

	TABLE DES MATIERES	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		

REGLEMENT WAKEBOARD WORLD 2013



traduit de l'anglais d'après la mise à jour de septembre 2012

document à titre éducatif, pour toute réclamation prière de se référer au document original

	TABLE DES MATIERES	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		

Tables des matières

1.0	REGLE 1 GENERALITÉS.....	1
1.1	Exceptions aux règles.....	1
1.2	Test antidopage	1
1.3	Alcool	1
1.4	Conduite antisportive	1
2.0	REGLE 2 SITE DE COMPETITION PENDANT LES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD	3
2.1	Entraînement et reconnaissance du site	3
2.2	Responsabilité du site	3
2.3	Test du site.....	3
3.0	REGLE 3 SECURITE PENDANT LES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD	4
3.1	Directeur de la sécurité.....	4
3.2	Disqualification d'un rider dangereux.....	4
3.3	Bateaux de sécurité.....	4
3.4	Personnel des bateaux de sécurité.....	4
3.5	Disponibilités médicales sur site.....	4
4.0	REGLE 4 CATEGORIES DES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD	6
4.1	Généralités.....	6
4.2	Ouverture d'une catégorie.....	6
4.3	Participation.....	6
4.4	Contrôle de l'âge du rider	6
4.5	Classe d'âge du rider	6
4.6	Catégories mélangées.....	6
4.7	Annulation d'une catégorie	6
4.8	Catégories	7
5.0	REGLE 5 SYSTEME DE MANCHES ET DE POULES (HEAT SYSTEM)	8
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	10
9.1	Admissibilité du rider	10
9.2	Inscription dans la compétition	10

	TABLE DES MATIERES	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		

9.2.1	Inscription de l'équipe	10
9.2.2	Inscriptions individuelles.....	10
9.2.3	Champions du Monde en titre.....	10
10.0	REGLE 10 INSCRIPTION AUX CHAMPIONNATS DU MONDE & ADMINISTRATION	11
10.1	Manifestation de l'intention de s'inscrire.....	11
10.2	Inscriptions tardives.....	11
11.0	REGLE 11 RESULTATS DE L'EQUIPE	12
11.1	Définition du résultat de l'équipe	12
11.2	Points par riders.....	12
11.3	Equipe ex- aequo	12
11.4	Point par équipe et disqualification.....	12
12.0	REGLES 12 DOSSARDS	13
12.1	Port du dossard.....	13
13.0	REGLE 13 - EQUIPEMENT	13
13.1	Général.....	13
13.2	Gilet de sauvetage	13
13.3	Cordes	13
13.4	Casques	13
13.5	Bateaux	13
13.6	Equipement défectueux.....	13
14.0	REGLE 14 RE-RIDES.....	14
15.0	REGLE 15 RECLAMATIONS	15
16.0	REGLE 16 UTILISATION DE LA VIDEO.....	15
17.0	REGLE 17 FORMAT DE COMPETITION.....	16
17.1	Généralités.....	16
17.2	Notation	16
17.3	Calculs des notes.....	16
17.4	Classement.....	16
17.5	Signatures	16
18.0	RULE 18 PARCOURS DE WAKEBOARD.....	17
18.1	Bouées du parcours	17
18.1.1	Généralités.....	17
18.1.2	Couleur.....	17

	TABLE DES MATIERES	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		

18.1.3	Hauteur	17
18.1.4	Fixation.....	17
18.2	Dimensions du parcours	17
18.3	Bouée de limite	17
18.4	Procéder aux deux passages de wakeboard	17
18.5	Début du run	17
18.6	Fin du run	17
18.7	Nager dans le parcours	17
19.0	REGLE 19 DOUBLE-UP	19
20.0	REGLE 20 OBSTACLES	20
21.0	REGLE 21 VITESSE DU BATEAU & LONGUEUR DE LA CORDE	20
22.0	REGLE 22 CHUTES.....	20
22.1	Chutes en dehors du parcours.....	20
22.2	Jet du palonnier	20
22.3	Chute sur obstacles	20
22.4	Après la chute	20
23.0	REGLE 23 CHANGEMENTS D’HORAIRES & ANNULATION DE MANIFESTATION.....	21
ANNEXE 1 - HEAT SYSTEM		

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 1

1.0 REGLE 1 GENERALITÉS

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 des fédérations qu'elles établissent des règlements aussi proches de ces règles que possible. Chaque fois que le masculin est utilisé, la même chose doit être interprétée pour le féminin là où le contexte le requiert.

1.1 Exceptions aux règles

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

1.2 Test antidopage

Tous les compétiteurs doivent être d'accord afin de 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 acquiescent être liés par les dispositions des règles antidopage de la IWWF, inclus mais pas limitées, à tous les amendements des règles antidopage et à tous les standards internationaux dans les règles antidopage.

1.3 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.

1.4 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 sujettes 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 être ainsi punissable par la disqualification de toute l'équipe.

Une conduite antisportive peut signifier mais n'est pas limitée à : l'utilisation de langage vulgaire en public, une colère en public, de ne pas rider à son plein potentiel, l'échec pour assumer différentes fonctions ou participer à des manifestations, la non-apparition lors de la conférence média, la cérémonie d'ouverture ou de clôture, la cérémonie de remise des prix, etc.... la présentation des podiums, discréditer publiquement les organisateurs de la manifestation, attaquer verbalement des collègues athlètes et/ou des pays hôtes ou des fédérations et/ou des réseaux sociaux, consommer

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 2

de l'alcool pendant ou avant la compétition, dissimuler des blessures physiques ou des problèmes de santé. Ceci inclus aussi mais n'est pas limité 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.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 3

2.0 REGLE 2 SITE DE COMPETITION PENDANT LES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD

2.1 Entraînement et reconnaissance du site

Il n'y aura pas de familiarisation officielle avec le site de la compétition 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 Responsabilité du site

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

2.3 Test du site

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 à des promotions ou du sponsorship.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 4

3.0 REGLE 3 SECURITE 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 pour les 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 qu'il existe une condition se révélant dangereuse. Le Chef Juge pourra passer outre toute action décidée ou décision du 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 continuer à concourir, selon le Directeur de la Sécurité et selon la majorité des Juges Bateau, si 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 de l'action d'un rider ou des conditions. Lorsque cela est possible, l'avis d'un médecin devrait 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 décidé 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 de toutes les manifestations pratiques et de toutes les compétitions.

3.4.2 Un nageur, qui est parfaitement entraîné pour le premier secours, pour la réanimation d'urgence et les techniques de sauvetage dans l'eau. Le nageur revêtira un gilet de sauvetage tout le temps et dans le cas d'une chute grave sautera dans l'eau pour aider le rider. Si le rider blessé est incapable de monter dans le bateau de sécurité avec ou sans assistance, le rider sera poussé à la surface de l'eau jusqu'à la berge et ensuite sorti hors de l'eau pour être déposé sur une planche adaptée à cet effet ou sur un brancard. En aucun cas un rider blessé ne sera monté passivement sur le côté du bateau de sécurité. Il faut souligner que dans une compétition internationale, des difficultés de langage peuvent interférer avec la communication; et pour cette raison le nageur, DOIT SE METTRE A L'EAU pour porter assistance au rider blessé.

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.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 5

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.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 6

4.0 REGLE 4 CATEGORIES DES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD

4.1 Généralités

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 Ouverture d'une catégorie

Un minimum de 3 riders sera exigé pour ouvrir une catégorie. Une fois la catégorie ouverte, tant les résultats que la catégorie elle-même, contribueront aux résultats de l'équipe. Une fois une catégorie ouverte elle fera place aux champions. Le Chef Juge informera toutes les Fédérations participant le plus rapidement possible que la faisabilité le permettra, si il n'y a pas assez de riders dans une catégorie. 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 Participation

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

4.4 Contrôle de l'âge du rider

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

4.5 Classe d'âge du rider

Pour les Championnats du Monde de Wakeboard - l'âge du rider au 1^{er} janvier de l'année où les championnats du monde ont lieu sera utilisé comme référence pour déterminer sa fourchette d'âge

4.6 Catégories mélangées

GARCONS < JUNIOR < OPEN > MASTERS > VETERANS

4.7 Annulation d'une catégorie

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

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 7

4.8 Catégories

Garçons 14 et moins

14 ans et moins – si vous avez 14 ans ou moins au 1er janvier de l'année en cours où les championnats ont lieu

Filles 14 et moins

14 ans et moins - si vous avez 14 ans ou moins au 1er janvier de l'année en cours où les championnats ont lieu

Juniors Hommes 18 ans et moins

18 ans et moins hommes juniors – si vous avez 18 ans ou moins au 1er janvier de l'année en cours où les championnats ont lieu

Juniors Femmes 18 ans et moins

18 ans et moins femmes juniors– si vous avez 18 ans ou moins au 1er janvier de l'année en cours où les championnats ont lieu

Masters Hommes 30 ans et plus

30 ans et plus au 1er janvier de l'année en cours où les championnats ont lieu

Masters Femmes 30 ans et plus

30 ans et plus au 1er janvier de l'année en cours où les championnats ont lieu

Vétéran Hommes 40 ans et plus

40 ans et plus au 1er janvier de l'année en cours où les championnats ont lieu

Vétéran Femmes 40 ans et plus

40 ans et plus au 1er janvier de l'année en cours où les championnats ont lieu

Open Hommes

Pas de restriction d'âge.

Open Femmes

Pas de restriction d'âge.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 8

5.0 REGLE 5 SYSTEME DE MANCHES ET DE POULES (HEAT SYSTEM)

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 entrant.

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 LCQs (last chance qualifications – dernière chance de se qualifier), demi-finales et finales seront déterminés par le classement et non par les résultats.

Les riders expérimentés seront 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 & le top 4 des femmes 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 dernière chance de qualification (LCQs) peut ou ne peut pas être utilisée durant la compétition, dépendant du temps et du nombre de participants.

Voir Annexe 1 pour le système officiel de poules

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 9

6.0 REGLE 6 ETAT DE PREPARATION DU RIDER

Un rider doit être prêt ,wakeboard chaussé, avec son gilet de sauvetage et son dossard, et avec une corde démêlée qui n'interférera pas pour qu'il soit prêt à rider lorsque le bateau viendra vers le ponton/l'aire de départ. Tout rider qui ne sera pas en condition immédiate de pouvoir rider lorsque vient son tour selon l'ordre de départ comme mentionné plus haut, sera accusé de perdre du temps pour gagner un avantage injuste et sera disqualifié.

7.0 REGLE 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. Par exemple, si il manque son tour dans les manches de qualification, il ne sera pas autorisé non plus à participer aux qualifications de la dernière chance (LCQs).

8.0 REGLE 8 PROGRESSION

Un rider doit fait un score (plus que 0) dans la manche de qualification pour progresser vers la prochaine manche de la compétition.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 10

9.0 REGLE 9 CRITERES D'INSCRIPTION POUR LES CHAMPIONNATS DU MONDE DE WAKEBOARD

9.1 Admissibilité du rider

Une Fédération peut choisir son équipe de la manière qu'elle désire; 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 la 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.

9.2.1 Inscription de l'équipe

Une équipe comprendra un maximum de 10 riders, avec un maximum de 2 riders dans la même catégorie. Cependant il est conseillé d'avoir un mélange de riders participants hommes et femmes dans l'équipe, mais ce n'est pas obligatoire. Les Fédérations doivent nommer les riders de l'équipe pour 8.00 heures, un jour avant le premier jour de la compétition, après quoi tous les riders s'inscrivant ne pourront pas contribuer au résultat de l'équipe et seront considérés comme riders individuels. Si un rider vient à être blessé, le 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 démarré.

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 soumis par sa propre Fédération. Les Fédérations décideront des critères pour une inscription individuelle. Il n'y 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 si 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.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 11

10.0 REGLE 10 INSCRIPTION AUX CHAMPIONNATS DU MONDE & ADMINISTRATION

10.1 Manifestation de l'intention de s'inscrire

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. Chaque Fédération doit certifier au Président du Comité Mondial de Wakeboard de l'IWWF, au Président du Comité Régional de Wakeboard, et au Comité Organisateur, pas plus tard que dix (10) jours avant le départ programmé de la première manifestation des Championnats du Monde, les noms des membres de son équipe, les manifestations auxquelles ils sont inscrits, le classement de chaque rider, ainsi que les noms des remplaçants officiels. Toute Fédération ne remplissant pas ces critères ne sera pas autorisée à concourir jusqu'à ce que la Fédération ait payé une amende US\$10.00 par rider par jour après le délai de 10 jours à l'IWWF pour chaque rider non inscrit officiellement. Si les formulaires officiels d'inscription n'ont pas été reçus 24 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.

10.2 Inscriptions tardives

Avant le début de la manifestation, après quoi des pénalités seront applicables. Des frais d'inscription tardifs de US\$10.00 par rider seront prélevés sur chaque inscription non réceptionnée 10 jours avant le premier jour officiel de la compétition. Les inscriptions tardives ne seront uniquement acceptées que par consentement mutuel de l'Organisateur et du Chef Juge. International Waterski and Wakeboard Federation

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 12

11.0 REGLE 11 RESULTATS DE L'EQUIPE

11.1 Définition du résultat de l'équipe

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

11.2 Points par riders

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

- 1ère place 100 points
- 2ème place 80 points
- 3ème place 65 points
- 4ème place 55 points
- 5ème place 45 points
- 6ème place 35 points
- 7ème place 30 points
- 8ème place 25 points
- 9ème place 20 points
- 10ème place 17 points
- 11ème place 14 points
- 12ème place 11 points
- 13ème place 8 points
- 14ème place 6 points
- 15ème place 5 points
- 16ème place 4 points
- 17ème place 3 points
- 18ème place 2 points
- 19ème place 1 point
- 20ème 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 conjointe avec un rider d'une poule différente. Des points de classement seront alors attribués à chaque rider de chaque équipe sur la base de leur placement dans la poule et de leur classement.

11.3 Equipe ex- aequo

Si il y a ex-aequo, le placement final de l'équipe sera déterminé par le 9ème résultat de l'équipe, si à ce moment il y a encore un ex-aequo alors ce sera le 10ème résultat. Le résultat de l'équipe sera utilisé pour déterminer le placement final.

11.4 Point par équipe et disqualification

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 dans son ensemble ne sera attribué à ce rider. Aucun remplacement n'est autorisé.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 13

12.0 REGLES 12 DOSSARDS

12.1 Port du dossard

Les riders doivent porter un dossard officiel pendant en présence des 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 modifications, soustraction ou suppression du lettrage des dossards ne sont autorisées.

13.0 REGLE 13 - EQUIPEMENT

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 si ils décident de sauter sur des obstacles dans le parcours de wakeboard. Si un rider saute un obstacle sans casque, il sera disqualifié de la compétition. Si le rider décide de sauter n'importe quel obstacle, 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 son casque doit le déposer dans un endroit sûr et de manière appropriée.

13.5 Bateaux

Le poids total additionnel dans le bateau sera déterminé par le Chef Juge et un représentant du Comité Mondial de Wakeboard. Si un représentant du Comité de l'WWC n'est pas présent, alors la décision sera à la discrétion du Chef Juge.

13.6 Equipement défectueux

Un rider est totalement responsable pour son propre équipement et doit avoir une planche de rechange, complètement équipée avec fixations et dérives, à sa disposition si un problème arrive. Si par aventure 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

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 14

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 celui où il a jeté le palonnier, et stoppera complètement avant de redémarrer. International Waterski and Wakeboard Federation.

14.0 REGLE 14 RE-RIDES

Il en va de la seule responsabilité du rider de demander un re-ride. Si il existe des conditions inévitables, qui, dans la majorité de l'opinion des Juges, affectent de manière flagrante un rider, il devra se voir 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 connaît un problème.

Les re-rides doivent avoir lieu immédiatement. Si l'on octroie un deuxième re-ride, le rider peut demander à avoir cinq minutes de pause, durant laquelle 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, la demande pourra être refusée.

Les demandes de re-ride ne seront pas acceptées si elles reposent sur des variations des conditions climatiques ou de l'état du plan d'eau.

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.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 15

15.0 REGLE 15 RECLAMATIONS

Les réclamations doivent être faites auprès du Chef Juge uniquement par un rider ou le représentant de son équipe. Les réclamations doivent être formulées par écrit, doivent mentionner la(les) raison(s) de la réclamation ainsi que 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, p.ex. 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 évènement précis.

16.0 REGLE 16 UTILISATION DE LA VIDEO

A 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 ou le représentant de l'équipe pour solutionner tout malentendu. Les Juges ne commenteront ou ne visionneront aucune vidéo durant la manifestation.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 16

17.0 REGLE 17 FORMAT DE COMPETITION

17.1 Généralités

Chaque rider a le droit à deux passages dans le parcours de wakeboard pendant lequel il doit exécuter le programme qu'il a choisi. Il sera jugé sur le style subjectif des catégories pour parvenir à un simple résultat combiné.

On commence à juger le run dès que le rider entre dans le parcours de wakeboard et on arrête dès que le rider sort du parcours de wakeboard, tombe pour une deuxième fois ou achève son double-up (seulement en finales).

Les riders sont encouragés à exécuter un run en douceur et de manière fluide avec une bonne variété de figures. Chaque manœuvre doit être différente et exécutée aussi parfaitement que possible et poussée à ses limites.

Juges (de notation) 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 octroieront un maximum de 100 points à chaque rider basé sur leurs impressions générales dont le parcours a été exécuté. Chaque poule individuelle par division sera jugée indépendamment des autres poules exécutées dans la journée. Les juges noteront le premier rider de la poule subjectivement et ensuite la performance de chaque rider qui suit selon que ce rider est jugé plus haut ou plus bas en fonction de leur run. On demande au juge de conjointement noter et classer le rider dans chaque poule.

Les Juges noteront chaque rider dans chacune des catégories suivantes :-

Exécution - 33.3 points

Cela reflète le niveau de perfection dont chaque manœuvre a été exécutée aussi bien que l'accomplissement réussi du parcours avec un minimum de chutes.

Intensité - 33.4 points

Cela reflète avec quelle amplitude les mouvements sont exécutés aussi bien que la difficulté technique des figures accomplies.

Composition - 33.3 points

Cela reflète la composition globale du parcours en termes de capacité du rider à réaliser une variété de manœuvres dans une séquence toute en douceur et créative.

17.3 Calculs des notes

La méthode habituelle de calcul sera utilisée. Les notes de toutes les catégories 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 renvoyé à l'évaluation des juges sur le classement du rider. 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 doivent signer les feuilles de résultats, les trois Juges Bateau doivent aussi signer les feuilles de résultats.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 17

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 Généralités

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

18.1.2 Couleur

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

18.1.3 Hauteur

Les bouées de départ ne doivent pas être situées plus de 1 mètre au-dessus de la surface de l'eau.

18.1.4 Fixation

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 pouvoir 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 signalisé par une bouée de fin. La distance du début du parcours jusqu'à la bouée de fin sera de 370 mètres. Les dimensions de ce parcours seront appliquées là où ce sera le plus facile. Des bouées orange bien visibles sont recommandés pour le début et la fin.

18.3 Bouée de limite

Une bouée de limite 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 finales où il y aura un double-up.

18.4 Procéder aux deux passages de wakeboard

Le bateau devra suivre aussi près 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 Début du run

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

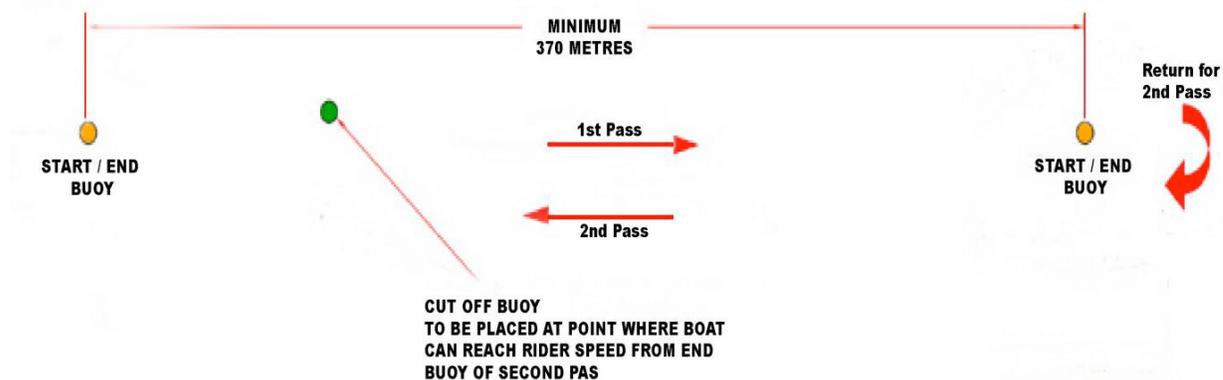
18.6 Fin du run

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 si 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

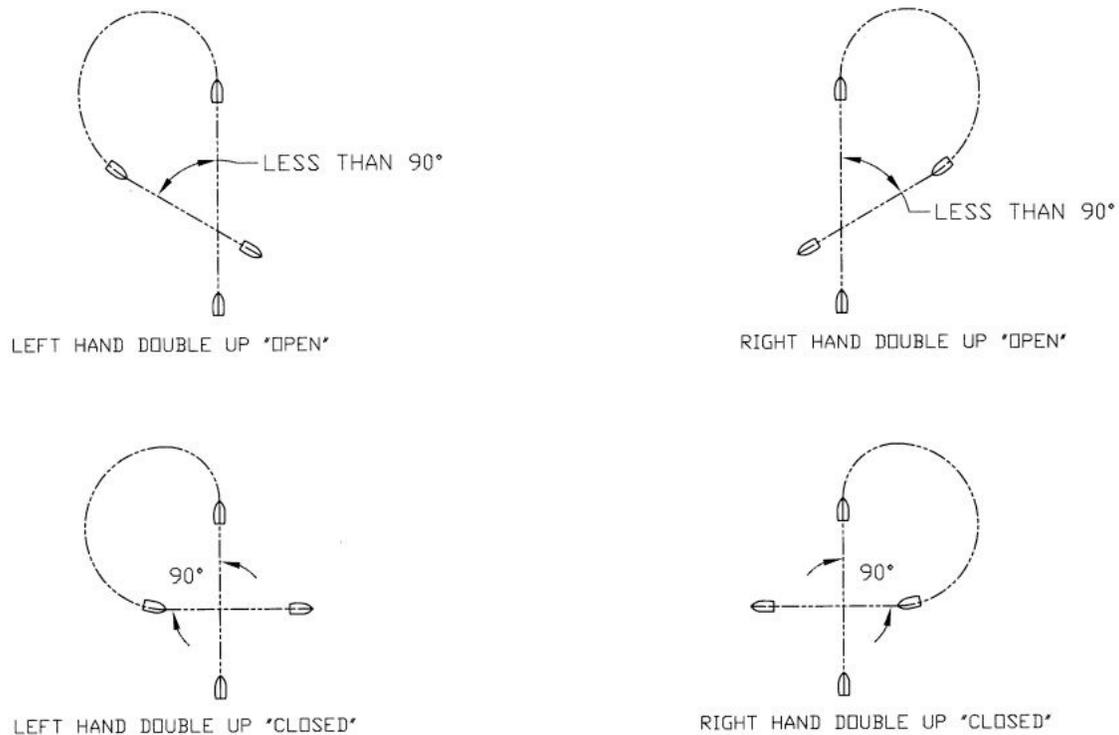


	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 19

19.0 REGLE 19 DOUBLE-UP

Seuls les Juniors Hommes et les Hommes Open qui se qualifient pour les finales ont le droit à une double-up. Il en va de l'unique responsabilité de chaque compétiteur de communiquer au pilote avant de quitter le ponton si il désire une double-up droite ou gauche (voir diagramme 2), et où la double-up aura lieu dans le parcours. Des re-rides ne seront pas octroyés en raison d'une mauvaise communication entre le rider et le pilote. Au cas où le bateau octroie un double-up dans une mauvaise direction, le rider doit rester à l'écart de la vague de la double-up et éviter toute manœuvre. Si une quelconque manœuvre est tentée, inclus le franchissement de la vague, le rider sera supposé avoir accepté sa double-up. Si un rider se tient à l'écart de la vague de sa double-up, le bateau fera demi-tour et procèdera à une double-up dans la bonne direction. Des re-rides ne seront pas octroyés même si le plan d'eau se révèle être chahuté à force de répétitions. Si la chute d'un rider a lieu après la bouée de signalisation, le bateau procèdera alors directement à une double-up pour le rider.

Diagram 2 – ILLUSTRATION DU DOUBLE-UP



	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 20

20.0 REGLE 20 OBSTACLES

Les organisateurs sont encouragés à utiliser des obstacles qui sont fabriqués de manière solide, aptes à flotter, stables et sûrs dans leur design et si possible adaptés pratiquement aux conditions et à la logistique du site de la compétition. Le Chef Juge prendra la décision finale si les obstacles correspondent aux critères énumérés plus haut. Le Chef Juge prendra la décision où placer ces obstacles dans le parcours de wakeboard. Les riders sont encouragés à passer sur ces obstacles pour ajouter de la variation à leur run. Les obstacles peuvent aussi signifier le début de chaque run en fonction de l'emplacement où ils sont positionnés. Les obstacles doivent être approuvés avant le début des Championnats du Monde et un diagramme ou une photo sera si possible distribuée dans le Bulletin #2.

21.0 REGLE 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.

22.0 REGLE 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 chute en dehors du parcours ou le jet du palonnier avant le départ du deuxième passage compteront pour une chute dans le parcours.

22.2 Jet du palonnier

Le rider a le droit à un jet de palonnier avant le départ de son premier passage, ce qui comptera pour une chute en dehors du parcours. 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 obstacles

Chaque rider se verra crédité d'une chute sur obstacle 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 Nr.1:** Un rider tombe sur la rampe et ensuite tombe sur sa première manœuvre sur la vague, il sera repris par le bateau. Mais son run sera terminé si il chute sur un obstacle ou une figure.
- **Exemple Nr.2:** Un rider chute du "rainbow slider" et chute sur le tremplin en n'ayant aucune autre chute au préalable sur l'eau. Son run est terminé.

22.4 Après la chute

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.

	REGLEMENT	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 21

23.0 REGLE 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.

	HEAT SYSTEM	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 1

	Qualifications	1/4 Final	LCQ	Demi Final	Final
3 riders				1 Heat de 3 Total 3 riders	1 Heat de 3 Total 3 riders
4 riders				1 Heat de 4 Total 4 riders	1 Heat de 4 Total 4 riders
5 riders				1 Heat de 5 Total 5 riders	1 Heat de 5 Total 5 riders
6 riders				1 Heat de 6 Total 6 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
7 riders		1 Heat de 4 1 Heat de 3 (Top 2 en Final) Total 7 riders	1 Heat de 3 (LCQ Top 2 en Final) Total 3 riders		1 Heat de 6 Total 6 riders
8 Riders		1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Final) Total 8 riders	1 Heat de 4 (LCQ Top 2 en Final) Total 4 riders		1 Heat de 6 Total 6 riders
9 riders		1 Heat de 5 1 Heat de 4 (Top 2 en Final) Total 8 riders	1 Heat de 5 (LCQ Top 2 en Final) Total 4 riders		1 Heat de 6 Total 6 riders
10 Riders		1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 2 en Final) Total 10 riders	1 Heat de 6 (LCQ Top 2 en Final) Total 6 riders		1 Heat de 6 Total 6 riders
11 Riders		1 Heat de 6 1 Heat de 5 (Top 3 en Demi) Total 11 riders	1 Heat de 5 (LCQ Top 2 en Demi) Total 5 riders	1 Heat 4 1 Heat 4 (Top 3 en Final) Total 8 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
12 Riders		1 Heat de 6 1 Heat de 6 (en 3 en Demi) Total 12 riders	1 Heat de 6 (LCQ Top 2 en Demi) Total 6 riders	1 Heat 4 1 Heat 4 (Top 3 en Final) Total 8 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
13 Riders		1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (en 2 en Demi) Total 13 riders	1 Heat de 4 1 Heat de 3 (LCQ Top 1 en Demi) Total 7 riders	1 Heat 4 1 Heat 4 (Top 3 en Final) Total 8 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
14 Riders		1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 4 (en 2 en Demi) Total 14 riders	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (LCQ Top 1 en Demi) Total 8 riders	1 Heat 4 1 Heat 4 (Top 3 en Final) Total 8 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
15 Riders		1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (en 2 en Demi) Total 15 riders	1 Heat de 5 1 Heat de 4 (LCQ Top 1 en Demi) Total 9 riders	1 Heat 4 1 Heat 4 (Top 3 en Final) Total 8 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
16 Riders		1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (en 2 en Demi) Total 16 riders	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (LCQ Top 1 en Demi) Total 8 riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 3 en Final) Total 10 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
17 Riders		1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (en 2 en Demi) Total 17 riders	1 Heat de 5 1 Heat de 4 (LCQ Top 1 en Demi) Total 9 riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 3 en Final) Total 10 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders

	HEAT SYSTEM	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 2

	Qualifications	1/4 Final	LCQ	Demi Final	Final
18 Riders		1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (en 2 en Demi) Total 18 riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 (LCQ Top 1 en Demi) Total 10 riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 3 en Final) Total 10 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
19 Riders		1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 4 (en 2 en Demi) Total 19 riders	1 Heat de 6 1 Heat de 5 (LCQ Top 1 en Demi) Total 11 riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 3 en Final) Total 10 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
20 Riders		1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (en 2 en Demi) Total 20 riders	1 Heat de 6 1 Heat de 6 (LCQ Top 1 en Demi) Total 12 riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 3 en Final) Total 10 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
21 Riders		1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi) Total 21 riders	1 Heat de 6 1 Heat de 5 (LCQ Top 1 en Demi) Total 11 riders	1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Final) Total 12 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
22 Riders		1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi) Total 22 riders	1 Heat de 6 1 Heat de 6 (LCQ Top 1 en Demi) Total 12 riders	1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Final) Total 12 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders

	Qualifications	LCQ	1/4 Final	Demi Final	Final
23 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en 1/4 Final) Total 23 riders	1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (LCQ Top 2 en 1/4 Final) Total 13 riders	1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi Final) Total 16 riders	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final) Total 8 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders
24 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 4 (Top 2 en 1/4 Final) Total 24 riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 4 (LCQ Top 2 en 1/4 Final) Total 13 riders	1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi Final) Total 16 riders	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final) Total 8 riders	1 Heat de 6 Total 6 riders

	Qualifying	LCQ	1/4 Final	Demi Final	Final
25 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (LCQ Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	1 Heat de 6
	Total 25 riders	Total 15 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
26 Riders	Qualifying Qualifying 1 Heat de 6 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 2 en 1/4 Final)	1/4 Final 1/4 Final 1 Heat de 6 1 heat de 5 1 Heat de 5 (LCQ Top 2 en 1/4 Final)	LCQ LCQ 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi Final)	Demi Final Demi Final 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	Final Final 1 Heat de 6
	Total 26 riders	Total 16 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
27 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 6 1 Heat de 6 (Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 6 1 heat de 6 1 Heat de 5 (LCQ Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	1 Heat de 6
	Total 27 riders	Total 17 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
28 Riders	1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 6 1 heat de 6 1 Heat de 6 (LCQ Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	1 Heat de 6
	Total 28 riders	Total 18 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
29 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 4 (Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (LCQ Top 1 en 1/4 Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	1 Heat de 6
	Total 29 riders	Total 17 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
30 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (LCQ Top 1 en 1/4 Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	1 Heat de 6
	Total 30 riders	Total 18 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders

	HEAT SYSTEM	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 4

	Qualifying	LCQ	1/4 Final	Demi Final	Final
31 Riders	1 Heat de 6	1 Heat de 5	1 Heat de 4	1 Heat de 4	1 Heat de 6
	1 Heat de 5	1 Heat de 5	1 Heat de 4	1 Heat de 4	
	1 Heat de 5	1 Heat de 5	1 Heat de 4		
	1 Heat de 5	1 Heat de 4	1 Heat de 4		
	1 Heat de 5				
	(Top 2 en 1/4 Final)	(LCQ Top 1 en 1/4 Final)	(Top 2 en Demi Final)	(Top 3 en Final)	
	Total 31 riders	Total 19 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
32 Riders	1 Heat de 6	1 Heat de 5	1 Heat de 4	1 Heat de 4	1 Heat de 6
	1 Heat de 6	1 Heat de 5	1 Heat de 4	1 Heat de 4	
	1 Heat de 5	1 Heat de 5	1 Heat de 4		
	1 Heat de 5	1 Heat de 5	1 Heat de 4		
	1 Heat de 5				
	(Top 2 en 1/4 Final)	(LCQ Top 1 en 1/4 Final)	(Top 2 en Demi Final)	(Top 3 en Final)	
	Total 32 riders	Total 20 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
33 Riders	1 Heat de 6	1 Heat de 6	1 Heat de 4	1 Heat de 4	1 Heat de 6
	1 Heat de 6	1 Heat de 5	1 Heat de 4	1 Heat de 4	
	1 Heat de 6	1 Heat de 5	1 Heat de 4		
	1 Heat de 5	1 Heat de 5	1 Heat de 4		
	1 Heat de 5				
	(Top 2 en 1/4 Final)	(LCQ Top 1 en 1/4 Final)	(Top 2 en Demi Final)	(Top 3 en Final)	
	Total 33 riders	Total 21 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
34 Riders	1 Heat de 6	1 Heat de 6	1 Heat de 4	1 Heat de 4	1 Heat de 6
	1 Heat de 6	1 Heat de 6	1 Heat de 4	1 Heat de 4	
	1 Heat de 6	1 Heat de 5	1 Heat de 4		
	1 Heat de 6	1 Heat de 5	1 Heat de 4		
	1 Heat de 5				
	(Top 2 en 1/4 Final)	(LCQ Top 1 en 1/4 Final)	(Top 2 en Demi Final)	(Top 3 en Final)	
	Total 34 riders	Total 22 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
35 Riders	1 Heat de 6	1 Heat de 6	1 Heat de 4	1 Heat de 4	1 Heat de 6
	1 Heat de 6	1 Heat de 6	1 Heat de 4	1 Heat de 4	
	1 Heat de 6	1 Heat de 6	1 Heat de 4		
	1 Heat de 6	1 Heat de 5	1 Heat de 4		
	1 Heat de 5				
	(Top 2 en 1/4 Final)	(LCQ Top 1 en 1/4 Final)	(Top 2 en Demi Final)	(Top 3 en Final)	
	Total 35 riders	Total 23 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders

	Qualifying	LCQ	1/4 Final	Demi Final	Final
36 Riders	1 Heat de 6 1 Heat de 6 (Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 6 (LCQ Top 1 en 1/4 Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en Demi Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	1 Heat de 6
	Total 36 riders	Total 24 riders	Total 16 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
37 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 6 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (LCQ Top 1 en 1/4 Final)	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 2 en Demi Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	1 Heat de 6
	Total 37 riders	Total 21 riders	Total 20 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
38 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (LCQ Top 1 en 1/4 Final)	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 2 en Demi Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	1 Heat de 6
	Total 38 riders	Total 22 riders	Total 20 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
39 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 4 (Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 5 (LCQ Top 1 en 1/4 Final)	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 2 en Demi Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	1 Heat de 6
	Total 39 riders	Total 23 riders	Total 20 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
40 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 2 en 1/4 Final)	1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 6 (LCQ Top 1 en 1/4 Final)	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5 (Top 2 en Demi Final)	1 Heat de 4 1 Heat de 4 (Top 3 en Final)	1 Heat de 6
	Total 40 riders	Total 24 riders	Total 20 riders	Total 8 riders	Total 6 riders

	HEAT SYSTEM	WAKEBOARD WORLD RULES
YEAR 2013		Page 6

	Qualifying	LCQ	1/4 Final	Demi Final	Final
41 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4	1 Heat de 6 1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 5	1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 6	1 Heat de 4 1 Heat de 4	1 Heat de 6
	(Top 2 en 1/4 Final) Total 41 riders	(LCQ Top 1 en 1/4 Final) Total 21 riders	(Top 2 en Demi Final) Total 24 riders	(Top 3 en Final) Total 8 riders	Total 6 riders
42 Riders	1 Heat de 5 1 Heat de 5 1 Heat de 4 1 Heat de 4	1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 5 1 Heat de 5	1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 6 1 Heat de 6	1 Heat de 4 1 Heat de 4	1 Heat de 6
	(Top 2 en 1/4 Final) Total 42 riders	(LCQ Top 1 en 1/4 Final) Total 22 riders	(Top 2 en Demi Final) Total 24 riders	(Top 3 en Final) Total 8 riders	Total 6 riders