



International Waterski & Wakeboard Federation

RÈGLEMENT MONDIAL

WAKEBOARD BATEAU

Dernière mise à jour mai 2016

Table des matières

1.0	REGLE 1 GENERALITES.....	3
2.0	REGLE 2 : SITE DE COMPETITION PENDANT LES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD.....	4
3.0	REGLE 3 : SECURITE PENDANT LES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD.....	5
6.0	REGLE 6 : ETAT DE PREPARATION DU RIDER	9
7.0	REGLE 7 : DISQUALIFICATION	9
8.0	REGLE 8 : PROGRESSION.....	9
9.0	REGLE 9 : CRITERES D'INSCRIPTION POUR LES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD.....	9
10.0	REGLE 10 : INSCRIPTION AUX CHAMPIONNATS DU MONDE & ADMINISTRATION..	10
11.0	REGLE 11 : RESULTATS DE L'EQUIPE.....	11
12.0	REGLES 12 : DOSSARDS	12
13.0	REGLE 13 : EQUIPEMENT	12
14.0	REGLE 14 : RE-RIDES	13
15.0	REGLE 15 : RECLAMATIONS	14
16.0	REGLE 16 : UTILISATION DE LA VIDEO	14
17.0	REGLE 17 : FORMAT DE COMPETITION	15
18.0	RULE 18 : PARCOURS DE WAKEBOARD	16
19.0	REGLE 19 : DOUBLE-UP.....	17
20.0	REGLE 20 : OBSTACLES	19
21.0	REGLE 21 : VITESSE DU BATEAU & LONGUEUR DE LA CORDE	20
22.0	REGLE 22 : CHUTES	20
23.0	REGLE 23 : CHANGEMENTS D'HORAIRES & ANNULATION DE MANIFESTATION.....	21

1.0 RÈGLE 1 GÉNÉRALITÉ

1.1 Applicabilité des règles

Les règles, mises en exergue ici, sont définies pour régler les compétitions de wakeboard sous le contrôle de la Fédération Internationale de Ski Nautique et de Wakeboard. Il est exigé que les confédérations établissent des règles aussi proches que possible de ces règles. Chaque fois que le masculin est utilisé, la même chose doit être interprétée pour le féminin là où le contexte le requiert.

1.2 Exceptions à la règle

En cas de non-conformité avec les règles, le Chef Juge, en accord avec la majorité des juges, fait les changements nécessaires. De tels changements seront annoncés aux riders ou aux capitaines d'équipe lors des meetings ou par la poste. Le Chef Juge doit envoyer un rapport au Président de la IWWF World Wakeboard Council (WWC) pour expliquer ces changements. Là où les règles sont définies et applicables, un vote des Juges pour décider de renforcer une quelconque disposition est interdit.

1.3 Test antidopage

Tous les compétiteurs doivent être d'accord pour se soumettre au contrôle antidopage. Les politiques et procédures spécifiques au contrôle antidopage doivent être sous la responsabilité de la Commission Médicale. La Fédération Nationale et les riders indépendants confirment que tous les athlètes participant aux Championnats du Monde sont conscients et acceptent d'être liés par les dispositions des règles antidopage de la IWWF, inclus, mais pas limités, à tous les amendements des règles antidopage et à tous les standards internationaux des règles antidopage.

1.4 Alcool

Les athlètes ne doivent pas consommer d'alcool avant ou pendant le jour de la manifestation. Le jour de la manifestation est fixé 1 heure avant le départ du premier rider commençant son run et se termine quand les résultats ont été publiés et les éventuelles réclamations officielles closes. Une fois la poule réalisée par l'athlète et le résultat publié, il est défini que la journée de l'athlète est terminée.

1.5 Conduite antisportive

Tout rider (ou son représentant) ou officiel dont la conduite est jugée antisportive ou ceux dont la conduite pourrait discréditer la IWWF, IWWF World Wakeboard Council et les sponsors, que ce soit pendant ou en dehors de la compétition, peut être disqualifié pour tout ou partie de la compétition, inclus les prestations déjà effectuées pouvant être sujet à des amendes définies par le Comité exécutif de la IWW, par une majorité des 2/3 de la majorité des Juges. Chaque ou toute infraction peut

attaquer verbalement des collègues athlètes et/ou des pays hôtes ou des fédérations et/ou des réseaux sociaux, consommer de l'alcool pendant ou avant la manifestation, dissimuler des blessures physiques ou des problèmes de santé.

Ceci est valable aussi (et pas seulement) aux riders et individuels qui se livrent au vandalisme ou représentent mal le wakeboard dans les hôtels officiels ou durant des fonctions officielles pendant la manifestation. Chaque rider, avant de participer, signera un code de conduite comme condition d'inscription.

1.6 Décharge de responsabilité

À chaque événement national ou international, tous les concurrents (parent ou capitaine d'équipe si le rider a moins de 18 ans) doivent signer une décharge de responsabilité pour l'organisateur et la fédération hôte en cas d'accident, dégâts matériels et délit moral ou physique dans le cadre de la compétition. Toutes les organisations, les fédérations, les personnes ou institutions impliquées dans l'organisation d'un événement qui rencontre un acte illicite d'un concurrent, sont obligés d'en aviser les autorités locales compétentes pour juger le litige. Une copie du rapport déposé sera expédiée à la fédération qui interdira l'accès du concurrent à tous les événements jusqu'au jugement du litige.

2.0 RÈGLE 2 : SITE DE COMPÉTITION PENDANT LES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD

2.1 Il n'y aura pas de reconnaissance officielle du site pendant les Championnats du Monde de Wakeboard, cependant si les organisateurs décident d'organiser un entraînement officiel, tous les riders disposeront d'un temps égal de présence sur l'eau.

Les organisateurs de la manifestation remettront le site aux mains du Chef Juge un jour avant le premier jour de la compétition pour inspection.

2.2 L'utilisation du site est sous l'autorité du Chef Juge jusqu'à ce que la compétition soit terminée.

2.3 A la discrétion de l'organisateur de la manifestation, et seulement avec l'approbation du Chef Juge, des riders pourront être choisis pour rider ou pour prendre part à un test du parcours, et/ou des obligations vis-à-vis des médias ou des sponsors.

3.0 RÈGLE 3 : SÉCURITÉ PENDANT LES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD

3.1 Directeur de la sécurité

Au moins deux mois avant les Championnats du Monde de Wakeboard, la Fédération hôte doit nommer un Directeur de la Sécurité, qui engagera des assistants aussi nombreux que nécessaire et en informera le Président du Comité Mondial de Wakeboard et le Chef Juge. Le Directeur de la Sécurité sera responsable des conditions de sécurité de tous les équipements, des dispositifs et installations de la manifestation ; mais cela ne doit pas l'empêcher de déléguer des responsabilités spécifiques à ses assistants pour autant qu'elles soient approuvées par le Chef Juge. Il devra avoir l'autorité de décider toute action nécessaire, inclus l'arrêt de la manifestation, chaque fois qu'il observe une condition se révélant dangereuse. Le Chef Juge pourra passer outre toute action envisagée ou décidée par le Directeur de la Sécurité, mais cela sous sa propre responsabilité.

3.2 Disqualification d'un rider dangereux

Aucun rider ne doit être autorisé à concourir ou à continuer à concourir si le Directeur de la Sécurité et la majorité des Juges Bateau estiment que sa manière de concourir peut-être dangereuse pour lui-même ou pour les autres riders en compétition. Pendant la compétition, le Directeur de la Sécurité peut, à tout moment, demander au Chef Juge d'interrompre la manifestation pour un sondage des Juges Bateau au regard des actes ou de l'état d'un rider. L'avis d'un docteur peut être demandé.

3.3 Bateaux de sécurité

Deux bateaux de sécurité devraient être utilisés pendant la manifestation. L'emplacement supposé des bateaux de sécurité est prévu en dehors des bouées du parcours de wakeboard faisant face au rider pendant son passage.

La position définitive des bateaux de sécurité sur le parcours sera décidée par le Chef Juge.

3.4 Personnel des bateaux de sécurité

Chaque bateau de sécurité sera occupé par :

3.4.1 Un conducteur expérimenté qui a l'habitude des manifestations et des compétitions.

3.4.2 Un nageur, qui est parfaitement entraîné pour les premiers secours, pour la réanimation d'urgence et les techniques de sauvetage dans l'eau. Le nageur portera un gilet de sauvetage tout le temps et dans le cas d'une chute grave sa

3.5 Disponibilités médicales sur site

Le Directeur de la Sécurité désignera un Médecin Officiel de la Compétition qui se chargera de fournir les services suivants :

3.5.1 Un médecin approprié et qualifié sera à disposition durant toute la manifestation.

3.5.2 Une station médicale équipée de manière appropriée sera à disposition pour pourvoir à toute urgence médicale et sera disposée de manière à être accessible facilement.

3.5.3 Des moyens de transport appropriés qui permettront de transporter un rider blessé en toute sécurité et rapidement vers l'unité médicale la plus proche pour la suite de la prise en charge des soins.

Une relation de travail sera établie entre l'hôpital local ou l'unité médicale locale et le Médecin Officiel de la Compétition, de manière à ce que de tels accidents soient pris rapidement en charge et un traitement approprié fourni au besoin

4.0 RÈGLE 4 : CATÉGORIES DES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD

4.1 L'inscription à la compétition des Championnats du Monde de Wakeboard se fera uniquement par catégorie d'âge à l'exception de la catégorie Open.

4.2 Un minimum de 3 riders sera exigé pour ouvrir une catégorie. Les catégories ouvertes seront déterminées par la fin des inscriptions. Les résultats et les classements de des riders contribueront aux résultats par équipe et au titre. Le Chef Juge informera les Fédérations le plus rapidement possible si des catégories ne sont pas ouvertes par manque de riders. Dans le cas où une catégorie n'est pas ouverte, alors on procédera à la fusion de catégories. Voir (4.6 & 4.7).

4.3 Un rider ne sera autorisé à entrer que dans une seule catégorie.

4.4 Le Chef Juge et/ou le Chef Calculateur s'assureront que tous les passeports des riders soient contrôlés pour vérifier leur âge.

4.5 Pour les Championnats du Monde de Wakeboard - l'âge du rider au 31 décembre de l'année quand se déroulent les championnats du monde sera utilisé comme référence pour déterminer sa catégorie.

4.6 Catégories mélangées

BOYS < JUNIOR < OPEN > MASTERS > VÉTÉRANS

4.7 Annulation d'une catégorie

Les catégories avec moins de trois (3) riders peuvent être annulées ou mélangées à d'autres catégories supérieures à la discrétion du Comité Mondial de Wakeboard. La catégorie annulée ne donnera pas lieu à un classement ou des titres reconnus.

4.8 Catégories

U14 Garçons 14 et moins

14 ans et moins – si vous avez 14 ans ou moins au 31 décembre de l'année en cours où les championnats ont lieu.

U14 Filles 14 et moins

14 ans et moins - si vous avez 14 ans ou moins au 31 décembre de l'année en cours où les championnats ont lieu.

U18 Juniors Hommes 18 ans et moins

18 ans et moins hommes juniors – si vous avez 18 ans ou moins au 31 décembre de l'année en cours où les championnats ont lieu.

U18 Juniors Femmes 18 ans et moins

18 ans et moins femmes juniors – si vous avez 18 ans ou moins au 31 décembre de l'année en cours où les championnats ont lieu.

O30 Masters Hommes 30 ans et plus

30 ans et plus au 31 décembre de l'année en cours où les championnats ont lieu.

O30 Masters Femmes 30 ans et plus

30 ans et plus au 31 décembre de l'année en cours où les championnats ont lieu.

O40 Vétéran Hommes 40 ans et plus

40 ans et plus au 31 décembre de l'année en cours où les championnats ont lieu.

O40 Vétéran Femmes 40 ans et plus

40 ans et plus au 31 décembre

5.0 RÈGLE 5 : SYSTÈME DE MANCHES ET DE POULES

Les compétitions de Wakeboard utiliseront un système appelé “Heat System” plus communément dénommé système de manches et de poules. L’ordre de départ pour la première manche de la compétition sera effectué de manière aléatoire par ordinateur ou tiré au sort de manière à pouvoir concourir en poules individuelles. Le nombre de riders dans chacune de celles-ci est dépendant du nombre total de riders.

Aucune poule ne comprendra plus de 6 riders, et si possible on favorisera des poules de 4 à 5 riders.

Un nombre équivalent de riders provenant de chaque poule avancera alors vers les demi-finales et les finales. Les LCQ, demi-finales et finales seront déterminées par le classement et non par les résultats.

Les riders expérimentés seront en têtes de série et les poules seront choisies en utilisant la méthode suivante :

2 poules 2-1-1-2 ou pour 3 poules 3-2-1-1-2-3 et ainsi de suite. Cela permet aux poules d’être mélangées tout au long de la manifestation.

Division Open : Les hommes dans le top 8 et les femmes dans le top 4 figurant sur la liste en cours de l’IWWF Wakeboard World Cup seront en tête de série dans la première manche de la compétition dans la catégorie Open Femmes & Hommes. L’ordre de départ pour tous les autres riders dans la première manche de la compétition sera fait de manière aléatoire par ordinateur ou par tirage au sort afin de pouvoir concourir dans des poules individuelles.

Le nombre de riders dans chaque poule est tributaire du nombre de riders inscrits. Il y aura un maximum de 6 riders dans chaque poule. Un pourcentage de riders de chaque poule avancera vers les demi-finales et les finales. L’ordre de départ pour les LCQ, les demi-finales et les finales sera déterminé en fonction du classement et NON des scores.

Toutes les finales comprendront un nombre de 6 riders, en cas de retrait, de blessures ou de disqualification le rider ne sera pas remplacé ou échangé. La poule finale aura donc lieu avec moins de riders.

La LCQ (last chance qualification) aura lieu ou non, suivant le temps disponible et le nombre de participants.

Voir Annexe 1 pour le système officiel de poules

6.0 RÈGLE 6 : ÉTAT DE PRÉPARATION DU RIDER

Un rider doit avoir chaussé sa planche, mis son gilet de sauvetage et son dossard, et avoir une corde afin d'être prêt à rider quand le bateau reviendra vers le ponton/l'aire de départ. Tout rider qui ne sera pas prêt à rider lorsque vient son tour suivant l'ordre de départ, sera accusé de perdre du temps pour gagner un avantage et sera disqualifié.

En cas de disqualification de riders, le suivant disposera **d'une minute** supplémentaire par rider disqualifié pour être prêt au départ.

7.0 RÈGLE 7 : DISQUALIFICATION

Si un rider est disqualifié pour une raison ou une autre, il ne sera pas autorisé à participer au reste de la compétition. S'il manque son tour dans les manches de qualification, il ne sera pas autorisé non plus à participer aux qualifications de la dernière chance.

8.0 RÈGLE 8 : PROGRESSION

Un rider doit rider à son plein potentiel lors des qualifications pour accéder aux étapes suivantes de la compétition.

9.0 RÈGLE 9 : CRITÈRES D'INSCRIPTION POUR LES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD

9.1 Admissibilité du rider

Une Fédération peut choisir son équipe suivant son souhait. Toutefois, chaque membre de l'équipe doit être citoyen ou citoyen ayant soumis sa candidature de citoyenneté du pays de la Fédération qu'il représente. En cas de doute sur la nationalité du compétiteur, les Juges s'en remettent à son passeport. Si un rider n'est pas en possession de passeport, il doit pouvoir prouver la résidence dans le pays pour au moins 5 ans et doit prouver qu'il est membre d'un club affilié à la Fédération. Chaque Fédération doit certifier que tous les membres de son équipe correspondent à ces critères.

9.2 Inscription dans la compétition

Un rider peut concourir dans les Championnats du Monde de Wakeboard en tant qu'individuel ou représentant d'une équipe.

Capitaine de l'équipe peut le remplacer, mais uniquement dans la même catégorie. Les remplacements ne sont plus autorisés une fois que la compétition a débuté.

9.2.2 Inscriptions individuelles

Les riders qui ne font pas partie d'une équipe peuvent concourir en tant qu'individuels. L'inscription d'un rider individuel doit être soumise par sa propre Fédération. Les Fédérations décideront des critères pour une inscription individuelle. Il n'y a pas de restriction pour les riders décidant de s'inscrire en tant que compétiteurs individuels aux Championnats du Monde de Wakeboard.

9.2.3 Champions du Monde en titre

Les riders peuvent concourir en tant qu'individuels aux Championnats du Monde de Wakeboard dans n'importe quelle catégorie s'ils sont détenteurs du titre de Champion du Monde décerné lors des précédents Championnats du Monde. Leur inscription doit être soumise par leur Fédération respective.

10.0 RÈGLE 10 : INSCRIPTION AUX CHAMPIONNATS DU MONDE

10.1 Inscription :

Chaque Fédération doit certifier au Président du Comité International de Wakeboard de l'IWWF et au Comité Organisateur, pas plus tard que 60 jours avant le départ officiel de la première manifestation du Championnat du Monde de Wakeboard de l'IWWF, son intention de participer.

Chaque Fédération ne correspondant pas à ces critères ne sera pas autorisée à concourir, à moins de payer une amende de US\$200.00 à l'IWWF.

Si les formulaires officiels d'inscription n'ont pas été reçus 36 heures avant le début de la première manifestation, la place des riders de la Fédération sera alors déterminée par le Chef Juge sans tenir compte de leur classement.

Le chef calculateur doit collecter la composition de l'équipe avant la fin des inscriptions et doit la publier avant le début de la compétition. Aucune contestation sur la composition de l'équipe n'est autorisée après le début de la compétition.

10.2 Inscriptions tardives

Les inscriptions tardives ne seront uniquement acceptées que par consentement mutuel de l'Organisateur et du Chef Juge.

10.3 Enregistrement

Les enregistrements seront fermés 18 heures avant le début de la compétition. Si un rider ne peut pas être présent sur le site avant la fermeture des enregistrements, il (ou le capitaine d'équipe) doit s'assurer qu'une copie électronique de son passeport est envoyée au chef calculateur et au chef juge, et que son inscription est acquittée. Dès qu'il arrive, il doit se présenter au bureau des officiels, mais pas plus tard que le début du run du premier rider.

11.0 RÈGLE 11 : RÉSULTATS DE L'ÉQUIPE

11.1 Les 8 meilleurs résultats seront utilisés pour définir le résultat général de l'équipe.

11.2 Chaque rider de l'équipe recevra les points suivants dépendant du classement final dans sa catégorie respective :

1ère place	100 points
2e place	80 points
3ème place	65 points
4e place	55 points
5e place	45 points
6e place	35 points
7e place	30 points
8e place	25 points
9e place	20 points
10e place	17 points
11e place	14 points
12e place	11 points
13e place	8 points
14e place	6 points
15e place	5 points
16e place	4 points
17e place	3 points
18e place	2 points
19e place	1 point

20e place et tous les riders suivants reçoivent chacun 1 point.

Avec l'utilisation du système de poules, il y aura des situations où des riders auront terminé dans une position égale à un rider d'une poule différente. Des points de classement seront alors attribués à chaque rider de chaque équipe sur la base de leur classement dans la poule.

11.4 Si un rider de l'équipe est disqualifié pour conduite antisportive (à l'exception du rider étant disqualifié pour être arrivé en retard au ponton de départ ou ne portant pas de dossard) aucun point ne sera attribué à ce rider. Aucun remplacement n'est autorisé.

12.0 RÈGLES 12 : DOSSARDS

12.1 Les riders doivent porter un dossard officiel pendant leurs runs dédiés aux médias, pendant la compétition et les interviews. Si un rider ne porte pas un dossard qui lui a été attribué pendant qu'il concourt, il sera disqualifié de la compétition. Aucune modification ou suppression de lettres sur les dossards ne sont autorisée.

13.0 RÈGLE 13 : ÉQUIPEMENT

13.1 Général

Tout équipement personnel est sujet à l'accord du Chef Juge ou du Directeur de la Sécurité.

13.2 Gilet de sauvetage

Tous les compétiteurs doivent porter un gilet de sauvetage. Il en va de la responsabilité de chaque rider de vérifier que leur gilet de sauvetage correspond aux spécifications requises:

13.2.1 Il doit permettre au rider de flotter.

13.2.2 Il doit être construit de telle manière à ce qu'il procure une protection adéquate en cas de choc pouvant entraîner des blessures aux côtes ou aux organes internes.

13.3 Cordes :

Les riders doivent fournir leur propre palonnier et corde en s'assurant qu'ils ne soient pas confectionnés en matière élastique.

13.4 Casques

Les riders doivent porter un casque approprié s'ils décident d'utiliser des modules dans le parcours de wakeboard. Si un rider utilise un module sans casque, il sera disqualifié de la compétition. Si le rider décide d'utiliser un module, il doit commencer son run en portant un casque. Aucun casque recevant ou transmettant des informations ne pourra être utilisé pendant la compétition. Tout rider qui décide d'enlever

Un rider est totalement responsable de son propre équipement et doit avoir une planche de rechange, complètement équipée avec fixations et dérives, à sa disposition si un problème arrive. Si un rider réalise que son équipement a été endommagé, il peut jeter le palonnier pour indiquer qu'il désire réparer son équipement. Cela sera considéré comme une chute si cela arrive dans le parcours de wakeboard. Si un rider tombe dans le parcours de wakeboard à cause de son équipement endommagé, cela sera considéré aussi comme une chute. Si un rider doit stopper son run dans le parcours de wakeboard ou avant le départ de son deuxième passage pour réparer son équipement, cela sera aussi considéré comme une chute dans le parcours. Le Chef Juge aura le mot de la fin pour dire si l'équipement est en cause. Si un rider a endommagé son équipement, il aura **quatre minutes** pour réparer son équipement. L'équipement endommagé doit être réparé au ponton de départ. **Le temps démarre quand le rider arrive sur le ponton de départ.**

Le rider doit avoir ses deux pieds dans les fixations avant que les quatre minutes soient écoulées sinon il sera éliminé. Le bateau tirera alors le rider du ponton de départ vers l'endroit de la chute ou de l'endroit où il a jeté le palonnier, et stoppera complètement avant de redémarrer.

14.0 RÈGLE 14 : RE-RIDES

Il en va de la seule responsabilité du rider de demander un re-ride (ou re-run).

S'il existe des conditions inéquitables, qui, dans la majorité de l'opinion des Juges, affectent de manière flagrante un rider, il se verra offrir la possibilité d'un re-ride seulement sur le passage en question. Les re-rides ne seront pas accordés si l'équipement du rider est en cause.

Les re-rides doivent avoir lieu immédiatement. Si l'on accorde un deuxième re-ride, il peut demander à disposer de cinq minutes de pause, durant lesquelles le prochain rider peut faire son passage. Le re-ride aura lieu à la fin du passage du rider suivant, lorsque sa pause de cinq minutes expire.

Les demandes de re-ride doivent être formulées par le Chef Bateau avant que le prochain rider ne démarre ou doit être formulée aussi vite que possible, par le rider ou le représentant de son équipe et doit être décidé rapidement pour pouvoir être exécuté rapidement. Si dans l'opinion des juges Bateau de la manifestation, la demande n'a pas été formulée dès que le rider a terminé son run,

Un rider qui veut demander un re-ride quand il est sur/dans l'eau. Il/elle doit faire la demande au Juge Principal dans le bateau, ensuite la décision sera prise à la majorité des juges dans le bateau, la demande devant être formulée en étant encore sur l'eau.

15.0 RÈGLE 15 : RÉCLAMATIONS

Les réclamations doivent être faites auprès du Chef Juge uniquement par un rider ou le représentant de son équipe. La réclamation doit être formulée par écrit, doit mentionner la(es) raison(s) pour la réclamation et mentionner les numéros des règles concernées, doivent être remplies le plus vite possible, mais pas plus tard que 20 minutes après les faits ou après que les résultats de la manifestation aient été proclamés.

Le rider ou le représentant de son équipe se rendra vers le Chef Juge pour obtenir un formulaire original de réclamation pour procéder à sa réclamation. Le rider ou le représentant de son équipe rapportera alors le formulaire de réclamation au Chef Juge pour qu'il le lise. Une fois que le Chef Juge aura lu la réclamation et la liste des résultats, il rencontrera les Juges Bateau pour discuter de la réclamation si elle est jugée recevable. Les Juges Bateau rencontreront le rider pour discuter de la réclamation si le Chef Juge le juge nécessaire. Des actions seront alors prises par le Chef Juge pour faire suivre la réclamation.

Les réclamations doivent être accompagnées d'un montant équivalent en monnaie locale de US\$ Dollars 100.00 – Ce montant sera remboursé si la réclamation est considérée comme raisonnable ou confirmée par les Juges.

Tous les Juges doivent se trouver au bureau du Chef Juge immédiatement après la dernière manifestation du dernier jour et resteront 20 minutes après la remise officielle des prix pour répondre aux questions. Les réclamations seront traitées par le Chef Juge et les 3 Juges engagés pour la manifestation en question. Dans le cas d'autres réclamations, par exemple : réclamations sur la poule, le timing, etc. Celles-ci seront traitées par la majorité des juges.

Une correction ou une erreur dans l'établissement des résultats ne pourra pas être considérée comme une réclamation et la correction sera effectuée sur accord du Chef Juge et du Calculateur dans les 20 minutes après que les résultats aient été annoncés, et les feuilles de résultats des Juges Bateau seront à disposition pour vérification. La vérification des feuilles de résultats sera uniquement effectuée en présence des Juges notant cet événement précis.

16.0 RÈGLE 16 : UTILISATION DE LA VIDÉO

À cause de la nature subjective des scores & de l'esprit du wakeboard, tout enregistrement vidéo ou autre ne sera utilisé ni par les Juges, ni par les riders, ni par le représentant de l'équipe, pour résoudre tout malentendu. Les Juges ne commenteront ou ne visionneront aucune vidéo durant la manifestation.

17.0 RÈGLE 17 : FORMAT DE COMPÉTITION

17.1 Général

Chaque rider a droit à deux passages dans le parcours de wakeboard pendant lequel il doit exécuter le programme qu'il a choisi. Il sera jugé sur plusieurs critères subjectifs, et obtiendra une seule note.

Le jugement du run commence quand le rider entre dans le parcours de wakeboard et fini quand le rider sort du parcours de wakeboard, tombe pour une deuxième fois ou exécute sa Double-Up ou wild card (seulement finales).

Les riders sont encouragés à exécuter un run avec fluidité et avec une bonne variété de figures. Chaque figure doit être différente et exécutée aussi proprement que possible et poussée à ses limites.

Juges Bateau : le Chef Juge désignera trois Juges Bateau, qui se trouveront dans le bateau tracteur de manière à pouvoir noter chaque run des riders.

17.2 Notation

Les Juges baseront leur notation sur leur impression générale de la performance du run, et ce sur un maximum du 100 point. Chaque poule sera jugée indépendamment des autres poules exécutées dans la journée. Les juges noteront le premier rider de la poule subjectivement et baseront les notations des riders suivants par rapport à celui-ci. On demande aux juges de noter et classer le rider dans chaque poule.

Les Juges noteront chaque rider selon les critères suivants :

- Exécution - 33.3 points

Reflète le niveau de perfection dont chaque figure a été exécutée.

La moyenne des notes sera utilisée. Les notes de tous les critères d'un rider sont additionnées pour arriver à un total des notes des juges. On procède ensuite à la moyenne de toutes les notes des trois juges pour obtenir le résultat final du rider.

17.4 Classement

Le calcul des notes sera comparé à l'évaluation du classement du rider par les juges. L'évaluation du classement du rider par les juges prendra toujours le dessus sur le total des notes du rider effectué par les juges.

17.5 Signatures

En plus du Chef Calculateur et du Chef Juge (qui ont l'obligation de signer les feuilles de résultats), les trois Juges Bateau doivent aussi signer les feuilles de résultats.

18.0 RULE 18 : PARCOURS DE WAKEBOARD

18.1 Bouées du parcours

Les bouées utilisées dans le parcours de wakeboard doivent correspondre aux spécificités suivantes :

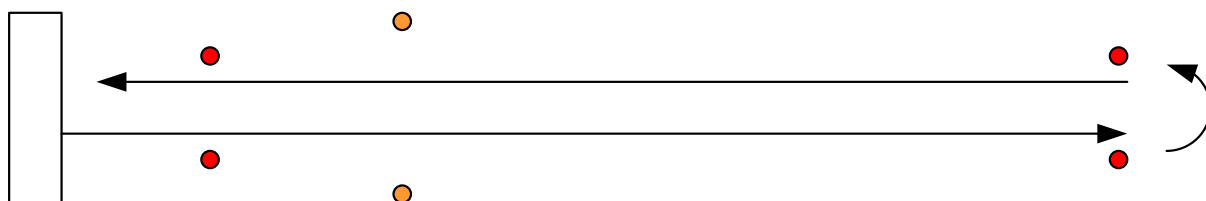
18.1.1 Uniquement des bouées gonflables pourront être utilisées, elles doivent être légères, pliables et présenter une surface d'exposition lisse.

18.1.2 La couleur des bouées doit être choisie pour un maximum de visibilité. Une peinture fluorescente orange est recommandée pour la bouée de départ et une peinture fluorescente verte est recommandée pour la bouée de limite du parcours (bouée de cut-off) de wakeboard.

18.1.3 Les bouées de départ ne doivent pas dépasser une hauteur de 1 mètre au-dessus de la surface de l'eau.

18.1.4 Chaque bouée sera équipée d'une solide boucle pour pouvoir y accrocher des corps-morts. Les bouées devront être arrimées au corps-mort de manière à ce que la bouée soit fixée solidement pour ne pas bouger de sa position.

18.2 Dimensions du parcours



Une bouée de départ devra établir l'aire approximative du début du parcours de wakeboard dans chaque direction. La fin du parcours sera signalisée par une bouée de fin. La distance du début du parcours jusqu'à la bouée de fin sera entre 370 et 400 mètres. Les dimensions de ce parcours seront appliquées là où ce sera adéquat sur le plan d'eau. Des bouées orange bien visibles sont recommandées pour le début et la fin.

18.3 Bouée de limite

Une bouée de limite (cut-off) indiquera le point après lequel le bateau tracteur ne sera pas en mesure de maintenir sa vitesse de manière à ce que le rider puisse continuer son run pour le deuxième passage. Des bouées vertes de couleur visible seront utilisées pour signifier cette limite. La position de la bouée de limite sera déterminée par le Chef Juge et le Chef Juge Bateau. La bouée de limite ne sera pas utilisée en finale où il y aura une Double-Up.

18.4 Procéder aux deux passages de wakeboard

Le bateau devra suivre aussi précisément que possible la trajectoire déterminée par le Chef Juge pour la manifestation, chaque trajectoire incluant le temps de préparation avant chaque passage. Le deuxième passage se fera dans la direction opposée au premier passage.

18.5 Le run d'un rider démarrera quand il exécutera sa première figure ou après la bouée de départ.

18.6 Le run d'un rider se terminera lorsqu'il tombe pour la deuxième fois ou lorsqu'il a dépassé la bouée de fin. La dernière figure d'un rider sera notée s'il quitte la crête de la vague avant de passer la bouée de fin.

18.7 Nager dans le parcours

Un rider qui nage le long du parcours pour avoir un avantage sur un autre compétiteur ne sera pas repris. Cela sera la fin de son run.

Diagramme 1 – PARCOURS DE WAKEBOARD OFFICIEL

Il en va de l'unique responsabilité de chaque compétiteur de communiquer au pilote avant de quitter le ponton s'il désire une Double-Up droite ou gauche (voir diagramme 2), et où le Double-Up aura lieu dans le parcours.

Des re-rides ne seront pas accordés en raison d'une mauvaise communication entre le rider et le pilote.

Au cas où le bateau accorde une Double-Up dans une mauvaise direction, le rider doit rester à l'écart de la vague du Double-Up et éviter toute figure. Si une quelconque figure est tentée, inclus le franchissement de la vague, le rider sera supposé avoir accepté son Double-Up.

Si un rider se tient à l'écart de la vague de sa Double-Up, le bateau fera demi-tour et procédera à une Double-Up dans la bonne direction.

Des re-rides ne seront pas accordés même si le plan d'eau est agité. Cependant, en cas d'erreur du pilote, on accordera un **3 minutes d'attente** au rider pour permettre au plan d'eau de se calmer et retrouver des conditions de ride appropriées.

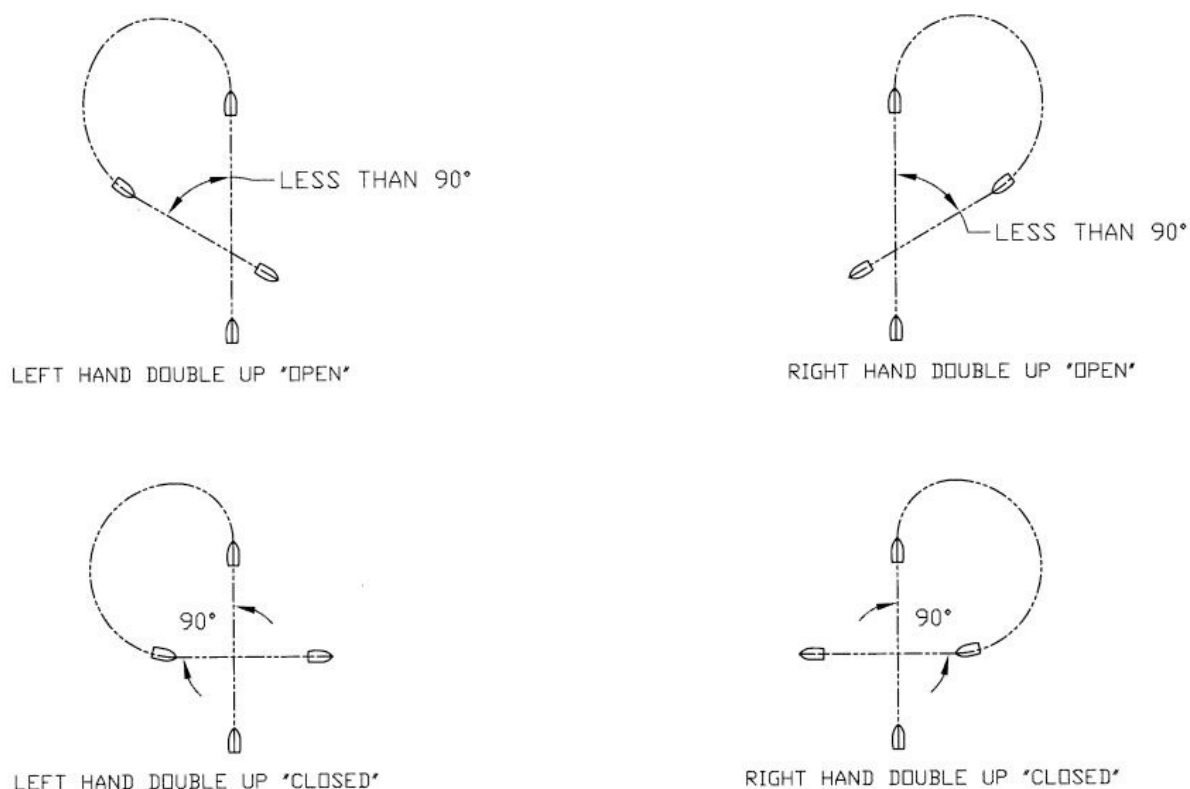
Si la chute d'un rider a lieu après la bouée de signalisation, le bateau procédera alors directement à une Double-Up ou une Wild Card pour le rider. Pour des raisons de sécurité, le rider ne sera pas autorisé à prendre le module de fin de parcours.

Le chef juge et la majorité des juges décident d'inclure ou non une Double-Up ou Wild Card. La majorité des juges peut aussi décider d'annuler si cela représente un risque de sécurité ou compromet le bon déroulement de la manifestation. Le chef juge devra informer l'organisateur et reporter au président de la WWC dès que possible.

Une Double-Up n'aura pas d'incidence négative sur la notation du run. Par contre, elle peut générer du bonus en cas de bonne exécution.

Une Wild Card devra être jugée de la même façon qu'une Double-Up.

Diagramme 2 – ILLUSTRATION DU DOUBLE-UP



20.0 RÈGLE 20 : MODULES

Les organisateurs sont encouragés à utiliser des modules qui sont fabriqués de manière solide, aptes à flotter, stables et sûrs dans leur design et si possible adaptés aux conditions et à la logistique du site de la compétition.

Le Chef Juge prendra la décision finale si les modules correspondent aux critères énumérés plus haut.

Le Chef Juge décidera où placer ces modules dans le parcours de wakeboard. Les riders sont encouragés à utiliser les modules pour ajouter de la variété à leur run.

Les modules peuvent aussi signifier le début de chaque run en fonction de l'emplacement où ils sont positionnés.

Les modules doivent être approuvés avant le début des Championnats du Monde et un diagramme ou une photo sera si possible publié dans le Bulletin #2.

21.0 RÈGLE 21 : VITESSE DU BATEAU & LONGUEUR DE LA CORDE

Chaque rider se verra gratifié de la vitesse de son choix d'une manière constante tout au long du parcours pour chaque passage avec la longueur de corde de son choix. La vitesse du bateau, partant du principe qu'elle soit constante avant de rentrer dans le parcours, est de la responsabilité du rider.

On permet au rider d'ajuster la vitesse du bateau pendant son run. Le pilote ajustera la vitesse aussi rapidement que possible.

Le rider utilisera les signaux de communication pour, si possible, ne pas provoquer l'arrêt du bateau. On considérera comme conduite antisportive l'utilisation délibérée de tactique consistant à retarder son run. Le rider s'expose alors à une pénalité ou à une disqualification. Les signaux de communication suivants et leurs combinaisons seront utilisés :

1. Le pouce en haut signifie « plus vite »
2. Le pouce en bas signifie « moins vite »
3. Pointer du doigt un équipement signifie qu'il y a un problème avec celui-ci
4. Pointer du doigt l'eau vers l'arrière signifie qu'il y a des débris dans l'eau
5. La main levée au-dessus de la tête une demande de re-ride
6. Suite à une chute, le rider doit indiquer au bateau tracteur et au bateau de sécurité que tout va bien

Le rider à la responsabilité de clairement communiquer aux Officiels dans le bateau ou au Jetty Marchal quelle longueur de corde il/elle désire. Il peut s'avérer utile pour le bon déroulement de la compétition de marquer la longueur de corde correcte avec un morceau de scotch ou autre.

22.0 RÈGLE 22 : CHUTES

22.1 Chutes en dehors du parcours :

22.1.1 Un rider a le droit à une chute en dehors du parcours pour autant que celle-ci ait lieu avant le départ de son premier passage.

22.1.2 Une

Si un rider jette le palonnier avant le début du départ de son premier passage pour indiquer que sa corde a été placée dans la mauvaise boucle par les officiels ou par les Juges dans le Bateau, cela ne comptera pas pour une chute en dehors du parcours.

22.3 Chute sur modules

Chaque rider se verra crédité d'une chute sur module et d'une chute sur vague. Un rider a le droit à un maximum de deux chutes lors de son run. Si une chute arrive, le bateau reprendra le rider pour qu'il continue son run. Le rider ne sera pas repris après une deuxième chute ou si une chute arrive après la bouée de fin lors du deuxième passage.

- Exemple N.1: Un rider tombe sur le kicker et ensuite tombe sur sa première figure sur la vague, il sera repris par le bateau. Mais son run sera terminé s'il chute sur un module ou une figure.
- Exemple N.2: Un rider chute du "Rainbow Slider" et chute sur le kicker en n'ayant aucune autre chute au préalable sur l'eau. Son run est terminé.

22.4 Le rider doit être prêt à rider immédiatement après le retour du bateau après la première chute, lors d'une chute en dehors du parcours ou lors du jet du palonnier.

23.0 RÈGLE 23 : CHANGEMENTS D'HORAIRE & ANNULATION DE MANIFESTATION

Des changements pendant la compétition peuvent être uniquement faits en cas de mauvais temps, des mauvaises conditions du plan d'eau, pour des raisons de sécurité ou toute autre raison similaire. Tous les riders doivent se trouver sur site une heure avant leur heure prévue de départ. De tels changements seront annoncés lors d'un meeting avec les riders ou le capitaine des équipes respectives et aussi communiqués sur le tableau d'affichage officiel.

Les finales pour chaque catégorie doivent être effectivement achevées pour déterminer un vainqueur, même si les Juges sont obligés de les terminer sur un autre site. Si une finale ne peut être achevée, tous les riders prenant part à la manifestation devront concourir à nouveau quand et où cela sera possible jusqu'à ce qu'un vainqueur soit proclamé.