

CABLE WAKEBOARD

TIPS VAN DE JURY



Opgelet: dit is een samenvatting met een aantal belangrijke punten om riders en ouders in eenvoudige bewoordingen wegwijs te maken in de jurering, maar dit is zeker geen volledige beschrijving.

Om alles in detail te kennen, volg je best een jury seminar.

Deze samenvatting geldt enkel voor officiële IWWF-wedstrijden (BK, Spin cup, ...). Andere wedstrijden zoals de Hyperlite Rookie Tour, maar ook Red bull full moon contest e.a. kunnen eigen reglementen hebben.

Punten dienen om de ranking in die heat te bepalen

Punten kunnen nooit vergeleken worden met andere heats. De punten dienen enkel om te gebruiken om de ranking aan te geven. Eenzelfde run op eenzelfde manier uitgevoerd kan voor eenzelfde rider in de ene wedstrijd veel meer punten opleveren dan in een andere wedstrijd. Het hangt heel hard af van de tegenstanders in die heat.

Jureren is altijd subjectief

In cablewakeboard wordt er altijd subjectief gejureerd volgens een aantal criteria. Natuurlijk heeft de jury opleiding gevolgd om die criteria zo objectief mogelijk te beoordelen.

Maar er bestaat dus geen lijst van tricks die meer of minder punten opleveren, je score hangt van veel meer af dan enkel of je al dan niet die trick hebt gedaan. Die trick list bestaat wel, maar is enkel een beschrijving van de tricks, geklasseerd in hun familie waartoe ze behoren.

Scores volgens IWWF rules: (uitleg hierover verderop)

Technical performance 50 %

*Level and variety of tricks performed = **what** did the rider perform.*

Judges look for the variety and diversity of tricks in a flowing creative sequence. In the judges eyes, a better rider is one who throws a balanced variety of inverts, spins, heel side, toe side, switch, blind tricks, and handle passes etc, using both air tricks and features

Impression = 50%

*Airtime, mastery, style and control of tricks = **how** did the rider perform.*

How impressive was the routine, how big did the rider go?

For slider and kicker, how controlled and balanced is the rider?

The Judges look for the degree of effort in each manoeuvre performed and in the overall run. Does the rider show his personal style in the trick performed? Is the trick grabbed, boned, tweaked, shifted? Are the tricks landed clean? How good is the body position in the air? How long was the trick grabbed? How good is the approach /Cut of the tricks, the flow in the run?

Technical performance tips & tricks

Maak een sterke compositie!

Verhouding airtricks / features

Meestal is dit verdeeld 50/50 over airtricks & features, maar dat kan verschillend zijn per wedstrijd. Dit wordt in het bulletin genoteerd.

NB: Bij reeksen waar de riders nog maar weinig airtricks kunnen, gaat de weging lichtjes verschuiven naar meer features.

≠ Families

Alle tricks zijn ingedeeld in families, o.a. spins, railey tricks, back roll tricks, front flip tricks, front roll tricks, tantrum tricks; whip tricks, grabs & rails. (zie IWWF trick list [wakeboard - wakeskate](#)). Hoe meer tricks uit verschillende families je kan uitvoeren, hoe meer punten je zal verdienen.

Voorbeeld:

- × Een rider die eerst een S-bend doet, en daarna een railey krypt, gaat geen hogere score krijgen door die krypt, integendeel, dit geeft eerder een negatiever beeld aan de jury. Voer liever een trick uit een andere familie uit.

Binnenkant & buitenkant kabel / links & rechts voor / heel- en toeside

Een goede rider kan zowel links voor als rechts voor tricks uitvoeren, zowel aan de binnen- als aan de buitenkant van de kabel, en zowel heelside als toeside. Ook variatie in de op- en afsprong van een feature is een meerwaarde.

Voorbeelden:

- × Vb van hierboven: eerst een S-bend en daarna een krypt is niet positief, maar als je die S-bend buitenkant kabel uitvoert, en daarna de krypt aan de binnenkant, dan brengt dat wel toegevoegde waarde.
- × to blind landen is zeker extra punten waard, maar als je zowel aan de binnenkant als aan de buitenkant van de kabel to blind kan landen, is dat een sterke bonus.
- × Enkel tricks aan de buitenkant kabel uitvoeren komt negatief over. (al gaat dat voor een open men natuurlijk zwaarder doorwegen dan bij een mini boy).

Impression tips & tricks

“Try hard and go as big as you can while keeping it controlled and landing it cleanly”.

Kickers: geen prespins

Om een trick correct uit te voeren, wordt de rotatie pas ingezet na de afstoot. De rotatie die al op de kicker wordt ingezet, noemt een prespin. Dat gaat de beoordeling negatief beïnvloeden.

Rails

Er wordt verwacht dat je duidelijk ofwel een 5050, of board slide, of back lip, of ... uitvoert. Iets half en half telt niet.

Ook belangrijk om je opsprong en afsprong niet ‘zeach’ uit te voeren, te vergelijken met prespin op de kicker.

Allerlei

- × Landingen moeten clean en gecontroleerd zijn.
- × Features: de rider moet een volledige beheersing tonen
- × Vermijd herhalingen van tricks
- × Een volledig afgewerkte run scoort sowieso hoger dan wanneer je valt, zelfs al val je pas op het laatste feature.
- × Unieke tricks scoren altijd hoog
- × Air time / intensity: hoe hoog ga je? Hoe uitgesproken doe je de trick?
- × Grab time: hoe langer je je board vasthoudt, hoe beter
- × Regelmatig 180's doen om met je goede voet voor te komen is minder positief
- × ...

Nog vragen? Contacteer je coach of volg zelf een jury seminar. Bij interesse om een volgend seminar te volgen, kan je je alvast aanmelden bij karin@waterski.be Dan houden we je op de hoogte van de volgende organisaties.

Deze seminars worden natuurlijk in de eerste plaats voor nieuwe juryleden georganiseerd, maar ook voor riders of hun ouders kan deelname interessant zijn, om meer inzicht te krijgen in het jureren.