

ARA Rulebook

für Wettkämpfe im Riversurfen



Angelehnt an das ISA International Judging and Officiating Manual

Autor: Merlin Schönthier

Assistierende Autoren: Maximilian Neuböck

Alexander Schwab

Lukas Haigermoser

Verfasst am: 08.07.2016

1. Einleitung	3
2. Manöver: Schwierigkeitsgrad und Definitionen	3
2.1. Drop-In.....	4
2.2. Große Manöver.....	5
2.3. Übergangs- & kleine Manöver	6
3. Innovative & progressive Manöver.....	7
4. Bewertungskriterien	10
5. Das Punktesystem	12
6. WettkampfregeIn.....	13
7. Interference Regeln	14

1. Einleitung

Die Regeln und Normen des *ARA Rulebook* der Austrian Riversurfing Association soll für zukünftige Contests im Riversurfen und „Stationary Waveriding“ Klarheit im Bezug auf Bewertungskriterien, Punktesystem, Wettkampf und Interference Regeln sowie einen Einblick in die professionelle Zukunft des Sports geben. Dabei wird dieses Regelwerk für alle folgenden Wettbewerbe als allgemeingültig anerkannt. Kann eine dieser Regel auf Grund von organisatorischen Schwierigkeiten, erschwerten Contest- Bedingungen oder zum Erreichen eines attraktiveren Contest-Formats nicht durchgesetzt werden, können zu den Bestimmungen des Regelwerks zusätzliche Normen bekannt gegeben werden, die einen reibungslosen Contest Ablauf gewährleisten sollen. Steht eine dieser Normen im Konflikt mit den Regeln des *ARA Rulebook*, dann hat diese – und nur diese – Vorrang gegenüber der Regel des offiziellen Regelwerks.

2. Manöver: Schwierigkeitsgrad und Definitionen

In dem folgenden Kapitel wird eine klare Auflistung der Manöver in Abhängigkeit zu ihren Schwierigkeitsgrad und ihren Bewertungsmöglichkeiten geleistet. Dabei unterscheidet man zwischen:

1. **Drop-In:** Acid Drop, Take-Off, sitzender Einstieg, Seileinstieg
2. **Große Manöver:** Aerials, Spins, Carves, Power Slides, Cutback, Floater
3. **Übergangs- und kleinere Manöver:** kleinere Ausführungen von großen Manövern, Control-Turns, Speed-Turns

Zusätzlich ist die Bewertungsmöglichkeit vom Schwierigkeitsgrad, der für jede Manöver Kategorie individuell festgelegt wird, abhängig. Die Durchführung des Manövers in Abhängigkeit zum Schwierigkeitsgrad ist durch *excellent*, *good*, *average*, *poor* und *bad* kategorisiert.

Die Punkte werden anhand der Qualität der tatsächlich durchgeführten Manöver ermittelt. Dabei wird vor allem auf die Kontrolle und Sicherheit bei der Ausführung geachtet, weshalb unkontrolliert ausgeführte Manöver schlechter bewertet werden.

2.1. Drop-In

Abhängig vom Wettkampfort (z.B. künstlich erzeugte stehende (Fluss-)Welle, natürliche Flusswelle, Stationary Wave, etc.) und den Bedingungen kann der Drop-In ebenfalls als Manöver gesehen werden und variiert in der Ausführung und dem daraus resultierenden Schwierigkeitsgrad. Dabei obliegt es der Entscheidung und der Bekanntmachung des Head Judge und den anderen Punkterichtern vor dem Start des Contests, welcher Drop-In am kritischsten ist. Im Allgemeinen kann man die folgenden Methoden unterscheiden:

1. **Acid Drop:** Bei diesem Drop-In springt der Surfer von der Seite mit seinem Board auf die Welle. Klassifikationen:

1. Excellent:

- i. Große Höhendifferenz oder Distanz zum Absprung
- ii. Kombination mit Trick/Manöver (z.B. Finger Flip, etc.)
- iii. Die Ausführung resultiert in einer „reverse“ Landung

2. Average: Flüssiger Übergang in das erste Manöver

3. Poor:

- i. (Beinahe) Verlust des Gleichgewichts
- ii. Schlechter Übergang in das erste Manöver
- iii. Acid Drop resultiert im Verlust der Welle

2. **Take-Off:** Bei diesem Drop-In gleitet der Surfer liegend auf dem Board auf die Welle, um dort den Take-Off auszuführen. Klassifikationen:

1. Excellent:

- i. Take-Off auf unruhigen und kraftlosen Wellen
- ii. Take-Off Zone kann nur durch paddeln erreicht werden
- iii. Flüssige und technisch korrekte Ausführung

2. Average: Flüssiger Übergang in das erste Manöver

3. Poor:

- i. (Beinahe) Verlust des Gleichgewichts
- ii. Schlechter Übergang in das erste Manöver
- iii. Take-Off resultiert im Verlust der Welle

3. **Seated Entry:** Bei diesem Drop-In startet der Surfer in einer sitzenden Position in die Welle. Klassifikationen:

1. Average: Flüssiger Übergang in das erste Manöver
 2. Poor:
 - i. (Beinahe) Verlust des Gleichgewichts
 - ii. Schlechter Übergang in das erste Manöver
 - iii. Seated Entry resultiert im Verlust der Welle
- 4. Rope Entry:** Bei diesem Drop-In benützt der Surfer ein Seil, um sich vom Startpunkt in die Welle zu ziehen. Klassifikationen:
1. Average: Flüssiger Übergang in das erste Manöver
 2. Poor:
 - i. (Beinahe) Verlust des Gleichgewichts
 - ii. Schlechter Übergang in das erste Manöver
 - iii. Rope Entry resultiert im Verlust der Welle

2.2. Große Manöver

Große Manöver sind solche, die sich von anderen hervorheben und den größten Einfluss auf die Bewertung haben. Im Folgenden werden sie nach dem Grad ihrer Schwierigkeit in absteigender Reihenfolge geordnet:

1. **Aerials:** Bei Aerial Manövern werden Unregelmäßigkeiten in der Welle verwendet, um ein „Chop-Pop“ Manöver mit oder ohne Rotation in der Luft durchzuführen. Jeder Aerial variiert dabei im Schwierigkeitsgrad abhängig von Höhe, Rotation, Grabs und einer sauberen Landung. Klassifikation: average bis highly excellent.
2. **Spins:** Bei diesem Manöver wird eine Drehung auf der Welle ausgeführt. Jeder Spin variiert dabei im Schwierigkeitsgrad abhängig von Variationen, Grabs und einem sauberen Abschluss. Klassifikation: average bis excellent.
3. **Carves and Snaps:** Turns, die zwar eine radikale Richtungsänderung des Surfboards aufweisen, aber nicht die eigentliche Richtung der Fahrt verändern. Carves mit hohem Schwierigkeitsgrad werden als *große Manöver* klassifiziert. Diese Manöver können auch mit einem „Power Tail Slide“ abgeschlossen werden. Klassifikation: average bis very good.
4. **Power Slides:** Der Surfer drückt das Board mit seinem hinteren Fuß, sodass die Finnen kontrolliert ihren Halt verlieren und gleitet so für eine Weile seitlich auf der Welle. Der Schwierigkeitsgrad hängt dabei von der Positionierung auf der

Welle, der Schwierigkeit der Verursachung, die Dauer des Slides und ob ein Bein vom Surfboard gelöst wurde ab. Klassifikation: bad bis good.

5. **Cutbacks:** Sind horizontale Richtungsänderungen des Surfboards. Diese Manöver sind notwendig, um in der Welle zu bleiben. Ein Manöver wird aber nur als Cutback gewertet, wenn es als großes Manöver und nicht als Übergangsmanöver ausgeführt wird. Der schwierigste Cutback ist der „Roundhouse Cutback“; dabei erreicht der Surfer das Ende der Welle, kehrt ohne einen Geschwindigkeitsverlust um 180° zurück und erreicht das Weißwasser mit viel Kraft. Spins und Aerials können aus dieser Bewegung folgen. Klassifikation: poor bis very good.
6. **Floater:** Bei diesem Manöver fährt man mit viel Finesse über einen kollabierten Teil der Welle, um in einen ungebrochenen und sauberen Teil zu gelangen. Korrekt durchgeführt kann daraus Geschwindigkeit aufgebaut oder andere große Manöver eingeleitet werden. Klassifikation: poor bis very good.

2.3. Übergangs- & kleine Manöver

Kleine Manöver: sind nicht so bedeutsam wie große Manöver, können aber dennoch einen Einfluss auf die Bewertung haben.

1. Kleinere Ausführungen von großen Manövern:

Sind Manöver, die abhängig vom Schwierigkeitsgrad und ihrer Ausführung als funktionale Manöver im Gesamtbild der Performance als Übergangs- und kleinere Manöver eingestuft werden.

2. Foam Turns:

Foam Turns werden nur in schlechten Surfbedingungen und als Alternative zum Geradeausfahren akzeptiert. Klassifikation: poor bis average.

Übergangsmanöver: geringer Einfluss auf die Bewertung.

3. Mid-Face Turns:

Kleine Richtungsänderungen, die wenig Einfluss auf die Geschwindigkeit haben.

4. Pump Turns:

Ein *Pump Turn* ist eine funktionale Gewichtsverlagerung oder ein Hüpfen, das einen Vorwärtsimpuls erzeugt.

5. Stalling:

Als *Stalling* wird eine gewollte Gewichtsverlagerung auf das Hinterbein bezeichnet, um den Vorwärtsimpuls abzubremesen. Ungewolltes *Stalling* kann als Fehler angesehen werden.

6. Recovery:

Eine *Recovery* Position nach einem Gleichgewichtsverlust ist kein Faktor für das Erreichen weiterer Punkte, da sie ein Hinweis auf einen gemachten Fehler ist.

3. Innovative & progressive Manöver

Aerials

Technische Aspekte und Beschreibungen

Die folgenden Klassifikationen werden die technischen Aspekte und den Schwierigkeitsgrad festlegen. Diese werden allgemein in *average*, *technisch (good)* und *höchst technisch (excellent)* eingestuft.

Zu beachten gilt: Zur Vollendung jedes *Aerials* muss der Surfer das Manöver kontrolliert beenden. Jedes *Aerial* Manöver wird mit den folgenden Beschreibungen und im Hinblick auf den Schwierigkeitsgrad eingestuft und bewertet:

- Wo auf der Welle und zu welchem Zeitpunkt des Rides wurde der Aerial ausgeführt?
- Wie hoch war der *Aerial*?
- Sind technische Aspekte wie *Rail Grabs* oder *Rotations* zu beachten?
- Hat der Surfer das Manöver vollständig, sauber und kontrolliert abgeschlossen?

1. Standard Frontside oder Backside Air:

Dieser Air kann ohne Grab oder durch einen Grab der hinteren Hand an der Frontside Rail zwischen den Füßen durchgeführt werden. Der *Backside Air* verhält sich ähnlich nur mit einem Grab der vorderen Hand an der Backside Rail.

Klassifikation: average bis good.

2. Air Reverse:

Ein Surfer führt einen *Air Reverse* mit einer Mindestrotation von 180° (in die Gegenrichtung zu der er sich bewegt) aus, bevor er landet um die Drehung zu vollenden. Die Schwierigkeit von 270° und 360° Drehungen ist dabei überaus hoch. Diese *Rotations* können Frontside und Backside durchgeführt werden. Klassifikation: excellent (höchst technisch).

3. Alley-oop:

Bei einem *Alley-oop* macht der Surfer einen Air und dreht sich in dieselbe Richtung, zu der er sich bewegt. Die Schwierigkeit kann in der Kontrolle des Surfboards und in einer sauberen Landung liegen. Dieser Trick gilt mit mehr als 180° Rotation und/oder einem Grab als sehr gut. Klassifikation: average bis good.

4. Rail Grabs:

Da es im Riversurfen oftmals nicht genug Zeit gibt einen Grab zu machen, werden Aerials mit Grabs höher bewertet, da so der Schwierigkeitsgrad erhöht wird sowie innovative und progressive Manöver entstehen.

Combination Airs

5. Shove-Its/Varials:

Bei einem *Shove-It* dreht der Surfer das Board um 180° unter seinen Füßen ohne sich dabei selbst zu drehen und landet im *Switch Stance*. Dieser Trick kann auch mit einer 360° Drehung des Surfboards durchgeführt werden. Wenn die Hände dabei nicht zur Hilfe genommen werden um das Board zu drehen, wird von einem *Shove-It* gesprochen. Bei Zuhilfenahme der Hände ist von einem *Varial* die Rede. Klassifikation: average bis

excellent (höchst technisch).

6. Big Spin:

Dieser Trick ist ähnlich zu einem *Shove-It* außer dass sich der Surfer zusätzlich zur 360°-Drehung seines Boards ebenfalls um 180° dreht und somit „switch“ landet. Ein *Big Spin* hat einen hohen Schwierigkeitsgrad und ist höchst technisch. Klassifikation: average bis excellent (höchst technisch).

7. Superman:

Bei einem *Superman* macht der Surfer einen Air, greift mit beiden Händen beide Rails und löst seine Füße vom Board (und fliegt wie Superman) um dann zurück aufs Board zu kommen und ohne Benützen der Hände kontrolliert und sauber zu landen. Dieser Air hat einen hohen Schwierigkeitsgrad und ist höchst technisch und innovativ. Klassifikation: average bis excellent (höchst technisch).

8. Passion Pop:

Bei einem *Passion Pop* macht der Surfer einen Air ähnlich zu einem *Superman Air* und landet im Switch Stance auf dem Surfboard. Dieser Air hat einen hohen Schwierigkeitsgrad und ist höchst technisch und innovativ. Klassifikation: average bis excellent (höchst technisch).

9. Diagonal und vertikal rotierte Flips:

Da die *Airtime* durch die geringere Kraft und Höhe von Flusswellen beschränkt ist, sind *diagonal und vertikal rotierte Flips* noch nicht üblich. Aus diesem Grund haben Tricks wie *Gorkin Flips* oder *Rodeo Clown* ein höheres Bewertungspotential, da sie einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad aufweisen und Einsatz sowie innovatives und fortschrittliches Surfen erfordern. Bei sauberer Ausführung gelten diese als very good bis excellent (höchst technisch).

Spins

Bei *Spins* dreht sich der Surfer mit dem Surfboard *Frontside* und *Backside* ohne dabei die Welle zu verlassen. Während der Ausführung können Grabs oder einbeinige Manöver das Bewertungspotential erhöhen. Klassifikation: average bis excellent (höchst

technisch).

4. Bewertungskriterien

“Ein Surfer muss radikale und kontrollierte Manöver ausführen und die Gegebenheiten der gesamten Welle mit Geschwindigkeit, Kraft und Flüssigkeit verwenden. Innovatives/progressives Surfen sowie die Kombination und Variation des Repertoires an großen Manövern werden im Hinblick auf die Punktevergabe berücksichtigt.

Der Surfer, der am engsten zu den oben genannten Kriterien sowie in einem hohen Schwierigkeitsgrad und mit maximalem Einsatz surft, wird die höchste Punktzahl erhalten.”

1. Radikale und kontrollierte Manöver

Im modernen Surfen gilt es heutzutage große Manöver auszuführen die im Grunde eine Richtungsänderung des Boards herbeiführen und nicht des Surfers. Wenn diese mit einem hohen Schwierigkeitsgrad und maximalem Einsatz ausgeführt werden, werden diese mit der höchsten Punktzahl bewertet.

2. Gegebenheiten der gesamten Welle

Diese Allokation ist die größte Änderung zu den Judging Kriterien beim Surfen im Meer. Da es auf den meisten künstlich erzeugten, stehenden (Fluss)wellen, mit Ausnahme einiger Wellen in Fließgewässern, keine kritische Sektion gibt, kommt der Verwendung der Gegebenheiten der gesamten Welle eine hohe Bedeutung für die Bewertung zu.

Wenn es aber eine kritische Sektion gibt, kann durch Manöver, die in diesem Teil der Welle ausgeführt werden, eine hohe Punktzahl erreicht werden. Der Grund dafür sind der Schwierigkeitsgrad und das Risiko darin nahe an der kritischsten Sektion der Welle zu surfen. Da es aber normalerweise auf künstlich erzeugten, stehenden Wellen im Pool keine kritische Sektion gibt, wird dies dort nicht beachtet.

3. Geschwindigkeit, Kraft und Flüssigkeit

Je größer die Geschwindigkeit desto kraftvoller können Manöver ausgeführt werden. Die Flüssigkeit besagt, wie der Surfer seine Manöver zusammenfügt und ob sie im Bezug auf ihre Position funktional ausgeführt werden. Ein(e) Surfer(in), der/die die Welle gut einschätzen und die passenden Manöver für die passenden Sektionen wählen und kombinieren kann, wirkt sicherer und flüssiger.

4. Innovatives/progressives Surfen

Der Einbau der Phrase „Innovatives/progressives Surfen“ soll vor allem dazu ermutigen dynamische und futuristische Manöver einzubauen. Innovative Manöver können daher funktionale Aerials, Spins, Aerial Loops, Power Slides, usw. sein. Dabei kann vor allem die Geschwindigkeit, Kraft und die hohe Einsatzbereitschaft beim Ausüben innovativer und progressiver Manöver erkannt werden, wenn diese im kritischen Teil der Welle ausgeführt werden.

5. Kombination und Variation des Repertoires

Wenn man eine sehr gute oder sogar ausgezeichnete Bewertung erhalten möchte, sind die Kombination von großen Manövern und die Art und Weise, wie flüssig der Übergang in das nächste Manöver ist, von entscheidender Bedeutung. Sobald ein Surfer eine Kombination mit Elementen von innovativen und progressiven Manövern ausführt, wird diese Leistung, aufgrund ihres hohen Schwierigkeitsgrades, dementsprechend hoch bewertet werden. Wird eine derartige Performance am Anfang des Rides gezeigt, wird diese aufgrund der hohen Einsatzbereitschaft entsprechend belohnt.

Ein anderer wichtiger Aspekt dieses Kriteriums ist die „Variation des Repertoires“. Ein Surfer muss versuchen sein ganzes Spektrum an Manövern auf der Welle auszunützen, um so durch den höheren Schwierigkeitsgrad eine ebenfalls höhere Bewertung zu erlangen.

6. Hoher Schwierigkeitsgrad und maximaler Einsatz

Ein hoher Schwierigkeitsgrad gepaart mit maximalem Einsatz sind die wichtigsten Punkte des letzten Absatzes. Um eine hohe Bewertung durch die Judges zu erhalten,

muss der Surfer dementsprechend risikoreiche Manöver mit einem Maximum an Kontrolle ausführen.

HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD & RISIKO (maximaler Einsatz) = BELOHNUNG MIT HOHER PUNKTZAHL

Hervorhebung und Anpassung der Kriterien an die Gegebenheiten

Es ist zu betonen, dass die oben genannten Kriterien an die Gegebenheiten und den Austragungsort sowie der Veränderung der Bedingungen angepasst werden. Aus diesem Grund wird der Head Judge zusammen mit seinen Punkterichtern vor dem jeweiligen Contest ein zusätzliches Event-Regelwerk veröffentlichen, in welchem die Bedingungen eingeschätzt, eine etwaige Wertung gewisser Tricks und der konkrete Ablauf sowie spezielle Regeln des Contests abgebildet sein werden.

Ausschließlich das Erfüllen der oben genannten Kriterien angepasst an die Bedingungen werden dem Surfer dabei helfen eine möglichst hohe Bewertung zu erhalten, jedoch nicht die Größe oder Qualität der Welle. Zusätzlich wird auch auf das Alter der Teilnehmer geachtet und die Punktevergabe entsprechend angepasst.

5. Das Punktesystem

Das Punktesystem ist von 0 – 10 mit 0.1-Punkte Schritten eingeteilt.

Bad wave – *keine Manöver oder kleine Manöver mit wenig/keine Kontrolle* **(0.1 bis 1.9)**

Poor wave – *kleine Manöver oder Basis-Manöver mit Kontrolle* **(2.0 bis 3.9)**

Average wave – *Basis-Manöver; 1 großes Manöver und kleine mit Kontrolle* **(4.0 bis 5.9)**

Good wave – *radikale, kontrollierte große Manöver; Geschw. & Kraft* **(6.0 bis 7.9)**

Excellent wave – *radikale, kontrollierte große Manöver mit Geschw. & Kraft mit einer Vielzahl anderer Punkte der Kriterien* **(8.0 bis 10.0)**

6. Wettkampfregele

Die Wettkampfregele werden vor dem Contest vom Head Judge bekannt gegeben. Alle Aspekte des Regelwerks, Ausschreibungen der Heats und Gefahrenstellen, welche für den Surfer wichtig sind, werden an einer zentralen Informationsstelle für alle Teilnehmer und Mitarbeiter bereitgestellt.

Heat System

Sirenen

1. Beim Start des Heats ertönt (1) eine Sirene.
2. Am Ende des Heats ertönen (2) zwei Sirenen mit einem Abstand von zwei Sekunden.

Pfeiffe

1. Beim Start des Rides ertönt (1) ein Pfiff.
2. Am Ende des Rides (max. 40 Sekunden abhängig von den Bedingungen) ertönen (2) zwei Pfeiffe mit einem Abstand von zwei Sekunden.

Flaggen (falls nötig)

1. Grün – laufender Heat
2. Gelb oder orange – die letzten fünf Minuten des Heats laufen
3. Rot oder Scheibe in neutraler Position/keine Farbe sichtbar – Heat ist beendet

Nach 30 Sekunden eines jeden Rides wird ein Pfiff dem Surfer anzeigen seinen Lauf zu beenden. Wenn die 40 Sekunden erreicht sind werden zwei Pfeiffe ertönen, die das Ende des Rides symbolisieren. Das Ende des Rides ist vor dem ersten der zwei Pfeiffe.

Die offizielle Zeitnahme wird durch den Head Judge durchgeführt und die auditiven Hilfsmittel (Sirenen und Pfeiffe) werden nahe am Judging Podium positioniert werden. Vom Surfer muss dabei beachtet werden, dass der Schall langsamer als das Licht ist.

In den meisten Fällen werden 8-15 Minuten Heats mit den zwei besten und einem Maximum an 10 Wellen ausgetragen.

Ein Finale wird, abhängig von den Bedingungen und dem Ermessen des Head Judge, mit

10-20 Minuten Heats mit den zwei besten und einem Maximum an 10 – 15 Wellen ausgetragen.

Allgemein werden Heats mit bis zu vier Surfern bestritten. Die besten zwei Surfer kommen in die nächste Runde. Finalrunden werden ebenfalls mit bis zu vier Surfern ausgerichtet und der Teilnehmer mit der höchsten Gesamtpunktzahl des Heats gewinnt den Contest.

Priority und Fixed System

Da es viele verschiedene Flusswellen und künstlich erzeugte, stehende Wellen auf der Welt gibt, muss das Bewertungs- und Wettkampfsystem entsprechend angepasst werden. Aus diesem Grund kann man zwei Contest Systeme unterscheiden:

1. Fixed System
2. Priority System

1. Fixed System:

In einem *Fixed Heat System* wird eine fixe Reihenfolge der Surfer vorgegeben. Das bedeutet, dass jeder Teilnehmer die Chance auf die gleiche Anzahl an Wellen haben wird. Wenn sich die Surfer an diese festgelegte Reihenfolge nicht halten, wird eine Strafe ausgesprochen.

2. Priority System:

In *Priority Heat Systemen* gibt es keine derartige festgelegte Reihenfolge, wodurch die Teilnehmer die Möglichkeit haben mehr Wellen als ihre Konkurrenten zu surfen. In diesem Fall erlangt der Surfer, der am schnellsten zum eigentlichen Drop-In Punkt zurückkehrt, Priorität über die anderen. Durch dieses System kommen die Aspekte des taktischen Surfens, „Paddle Battles“ zurück zum Ufer und eine größere Differenzierung zu Leistungssportlern mehr zum Vorschein.

7. Interference Regeln

Die Interference Regeln helfen dabei die Vorfahrt unter mehreren Surfern zu bestimmen. Sobald es zu einem Zwischenfall kommt, obliegt es der Entscheidung jedes einzelnen Judges, ob ein Surfer behindert wurde oder nicht. Wenn die Judges bestimmt haben,

dass eine Verletzung der Vorfahrtsregeln vorliegt, tritt eine angemessene Bestrafung für den Verursacher in Kraft.

Die Interference Regeln besagen:

„Der Surfer, der als **erstes am eigentlichen Drop-In Punkt erscheint** hat die **uneingeschränkte Vorfahrt** für die gesamte Dauer seines Rides. Wenn die Mehrheit der Judges entscheidet, dass ein Surfer durch einen **anderen Teilnehmer behindert wurde**, wird Interference ausgerufen.“

Arten von Interference:

1. Drop-in:

Eine Drop-In Interference wird durch einen Surfer ausgelöst der entweder absichtlich in die Welle des aktiven Surfers springt oder unabsichtlich reinfällt und dieser dadurch behindert wird.

2. Riding:

Eine Riding Interference wird durch einen Surfer ausgelöst, der lange nach dem Ende seines Rides, angezeigt durch zwei Piffe der offiziellen Helfer, und wiederholter Aufforderung die Welle nicht verlässt.

3. Snaking:

Eine Snaking Interference wird durch einen Surfer ausgelöst, wenn er die vorgegebene Ordnung des Fixed Systems nicht einhält oder sich im Priority System vor seine Konkurrenten drängelt.

4. Paddling und übermäßiges Drängeln:

Ein Surfer erhält eine Paddling Interference oder eine Strafe für übermäßiges Drängeln, wenn er einen Konkurrenten an der Leash zieht oder ihn daran hindert ans Ufer zu paddeln.

5. Unsportliches Verhalten:

Eine Interference für unsportliches Verhalten wird ausgelöst, wenn ein Surfer seine Konkurrenten durch lautes Rufen, Pfeifen oder andere Geräusche absichtlich ablenkt.

6. Treibgut:

Da es in Fließgewässern öfters zu einer Behinderung durch Treibgut kommen kann, erhält ein Surfer, der durch eine derartige Situation behindert wurde, die Chance auf eine zusätzliche Welle.

Interference Bestrafung

Wenn die Mehrheit der Judges eine Interference ausruft, dann wird diese Welle am Ende als 0 gewertet, sofern diese Welle vom Verursacher gesurft wurde. Bei einem Szenario, bei dem die besten zwei Wellen gewertet werden, wird die Punkteanzahl der zweitbesten Welle des Verursachers halbiert.

- Um eine Mehrheitsentscheidung zu bewirken müssen zwei der drei Judges für oder gegen eine Interference stimmen
- Bei einer geraden Anzahl der Judges und unbestimmten Ergebnis der Entscheidung, wird der Head Judge zur Bestimmung hinzugezogen.
- Die Bestimmung einer Interference Entscheidung ist unwiderruflich. Bei Beschwerden kann der Head Judge aufgesucht werden.
- Der behinderte Surfer erhält zusätzlich zu dem Maximum an 10-15 Wellen, eine weitere Welle in der gegebene Zeit. Die Ausnahme davon ist eine *Double Interference* bei der keiner der Surfer eine Extrawelle erhält. Wegen Behinderung durch Fotografen, Sicherheitspersonal oder Treibgut kann der Head Judge ebenfalls eine Extrawelle vergeben oder sogar eine Unterbrechung des Heats ausrufen.
- Sobald es eine zweite Interference Entscheidung gegen einen Surfer gibt, wird diese Welle ebenfalls als 0 gewertet und der Wert seiner besten Welle halbiert. Zudem wird dieser gebeten, den Heat zu verlassen.