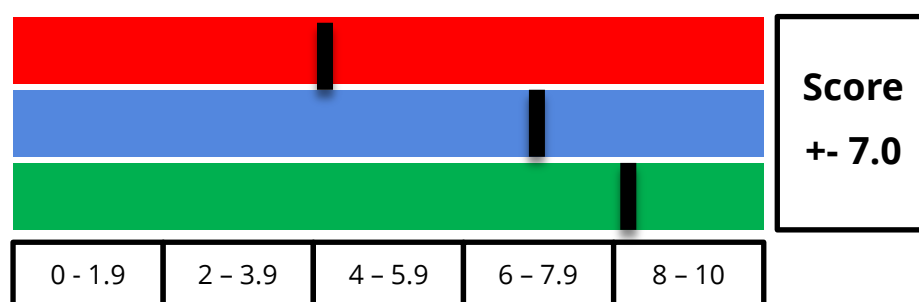
2.5 SCORE SHEET

Das Score Sheet dient als grafisches Werkzeug. Während **Variety** und **Execution** die Hauptkomponenten bilden, dient der **Commitment**-Score als nuancierter Richtungsweiser, um den finalen Score präziser zu kalibrieren.

Example 1:

Judging sheet red / run 1

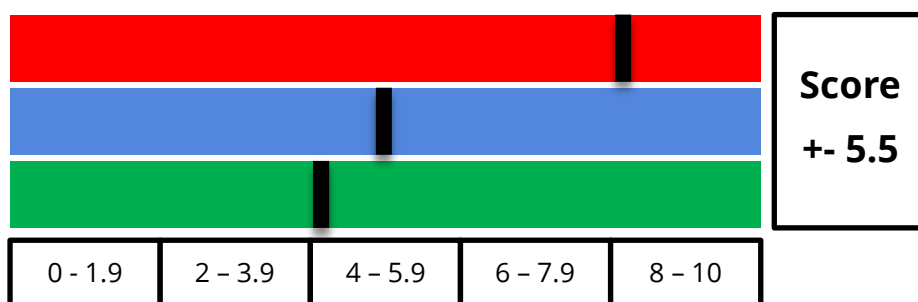
The surfer had a good **variety** score around 7 and an excellent **execution** score around 8, the **commitment** was judged with a low average score because of a slow start. For the final score decision, the score therefore will be on the low range of the two scores for variety and execution. Final score around 7



Example 2:

Judging sheet red / run 2

The surfer took great risk in the first half of the run. Therefore, the **commitment** score is in the excellent range. But because the run was not finished the scores for **variety** and **execution** are in the average range. Because of the excellent **commitment** score the high range of the two variety and execution scores can be slightly lifted. Final score around 5.0-5.5 points



3 JUDGING CRITERIA

Klassische Surfkriterien wie **Rail Surfing** mit **Power**, **Speed** und **Flow** sind grundlegend.

Der Abschluss des Runs bis zum Hornsignal ist entscheidend; Stürze in der Mitte führen zu Punktabzug. Die letzten 5 Sekunden sind für **Free Expression** reserviert (Stürze führen hier nicht zum Abzug, für eine 10 ist jedoch ein kompletter Abschluss nötig). Das Berühren der Wand (Touching the Wall) wirkt sich negativ aus.

Die Ausrüstung ist frei wählbar; bewertet wird nur die Performance. Um das volle Potenzial auszuschöpfen, sind **Maneuvers** sowohl auf der **Forehand** als auch auf der **Backhand** essenziell, ebenso wie mindestens **drei verschiedene Major Tricks** und **drei verschiedene Major Turns**.

3.1 COMMITMENT (SURFERS ATTITUDE AND APPROACH)

Judges bewerten Commitment primär durch den technischen Mut zu Beginn des Runs. Ein strategischer High-Risk-Ansatz wird belohnt. Für den maximalen Score müssen Surfer ultimative technische Kühnheit durch einen Drop-In kombiniert mit einer radikalen ersten Maneuver-Combination zeigen.

High Risk – Radical Surfing: Judges priorisieren Risikobereitschaft und achten auf radikales Surfen bis zum Ende.

Drop-In: Der höchste Commitment-Score kann nur durch einen Start mit einem Drop-In erreicht werden.

Key words

Key words for excellent commitment scores are **drop in start, first maneuver combination, high risk, radical surfing till the end.**



3.2 VARIETY (RUN COMPOSITION)

Variety ist der Rahmen, den Judges nutzen, um die Gesamtkomposition eines Runs zu bewerten, wobei der zentrale Fokus auf der Diversität der Maneuvers liegt.

Variety umfasst fünf Bewertungskriterien: **Flow, Innovative and Progressive Surfing, Lines, Combinations sowie den Overall Impressions.**

Judges bewerten Variety, indem sie die Dynamik der Maneuvers über die gesamte Performance hinweg priorisieren. Um das maximale Score-Potenzial auszuschöpfen, muss ein Surfer ein Repertoire an wechselnden Maneuvers mit hohem Schwierigkeitsgrad demonstrieren, die in einem flüssigen und fließenden (flowing) Run kombiniert werden. Der Surfer sollte das volle Potenzial der Welle ausschöpfen, ergänzt durch innovative und progressive Maneuvers.

Variety wird primär innerhalb eines einzelnen Runs bewertet, wobei die Leistung des Surfers über den gesamten Heat und Wettbewerb hinweg sekundär berücksichtigt wird. Sich wiederholende Performances verlieren progressiv an Score-Potenzial, was die Bedeutung kreativer Weiterentwicklung betont. Surfer werden ermutigt, ihren Ansatz anzupassen und monotone sowie vorhersehbare Routinen zu vermeiden, die es versäumen, die Vorstellungskraft der Judges anzusprechen.

Die Essenz einer exzellenten Bewertung liegt in der Dynamik von Lines und Tricks, die in einem fließenden Run gut zusammengestellt sind. Ein Kunstwerk, das individuelle Kreativität und die Beherrschung einer rasanten Surftechnik widerspiegelt. **Variety wiegt grundsätzlich schwerer als Wiederholung (Repetition).**

Letztendlich sollte jeder Run ein Kunstwerk sein, das die einzigartige Beziehung des Surfers zur Welle illustriert, eine grosse Vielfalt in allen Facetten des Rapid Surfing zeigt und die Grenzen von technischem Können und kreativem Ausdruck herausfordert..

Flow

Flow bezieht sich auf die nahtlose Verbindung jedes Maneuvers in einem Run und drückt müheloses Surfen sowie technisches Geschick aus. Ohne Flow wirkt ein Run unzusammenhängend, wobei Setup Turns, Maneuvers und Recoveries den Rhythmus unterbrechen.

Innovative and Progressive Surfing

Jede Leistung, die über das Standard-Wettkampfsurfen hinausgeht – indem sie die Grenzen klassischer Maneuvers auf ein höheres Niveau hebt oder neue Tricks mit hohem Schwierigkeitsgrad einführt – wird anerkannt und belohnt.

Lines - Variety

Lines sind flüssig verbundene Kurven auf der Welle – Carves, Snaps, Hacks und Wrapping Turns –, die zu einem kontinuierlichen Run zusammengesetzt sind. Der Begriff „Lines“ umfasst dabei die Turn Variety.

Combinations

Das Kombinieren von Maneuvers ist ein Schlüsselfaktor für die Bewertung der Variety. Judges achten auf Runs, die eine vielfältige Mischung aus Tricks und Turns aufweisen, die flüssig miteinander verknüpft sind. Die Qualität und der Schwierigkeitsgrad dieser Kombinationen können den Score erheblich beeinflussen:

Combinations können sich auf „Combos“ beziehen – zwei direkt hintereinander ausgeführte Maneuvers –, aber im weiteren Sinne beschreibt der Begriff die fließende Integration verschiedener Maneuvers innerhalb einer Sequenz eines Runs.

Overall Impression

Judges beurteilen die Gesamtkomposition des Runs und achten auf fesselnde und dynamische Performances, die durch Standout Maneuvers, flüssige Lines und eine starke Vielfalt an Turns und Tricks hervorstechen. Ein hoch bewerteter Run sollte ansprechend und einprägsam sein und den einzigartigen Stil sowie die Persönlichkeit des Surfers widerspiegeln, anstatt lediglich eine Abfolge von Standard-Tricks und Turns zu präsentieren.

Key words

Schlüsselbegriffe für exzellente Variety-Scores sind: **flow, innovative and progressive surfing, lines- and trick-variety, combinations, using the whole potential of the wave.**

3.2.1 VARIETY TRAINING

Eine Trick Shorthand (Kurzschreibweise) ist für das Training von Judges hilfreich, um später eine präzise Bewertung abgeben zu können. (Die Trick Shorthand wird unten im Kapitel Execution erläutert).

Der Trainingsbogen ist darauf ausgelegt, das Bewerten von Variety mithilfe der Trick Shorthand zu üben. Das Formular ist in links und rechts unterteilt, um den Run im Anschluss leicht rekapitulieren zu können. Konzentrieren Sie sich beim Üben zuerst auf die grossen Tricks und Turns, bevor Sie zu kleineren Transitions und Minor Maneuvers übergehen.

Das Üben der Trick Shorthand wird die Fähigkeit des Judges verbessern, Tricks präzise zu benennen und im Gedächtnis zu behalten.

Im folgenden Beispiel verdeutlicht die Trick Shorthand, dass der Surfer in Rot seine Maneuvers primär auf der Backhand ausführt. Dies sollte zu einer niedrigeren Gesamtpunktzahl führen im Vergleich zu anderen Surfern, die einen kompletten Run sowohl auf der Back- als auch auf der Forehand zeigen (Surfer Gelb).

Rider	Run	Start	Right	Left
	1	FS	H, AR, RH, BS	RH, H
	2	FS	SN, AR, RH, BS	RH, O
	1	FS	H, RH, SH, AR, C	RH, SN, AR, 3
	2	BS	H, AO, C, AR	AR, 3, RH, C

Division: Men

Heat: Final

	FS	right	left	FS	Variety
	1.R	H, AR, RH, SI	RH, AR	X	
	2.R	SN, AR, RH, SI	H, RH, AR / AO		
	3.R				
	4.R				
	5.R				
	1.R	H, RH, SN, AR, C	RH, SN, AR, SI		
	2.R	H, RH, AO, C	SN, AR / SI, C		
	3.R				
	4.R				
	5.R				
	1.R	RH, SN, AR, SN, SI, AO	H	X	
	2.R	RH, SN, AR, SI, SN	H, LB, AO		
	3.R				
	4.R				
	5.R				
	1.R	RH, AR, RH, SI, AR	H, RH, H	X	
	2.R	H, AR, RH, SI	AR, SN, AO		
	3.R				
	4.R				
	5.R				

3.3 EXECUTION (MENEUVER EVALUATION)

Die Judges bewerten die **Execution** primär anhand der technischen Präzision, der Kontrolle, der Dynamik (Dynamic Range) und des Schwierigkeitsgrads der Manöver.

- Technische Präzision zeigt sich in der flüssigen Ausführung eines Manövers.
- Kontrolle wird hauptsächlich in den Übergangsphasen zwischen den Manövern bewertet.
- Dynamik wird an Kraft (Power), Geschwindigkeit (Speed), Höhe, Distanz und Rotation gemessen.
- Schwierigkeitsgrad wird wie in den folgenden Tabellen definiert.

Power and Speed

Power und Speed werden basierend auf der Wasserverdrängung (Spray) bei Carves, Snaps und Wrapping Turns bewertet. Sogenannte „Stop Sprays“ gelten als mittelschwere Manöver; obwohl mehr Körpergewicht grössere Sprays erzeugen kann, demonstrieren diese Power und Speed nicht so effektiv wie technisch anspruchsvollere Turns.

Degree of Difficulty

Jedes Manöver hat seine eigenen technischen Anforderungen; hier sind einige Beispiele:

Air Reverse: Bewertet nach Höhe und zurückgelegter Distanz („Wird das Aerial oberhalb der Wellenlippe ausgeführt und wie lang ist die Flugbahn?“), der Rotation in der Luft („Wie weit dreht sich das Board – 180/270/360 Grad?“) und der Heckhöhe („Ist es ein horizontaler Spin oder ist das Tail höher als die Nose?“), sowie dem flüssigen Übergang in das nächste Manöver.

Shove It: Schlüsselfaktoren sind Flow/Momentum (Wird es in Fahrtrichtung mit minimaler Unterbrechung ausgeführt oder auf der Stelle mit Tempoverlust?), die Höhe (unter oder über der Lippe) und flüssige Übergänge. Zusätzliche Schwierigkeit entsteht, wenn Körper und Board entgegengesetzt rotieren (Counter-Rotation) oder der Shove-it-out entgegengesetzt zum Shove-it-in rotiert wird.

Snap: Bewertet danach, wie weit das Board über die Welle hinausragt (Project), sowie nach Menge und Form des Sprays und eventueller Überrotation zur Verlängerung des Sprays.

Kombinationen (Combos): Zwei direkt verbundene Manöver. Schwierigkeit und Punktzahl hängen von der Kombination ab:

- Einige Combos punkten niedriger als das Einzelmanöver (z. B. Carve-Alley-Oop-Combo).
- Einige punkten etwas höher (z. B. Spin-Spin-Combos, Air Reverse – 360er Combo)
- Einige punkten deutlich höher (z. B. Carve – Air Reverse Combo, 360 – Alley-Oop Combo)

Rail-to-Rail Surfing

Zeigt sich in Roundhouse- oder Carve-Snap-Kombinationen. Bewertet wird der nahtlose Übergang von einer Kante (Rail) zur anderen, mit beständigem Spray während des gesamten Carves.

Top-to-Bottom Surfing

Tiefe Bottom-Turns und hohe Top-Turns sind schwieriger als das Surfen im mittleren Teil der Wellenfläche (Mid-Face). Sie erfordern Geschwindigkeit, präzise Kantenarbeit und exzellentes Timing, um Höhe und Performance zu maximieren.

Control

Wird in der Zeit zwischen den Manövern bewertet. Wird Erholungszeit benötigt oder sind die Manöver flüssig miteinander verbunden?

Hinweis: Bei der Bewertung wird progressives Surfen mit hohem Risiko gegenüber kontrolliertem Surfen bevorzugt, insbesondere wenn beide Stile direkt gegeneinanderstehen und eine Entscheidung getroffen werden muss.

Key words

Schlüsselbegriffe für exzellente Wertungen sind **vertical, top to bottom, inverted, full rotation, over the lip, rail to rail surfing, control.**

3.3.1 JUDGING GUIDELINES TURNS

Naming	Shorth.	Key Criteria
Front & Back Side Turn	T	Bottom How deep is the bottom turn? Top How high is the top turn Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
Carve	C	Line How defined is the executed carve? + constant spray + on rail throughout the maneuver Grab Performed with a grab? Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
Roundhouse	RH	Line How constant is the drive throughout the carved 8? + rail to rail + speed Finish + finishing the RH with a high turn or snap Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
Hack	H	How large is the spray + distance + amount of water Radical stop How radical is the stopping motion? + push over tail + push over rail Connection How smooth is the recovery of the hack?
Snap	SN	Position of the snap At what position was the snap initiated? 3 o'clock, 2 o'clock, 1 o'clock Height of the spray How high is the spray? Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
Layback	LB	Spray How large is the spray? + distance + amount of water Layback and rotation + Hand in water ++ shoulder in water +++ full body in water + far rotation ++ fin break out Connection How smooth is the recovery?

3.3.2 JUDGING GUIDELINES SLIDE & SPINS

Naming	Shorth.	Key Criteria
Tail Slide	TS	Stall Time / Distance How long is the trick stalled? How far is the tail slide Grab + Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
Rock n' Roll	RR	Position on Wave - bottom of the wave + top of the wave Rotation & Stall Time + body counter rotation to the surfboard + stall time Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
360	3	Maneuver Initiation - hand needed to initiate the 360 Flow - uncontrolled stopping after 180 ++ full spin with speed and flow Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
Rock n' Roll 360	RR3	Maneuver Initiation - bottom of the wave + top of the wave ++ high pop Flow + flow throughout the spin
720	7	Introduction Is the maneuver initiated with hand on rail or not Interruption - two 360 + full spin 720 Connection How smooth is the transition into the next maneuver?

3.3.3 JUDGING GUIDELINES AERIALS

Naming	Shorth.	Key Criteria
Straight Air/Ollie	O	Height + fins out ++ board over the lip Additional Grab + Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
Jumped Rock n' Roll	JRR	Height & Rotation How high is the air and how far does the surfboard rotate while in the air? + counter body rotation + stall time Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
Alley-Oop	AO	Height & Rotation How high is the aerial, and how many degrees does the surfboard rotate while in the air? 180 degrees in the air + 270 degrees in the air ++ 360 degrees in the air ++ board over the lip Additional Grab + Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
Air Reverse	AR	Height & Rotation How high is the aerial, and how many degrees does the surfboard rotate while in the air? 180 degrees in the air + 270 degrees in the air ++ 360 degrees in the air ++ board over the lip Additional Grab + Grab How is the trick grabbed? Connection How smooth is the transition into the next maneuver?
Shove-It	SI	Height How high is the aerial, and how many degrees does the surfboard rotate while in the air? + 180 degrees in the air ++ 360 degrees in the air ++ board over the lip Body counter rotation Is the Surfer also rotating? ++180 degrees +++ 360 degrees Connection How smooth is the transition into the next maneuver?

4 SCORE ADAPTION

Die Bewertungskriterien passen sich dynamisch den verschiedenen Divisionen an – einschliesslich der Kategorien für Männer, Frauen und Junioren. Dies spiegelt die unterschiedlichen Leistungsniveaus und Entwicklungsstadien der Surfer sowohl in Amateur- als auch in Profiwettbewerben wider. Das Wertungssystem ist von Natur aus flexibel und berücksichtigt, dass sich eine „perfekte 10“ zwischen den Divisionen erheblich unterscheidet.

In der offenen Profi-Division erfordert eine perfekte 10 den umfassenden Nachweis technischer Meisterschaft, was ein komplexes Arsenal an anspruchsvollen Tricks und präzise ausgeführten Turns voraussetzt. Im Gegensatz dazu kann in den Junioren-Klassen eine Bestnote bereits durch einen schwierigen Air, ergänzt durch strategische Turns und Tricks auf mittlerem Niveau, erreicht werden. Dieser adaptive Ansatz stellt sicher, dass die Bewertung auf die Progression der jeweiligen Division und die sich entwickelnde technische Landschaft des Sports reagiert

5 JUDGING PANEL

Die Zusammensetzung des Kampfgerichts variiert je nach Grösse der Veranstaltung. Für kleinere Events sind mindestens drei Richter erforderlich. Grössere Wettbewerbe verlangen mindestens vier Richter sowie eine Wertungsmethodik, die eine Moderation der Ergebnisse ermöglicht, indem die höchste und die niedrigste Wertung gestrichen werden. Insbesondere bei internationalen Veranstaltungen sollte ein Gremium aus mindestens vier Richtern bestehen, wobei fünf Richter die ideale Konfiguration für eine umfassende und ausgewogene Bewertung darstellen.

5.1 HEAD JUDGE

Der Head Judge spielt eine entscheidende Rolle bei der Aufrechterhaltung der Konsistenz der Ergebnisse während des gesamten Wettbewerbs. Er beaufsichtigt das gesamte Judging Panel mit dem Fokus darauf, einheitliche Bewertungsstandards zu gewährleisten. Seine Hauptverantwortung besteht darin, den Bewertungsansatz des Gremiums zu überwachen und zu steuern sowie konstruktives Feedback zu geben, um die richterliche Übereinstimmung zu wahren.

In Fällen erheblicher Wertungsabweichungen, bei denen die Note eines Richters wesentlich (um mehr als zwei Punkte) vom Konsens des Gremiums abweicht, ist der Hauptschiedsrichter befugt, potenzielle Unregelmässigkeiten zu adressieren. Dieser Eingriff ist jedoch das letzte Mittel. Der bevorzugte Ansatz besteht darin, dem einzelnen Richter zunächst die Möglichkeit zu geben, seine Wertung eigenständig zu überprüfen und gegebenenfalls anzupassen. Nur wenn der Richter seine Wertung nicht mit der kollektiven Einschätzung des Gremiums in Einklang bringen kann, wird der Hauptschiedsrichter in Erwägung ziehen, die Wertung direkt zu ändern, um die richterliche Integrität des Wettbewerbs insgesamt zu wahren.

6 JUDGING CODE OF CONDUCT

Unparteilichkeit

Zu keinem Zeitpunkt darf die Bewertung eines Richters durch persönliche Beziehungen zu Teilnehmern oder durch Beziehungen zu Sponsoren der Veranstaltung, zu Teilnehmern oder zu Richterkollegen beeinflusst werden.

Pünktlichkeit und Anwesenheit

Ein Richter muss stets pünktlich sein und die im Einsatzplan (Judging Roster) festgelegten Anwesenheitsanforderungen erfüllen, wie sie vom Hauptschiedsrichter (Head Judge) vorgegeben wurden. Falls ein Richter seine Anwesenheitszusage nicht einhalten kann, muss er alle Anstrengungen unternehmen, den Hauptschiedsrichter vorab zu informieren.

Professionelles Verhalten

Ein Wertungsrichter muss stets höflich und respektvoll bleiben, unter der Leitung des Hauptschiedsrichters agieren und alle zugewiesenen wertungsbezogenen oder offiziellen Aufgaben weisungsgemäss ausführen.

Keine Ablenkungen

Kein Richter darf versuchen, einen anderen Richter – durch Gespräche oder auf andere Weise – abzulenken, während ein Heat (Lauf/Durchgang) im Gange ist.

Integrität der Ergebnisse

Richter müssen davon absehen, die Ergebnisse anderer Richter offen zu kopieren oder über Wertungen zu diskutieren, es sei denn, eine solche Diskussion wird vom Hauptschiedsrichter initiiert oder miteinbezogen (z. B. bei Unsicherheiten oder verpassten Wellen/Fahrten).

Anfragen von Teilnehmern

Falls ein Teilnehmer Informationen über einen gerade abgeschlossenen Heat anfordert, ist dieser an den Hauptschiedsrichter zu verweisen. Von allen Richtern und Offiziellen wird erwartet, dass sie jeden Einzelnen im Sport respektieren und wertschätzen.

Sicherheit und Wohlergehen

Alle Offiziellen müssen die Sicherheit und das Wohlergehen der Teilnehmer und des Personals über alles andere stellen und die Verantwortung für Entscheidungen und Handlungen übernehmen, die im Rahmen des Wettbewerbs getroffen werden.

Kleiderordnung (Dresscode)

Richter müssen zu Zwecken der Veranstaltungsförderung stets die entsprechende offizielle Kleidung tragen, die von den Sponsoren, dem Wettbewerbsleiter (Contest Director) oder dem Hauptschiedsrichter zur Verfügung gestellt wurde.

Vertraulichkeit und angemessene Kommunikation

Ein Richter darf zu keinem Zeitpunkt Ratschläge oder Informationen bezüglich einer Veranstaltung oder der Siegchancen eines Teilnehmers an Dritte weitergeben, sofern diese Informationen vertraulich sind oder ausserhalb des aktuellen Befugnisbereichs des Richters liegen.