



Water Ski and Wakeboard
Ski nautique et planche
CANADA

RÈGLEMENTS OFFICIELS 2008

PLANCHE

RÈGLEMENTS OFFICIELS 2008 PLANCHE

Ces règlements furent rédigés en anglais. Une version officielle de SNC est publiée séparément en français. En cas de conflit d'interprétation, seulement la version anglaise sera considérée comme authentique.

Le manuel des règlements de planche nautique de SNPC a été préparé à partir de la version 2007. Les amendements sont joints en annexe. Toute référence faite aux WWA doit être interprétée comme étant SNPC et/ou le comité national de planche. Ce manuel des règlements est le manuel officiel des événements canadiens de planche sanctionnés.

Ces règlements remplacent tous les règlements précédents et leurs amendements et demeureront en vigueur jusqu'à la publication de la prochaine édition des amendements aux règlements. Toute correspondance concernant ces règlements doit être adressée au Comité de planche à:

Ski nautique et planche Canada
210-223, rue Colonnade Sud
Ottawa (Ontario)
K2E 7K3

Téléphone: 613-526-0685
Télécopieur: 613-526-4380
courriel: wswc@waterski-wakeboard.ca
www.waterski-wakeboard.ca

Manuel des règlements de WWA

I. Renseignements généraux

A. Le WWA est l'organisme international directeur de planche nautique. Il a pour objet d'exposer les gens à la planche nautique de compétition, d'offrir des normes de compétition justes et conséquentes en sanctionnant des événements et d'aider à éduquer le public sur les moyens de s'amuser davantage et d'améliorer leurs compétences personnelles en planche nautique. Les règlements ci-joints régissent toutes les compétitions sanctionnées.

B. L'Association mondiale de planche nautique est une association dirigée par un conseil d'administration élu par les membres. Tous les membres sont encouragés à participer et à communiquer leurs sentiments et leurs idées au conseil d'administration afin que l'association puisse mieux servir ses membres. Tous les membres peuvent siéger aux comités. Les règlements et l'information ci-joints sont mis à jour chaque année. Le conseil d'administration peut amender les règlements de temps à autre, de son propre chef ou sur recommandation du comité des règlements. Les règlements en vigueur, amendés par le conseil d'administration, demeurent en vigueur jusqu'à la publication de la nouvelle édition annuelle. Toutes les suggestions et/ou améliorations proposées par les membres pour l'année doivent parvenir au siège de la WWA avant le 15 novembre aux fins d'entrée en vigueur l'année suivante.

C. La règle primordiale de tous les événements sanctionnés par le WWA est la sécurité. Le WWA contribue aussi à la formation, l'instruction et l'accréditation des pilotes, des officiels, des juges et des directeurs d'événements, sur la tenue d'événements sécuritaires et efficaces.

D. Les règlements contenus dans ce manuel ne sont qu'un guide. Aucun règlement ne doit être pris à la lettre, sauf ceux qui concernent la sécurité. Les cours, l'évaluation, les critères et les formules des événements peuvent être modifiés selon les conditions. Les communications avec les planchistes et les officiels demeurent toutefois essentielles. Les organisateurs de compétitions sont encouragés à essayer de nouvelles formules afin d'améliorer le sport.

II. Équipement :

A. Tous les concurrents doivent porter un gilet approuvé par la Garde côtière américaine (ou les normes du pays concerné) ou un gilet qui fera définitivement flotter un concurrent inconscient. Tout gilet de combinaison humide doit posséder un mécanisme de verrouillage en plus d'une fermeture éclair.

B. L'utilisation de la planche nautique est obligatoire dans toutes les compétitions de planche nautique. Toutes les planches nautiques doivent flotter. Les planches nautiques doivent diriger les pieds du concurrent vers le côté.

C. Les concurrents doivent fournir leurs propres câbles et palonniers, mais les organisateurs peuvent fournir ces équipements, s'ils le souhaitent. Tous les câbles de traction utilisés en compétition ne doivent pas s'étirer et doivent être approuvés par les responsables de la sécurité et le juge en chef.

D. Il incombe uniquement aux planchistes d'assurer le bon état de leur équipement.

III. Définition de conduite antisportive :

A. Tout comportement indigne du mode de vie des planchistes qui crée un risque pour les gens sur place, qu'ils soient participants ou spectateurs de la compétition.

B. Tout comportement indigne d'un planchiste qui endommage le site et risque de retarder la compétition.

C. Tout propos vulgaire de la part du planchiste qui pourrait perturber l'ambiance de la compétition pour les participants et/ou les spectateurs.

Les infractions sont passibles de disqualification pour les participants impliqués. Si la perturbation est causée par une personne non participante, le coordonnateur de la compétition se réserve le droit d'expulser cette personne du site. Toutes les disqualifications doivent être traitées par le coordonnateur de l'événement et les officiels de la compétition.

IV. Compétences :

- A. Tous les participants à un événement sanctionné par le WWA doivent être membres du WWA.
- B. Tous les participants doivent signer un contrat de participation avant de participer, et comprendre la nature du sport et ses risques inhérents, surtout pour la formule proposée. Le participant doit remettre les formulaires demandés par les organisateurs, avant l'événement. Il incombe au participant de s'inscrire auprès de la personne désignée et de présenter des preuves d'affiliation et de ses compétences, avant de participer.
- C. Les participants doivent dévoiler tout problème médical aux organisateurs, notamment les blessures passées ou actuelles, ainsi que tout autre état médical préexistant. Il incombe ensuite aux organisateurs de déterminer si l'athlète peut participer. Les organisateurs de l'événement peuvent également exiger l'approbation d'un médecin.

V. Qualifications pour le Championnat du monde du WWA :

Les concurrents souhaitant participer au Championnat du monde du WWA doivent se qualifier dans le cadre du championnat national de leur pays. Les participants des pays qui ne présentent pas de championnat national doivent être choisis par la fédération ou l'association de planche nautique du pays reconnue par le WWA. Les athlètes peuvent aussi se qualifier pour le Championnat du monde dans la division professionnelle en terminant parmi les 15 premiers au classement général professionnel masculin des États-Unis ou parmi les huit premières au classement général professionnel féminin pour l'année visée. Les participants du circuit professionnel international américain peuvent être choisis pour représenter leur pays d'origine si la fédération ou l'association de planche nautique du pays reconnue par le WWA a accepté qu'ils ne participent pas au championnat national du pays.

VI. Divisions de compétition :

- A. Les divisions de compétition sont organisées par groupes d'âge, sauf pour les divisions professionnelle et ouverte. Le groupe d'âge est déterminé selon l'âge du participant au 1^{er} janvier de l'année en cours. Le championnat national des États-Unis et le Championnat du monde regroupent les catégories d'âge suivantes.

Garçons juniors	9 ans et moins
Garçons	De 10 à 13 ans
Hommes juniors	De 14 à 17 ans
Hommes I	De 18 à 24 ans
Hommes II	De 25 à 29 ans
Maîtres	De 30 à 39 ans
Vétérans	40 ans et plus
Filles	13 ans et moins
Femmes juniors	De 14 à 18 ans
Femmes	19 ans et plus
Ouvert	Tous les âges (voir VIII)
Professionnel	Tous les âges

1. Des divisions peuvent être créées ou jumelées à la discrétion des organisateurs des différents événements.
2. Toutes les divisions sont considérées comme des divisions « amateur », à l'exception de la division professionnelle.
3. Seule la division professionnelle accorde des prix en argent.
4. Les athlètes ne peuvent participer qu'à une division par compétition.

VII. Concours amateurs (locaux) :

Les compétitions locales ont pour objet de mousser la participation aux événements locaux et régionaux. Comme le niveau d'expérience des participants est très varié, les organisateurs de la compétition peuvent créer des divisions fondées sur le niveau d'habileté plutôt que sur l'âge.

A. Divisions locales proposées :

Novice : Aucune expérience en compétition. (Voir la liste des figures de niveau novice.)

Intermédiaire : A déjà participé à une compétition et peut exécuter un maximum de trois figures renversées/vrilles.

Avancé : A déjà participé à trois compétitions et peut exécuter plus de trois figures renversées/vrilles.

Il n'y aura aucune division locale aux championnats nationaux et au Championnat du monde de WWA.

B. Classement professionnel :

Les hommes classés parmi les 20 premiers de la division masculine et les femmes classées parmi les 10 premières de la division féminine conserveront leur classement professionnel pour l'année suivante. Les participants amateurs obtiennent un classement professionnel en participant à des tournois professionnels et en acceptant des prix en argent. Les participants qui obtiennent un statut professionnel ne peuvent participer qu'à des compétitions de division professionnelle pour la saison.

Pour obtenir un classement professionnel, les participants doivent satisfaire à au moins un des critères suivants :

1. Détenir un classement professionnel de la saison de compétition précédente, comme décrit ci-dessus.
2. Se qualifier pour la finale *de la division professionnelle* lors d'une des étapes du circuit professionnel américain, au championnat américain des maîtres, à un événement de la triple couronne ou à des jeux extrêmes ou autre tournoi national/international de planche nautique du WWA au cours de la saison de compétition et de l'événement.
3. Accumuler plus de 1 500 \$US en prix dans des événements professionnels en une saison.

C. Classement ouvert :

La division ouverte s'adresse aux participants dont le talent dépasse les normes de leur groupe d'âge. Elle regroupe également des athlètes qui participent au circuit professionnel ou à une compétition professionnelle mais qui n'ont pas avancé à la finale du circuit professionnel de l'année.

VIII. Formule de la compétition :

Le WWA sanctionne des compétitions présentées selon l'une des formules suivantes. Ces règles ne constituent qu'un guide. Les organisateurs sont encouragés à adapter et à développer leurs compétitions selon le parcours, l'heure et autres éléments de logistique, tout en maintenant la sécurité au premier plan de leurs préoccupations.

Formule standard du WWA

Formule Freeride du WWA

Slider

Wake skate

Double Up

IX. Formule standard du WWA

A. Aperçu :

1. Les compétiteurs réaliseront deux passes évaluées subjectivement par des juges, dans lesquelles le bateau décrira une ligne droite sur le parcours (**voir XIII, B**). Les notes seront attribuées en fonction de l'ensemble de la performance, à savoir les obstacles et les figures. À la fin de la deuxième passe, les athlètes peuvent effectuer un double up dans la direction de leur choix.

Les participants peuvent exécuter le nombre de figures de leur choix et dans l'ordre qu'ils préfèrent. Les participants seront jugés en fonction du degré de difficulté et de la maîtrise des figures choisies, de la hauteur atteinte, de la variété des figures, de la difficulté technique, de l'utilisation des obstacles sur le parcours, et de créativité et de la fluidité de leur passe. **Les directeurs du tournoi peuvent décider d'ajouter quelques double ups à la fin de la première passe seulement, ou dans certains tours tels que la finale.**

B. Le parcours :

1. Le parcours devrait mesurer de 1 200 pieds à 1 500 pieds (360 m à 460 m) de longueur, délimité à chaque extrémité par une bouée de parcours. (Correspond approximativement à 24 milles/heure (40 k/h) pour 28-30 secondes.) Une bouée de chute doit aussi être installée à environ les trois quarts du parcours sur la deuxième passe. Il incombe aux participants de savoir où ces bouées sont situées lors des différents événements. Les organisateurs et/ou le juge en chef de l'événement peuvent décider d'omettre la bouée des trois quarts de parcours afin d'offrir un double up sécuritaire, même si un participant chute à la fin du parcours.

2. Les obstacles doivent être placés à des endroits convenables sur le parcours en fonction de l'espace disponible, à la discrétion des organisateurs. Les obstacles directionnels (kickers, rampes) doivent être répartis sur le parcours de façon à permettre aux participants d'en aborder un par l'avant et l'autre par l'arrière. La sécurité doit être au premier plan lors de la planification du parcours.

C. La passe :

1. Le participant quittera le quai de départ et les notes commenceront à s'accumuler dès l'utilisation du premier équipement. La première figure sera notée lorsque le bateau atteindra la première bouée. À la fin de la première passe, le bateau effectuera un virage immédiatement après avoir passé la bouée de fin de parcours afin de faire demi-tour et revenir sur le parcours. À la fin de la deuxième passe, le bateau effectuera un virage immédiatement après avoir passé la bouée de fin de parcours afin de se mettre en position pour un double up à gauche ou à droite, selon le choix fait par le participant avant son départ du quai. Les participants seront jugés selon les figures amorcées sur le parcours, ainsi que les obstacles et les double ups. L'évaluation prendra fin après le double up. Les participants peuvent amorcer une figure avant la bouée mais la figure doit se terminer près de la bouée ou à la hauteur de la bouée pour compter. Une décision d'exécution « hors parcours » doit être approuvée par la majorité des juges. Les participants doivent être prêts pour le virage du bateau immédiatement après la deuxième bouée de parcours. Aucune reprise de parcours ne sera accordée pour un bateau qui tourne pendant l'exécution d'une figure en fin de parcours.

2. Le participant reprendra son parcours après la première chute occasionnée par une vague ou un obstacle à l'endroit où la chute s'est produite, à moins que cette première chute n'ait lieu après la bouée des trois quarts de parcours et qu'aucun double up n'est prévu. Une deuxième chute occasionnée par une vague ou un obstacle met immédiatement fin à la passe. **REMARQUE** : Le juge en chef et/ou les organisateurs de l'événement peuvent éliminer la bouée des trois quarts s'il y a suffisamment d'espace pour réaliser un double up en toute sécurité en cas de chute d'un participant près de la fin du parcours.

3. Les participants ont l'entière liberté d'utiliser les obstacles et d'effectuer les figures de leur choix. Il n'y a aucun nombre minimum ou maximum de figures imposé, mais les participants sont toutefois encouragés à exécuter des figures en hauteur et à utiliser tous les obstacles. Les participants doivent miser sur la **qualité** plutôt que la quantité, tout en allant au maximum de leurs habiletés, qui comprennent, entre autres, l'exécution de mouvements variés, la capacité d'exécuter les différents mouvements au maximum, la réussite des double ups, l'utilisation des obstacles et l'exécution de la routine avec créativité et fluidité. Toutes les figures de vague ou d'obstacle seront évaluées. Les participants seront jugés par rapport aux autres participants de la manche en

fonction de critères de style subjectifs afin d'obtenir une note unique. **Voir la formule de calcul de la note à l'article XVIII.**

4. Aucune reprise de passe ne sera accordée pour des double ups imparfaits ou des changements de vitesse perçus du bateau. Le juge en chef peut accorder une reprise, à sa seule discrétion, en cas de panne d'équipement ou d'une erreur flagrante de la part du pilote.

D. Communications

1. Il incombe au participant de communiquer avec le pilote au sujet du parcours à emprunter et de la direction du virage pour les double ups, et de vérifier la vitesse du bateau, avant de quitter le quai. Les participants doivent aussi communiquer les détails des double ups souhaités, c.-à-d., ouverts ou fermés. Aucune reprise ne sera accordée pour manque de communication.

2. Les participants peuvent changer la direction du double up en envoyant un signal clair et en recevant la confirmation du pilote, avant la fin de la passe.

3. Lorsqu'un double up se prépare dans la mauvaise direction, les participants doivent renoncer au double up et ne pas tenter la figure. Le participant qui tente une figure accepte d'emblée le double up. Si le participant renonce au double up et ne tente rien, le bateau reviendra sur le parcours, fera demi-tour et se remettra en position pour effectuer le bon double up. Aucune reprise de passe ne sera accordée pour des eaux tumultueuses créées par cette situation. Le participant doit accepter la deuxième tentative de double up et ne peut pas renoncer à ce deuxième essai.

E. Chutes :

1. Le participant n'a droit qu'à une seule chute hors parcours avant le début de sa première passe. Une chute entre la première passe et la deuxième passe peut aussi tenir lieu de chute hors parcours, s'il s'agit de la première chute hors parcours.

2. Les participants ont aussi droit à un lancer de palonnier avant le début de leur première passe. Ce lancer de palonnier tiendra lieu de chute hors parcours.

3. Les participants ont droit à un maximum de trois chutes, dont une chute occasionnée par une vague et une chute sur obstacle. Une deuxième chute occasionnée par une vague ou un obstacle met immédiatement fin à la passe. En cas de chute, le pilote doit aller chercher le participant aussi rapidement que possible. Le participant ne sera pas recueilli après sa deuxième chute occasionnée par une vague ou un obstacle ou lors d'une chute survenue après les trois quarts du parcours de la deuxième passe, à moins qu'il ne doive exécuter un double up. L'endroit à partir duquel le participant ne sera pas recueilli sera identifié par une bouée. La passe prend fin lors d'une deuxième chute occasionnée par une vague ou un obstacle ou survenue après la bouée des trois quarts, et le bateau retournera au quai.

4.

- a) Quitte le parcours après la deuxième passe
- b) Termine le double up
- c) Effectue une deuxième chute occasionnée par une vague ou un obstacle
- d) Fait une chute au-delà de la bouée des trois quarts
- e) Le temps permis prend fin
- f) Le participant chute alors qu'il reste moins de 20 secondes au tableau
- g) Le participant atteint le nombre maximum de chutes permis

X. Freeride du WWA:

A. Aperçu :

1. Les compétiteurs réaliseront deux passes évaluées subjectivement par des juges, dans lesquelles le bateau décrira une ligne droite sur le parcours (voir IX, B). À la fin de la deuxième passe, les athlètes peuvent exécuter un double up dans la direction de leur choix.
2. Les participants peuvent exécuter le nombre de figures de leur choix et dans l'ordre qu'ils préfèrent. Les participants seront jugés en fonction du degré de difficulté et de la maîtrise des figures choisies, de la hauteur atteinte, de la variété des figures, de la difficulté technique, de l'utilisation des obstacles sur le parcours, et de la créativité et de la fluidité de leur passe.

Les directeurs du tournoi peuvent décider d'ajouter quelques double ups à la fin de la première passe seulement, ou dans certaines manches telles que les demi-finales et la finale.

B. Le parcours :

Le parcours devrait mesurer de 1 200 pieds à 1 500 pieds (360 m à 460 m) de longueur, délimité à chaque extrémité par une bouée de parcours. (Correspond approximativement à 24 milles/heure (40 k/h) pour 28-30 secondes.) Une bouée de chute doit aussi être installée à environ les trois quarts du parcours sur la deuxième passe. Il incombe aux participants de savoir où ces bouées sont situées lors des différents événements.

C. La passe :

1. Le participant quittera le quai de départ et entrera sur le parcours afin d'effectuer une première passe. La première passe commence lorsque le participant atteint la première bouée de parcours. Il n'y a pas de point de départ ou de point d'arrivée pour les passes. Les bouées ne servent que de guides pour le bateau. À la fin de la première passe, le bateau effectuera un virage immédiatement après avoir passé la bouée de fin de parcours afin de faire demi-tour et revenir sur le parcours. À la fin de la deuxième passe, le bateau effectuera un virage immédiatement après avoir passé la bouée de fin de parcours afin de se préparer pour un double up à gauche ou à droite, selon le choix fait par le participant avant son départ du quai. Les participants seront jugés selon les figures amorcées sur le parcours, ainsi que les double ups. L'évaluation prendra fin après le double up. Les participants ne seront pas pénalisés pour avoir débuté leur passe avant que le bateau atteigne la première bouée. Les participants doivent être prêts pour le virage du bateau immédiatement après la deuxième bouée de parcours. Aucune reprise de parcours ne sera accordée pour un bateau qui exécute un virage pendant la réalisation d'une figure en fin de parcours.
2. Le participant reprendra son parcours après la première chute, à l'endroit où la chute s'est produite, à moins que cette première chute n'ait lieu après la bouée des trois quarts de parcours *et qu'aucun double up n'est prévu*. Une deuxième chute met immédiatement fin à la passe.

D. Communications :

1. Il incombe au participant de communiquer avec le pilote au sujet de la direction du virage pour les double ups et de la façon d'emprunter le parcours, et de vérifier la vitesse du bateau, avant de quitter le quai. Les participants doivent aussi communiquer les détails des double ups souhaités, c.-à-d., ouverts ou fermés. Aucune reprise ne sera accordée pour manque de communication.
2. Les participants peuvent changer la direction du double up en envoyant un signal clair et en recevant la confirmation du pilote, avant la fin de la passe.
3. Lorsqu'un double up se prépare dans la mauvaise direction, les participants doivent renoncer au double up et ne pas tenter la figure. Le participant qui tente une figure accepte d'emblée le double up. Si le participant renonce au double up et ne tente rien, le bateau reviendra sur le parcours, fera demi-tour et se remettra en position pour effectuer le bon double up. Aucune reprise de passe ne sera accordée pour des eaux tumultueuses créées par cette situation.

E. Chutes :

1. Le participant n'a droit qu'à une seule chute hors parcours avant le début de sa première passe. Bien qu'elle constitue en soi une « chute hors parcours », une chute entre la première passe et la deuxième passe sera considérée comme une chute ordinaire. Les juges le détermineront, si le participant essaie d'avancer sa passe.
2. Les participants ont aussi droit à un lancer de palonnier avant le début de leur première passe. Ce lancer de palonnier tiendra lieu de chute hors parcours. Le lancer du palonnier ne peut être utilisé qu'avant la première passe.
3. Les participants ont droit à un maximum de trois chutes. Lors d'une première chute, le pilote doit aller chercher le participant aussi rapidement que possible. Le participant ne sera pas recueilli après sa deuxième chute ou lors d'une chute survenue après les trois quarts du parcours de la deuxième passe, à moins qu'il ne reste un double up à effectuer. La passe prend fin lors d'une deuxième chute ou une chute survenue après la bouée des trois quarts, et le bateau retournera au quai.

F. Évaluation :

Les participants seront jugés en fonction de leur manche complète et individuelle. Cette manche sera comparée à celles des autres participants et classée uniquement par rapport à celles-ci.

Il n'y a pas de points prédéterminés pour les figures. L'évaluation de la routine débute dès que le participant amorce sa première figure et prend fin lorsque le participant :

- a) Quitte le parcours après la deuxième passe
- b) Termine le dernier double up
- c) Fait une deuxième chute
- d) Fait une chute après la bouée des trois quarts (lorsque aucun double up n'est prévu)

2. Pour toutes les autres questions concernant l'évaluation, voyez l'article XVII, B qui porte sur l'évaluation.

XI. Slider:

A. Aperçu :

1. Les participants effectueront un tour jugé subjectivement selon les critères Freeride ou Freeride chronométré du WWA (**X et IX**). Le choix, le nombre et la direction des passes, des chutes et des double ups sont laissés à la discrétion des organisateurs.
2. Les participants peuvent effectuer le nombre de figures désiré sur les obstacles de leur choix, dans l'ordre qui leur convient. Les participants seront jugés en fonction du degré de difficulté et de la maîtrise des figures choisies, de la hauteur atteinte, de la variété des figures, de la difficulté technique, de l'utilisation des obstacles sur le parcours, et de la créativité et de la fluidité de leur passe. (Voir aussi la section I des compétitions de Slider chronométrées.)

B. Le parcours :

Le parcours doit être aménagé selon l'espace disponible. L'aménagement est laissé à la discrétion des organisateurs. Des obstacles directionnels (kickers, rampes) doivent toutefois être installés sur le parcours de façon à ce que les participants puissent les aborder de l'avant ou de l'arrière. La sécurité doit être au premier plan lors de la planification du parcours.

C. La passe :

1. Le participant quittera le quai de départ et entrera sur le parcours afin d'effectuer une première passe. La première passe commence lorsque le participant atteint le premier obstacle. À la fin de la première passe, le bateau effectuera un virage immédiatement afin de se préparer pour un double up à droite ou à gauche (s'il y a lieu, selon le choix fait par le participant avant de quitter le quai, ou fera demi-tour pour revenir sur le parcours. À la fin de la deuxième passe, le bateau effectuera un virage immédiatement après avoir passé la bouée de fin de parcours afin de prendre place pour un double up à gauche ou à droite, selon le choix fait par le participant avant son départ du quai. Les participants seront jugés selon les figures amorcées sur les obstacles du parcours, ainsi

que les double ups. L'évaluation prendra fin après le dernier obstacle ou double up. Les participants doivent être prêts pour le virage du bateau immédiatement après la deuxième bouée de parcours. Aucune reprise de parcours ne sera accordée pour un bateau qui effectue un virage pendant la réalisation d'une figure en fin de parcours.

2. Le participant reprendra son parcours après la première chute, à l'endroit où la chute s'est produite. Le nombre de chutes permis est laissé à la discrétion des organisateurs de l'événement.

D. Communications :

1. Il incombe au participant de communiquer avec le pilote au sujet du parcours à emprunter et de la direction du virage pour les double ups, et de vérifier la vitesse du bateau, avant de quitter le quai. Les participants doivent aussi communiquer les détails des double ups souhaités, c.-à-d., ouverts ou fermés. Aucune reprise ne sera accordée pour le manque de communication ni pour les passes exécutées trop près ou trop loin de l'équipement.

2. Les participants peuvent changer la direction du double up en envoyant un signal clair et en recevant la confirmation du pilote, avant la fin de la passe.

3. Lorsqu'un double up se prépare dans la mauvaise direction ou si l'événement est présenté selon la formule Freeride du WWA, les participants doivent renoncer au double up et ne pas tenter la figure. Le participant qui tente une figure accepte d'emblée le double up. Si le participant renonce au double up et ne tente rien, le bateau reviendra sur le parcours, fera demi-tour et se remettra en position pour effectuer le bon double up. Aucune reprise de passe ne sera accordée pour des eaux tumultueuses créées par cette situation. Le double up ne sera pas repris dans la formule de compétitions chronométrée du WWA.

E. Chutes :

Le nombre de chutes sera déterminé par les organisateurs. La norme pour le WWA est d'un maximum de quatre chutes.

F. Évaluation :

Les participants seront jugés en fonction de leur manche complète et individuelle par rapport à celles des autres participants et classés uniquement par rapport à celles-ci. Il n'y a pas de points prédéterminés pour les figures. L'évaluation de la routine débute dès que le participant atteint le premier obstacle et prend fin lorsque le participant :

- a) Quitte le parcours après la deuxième passe
- b) Termine le dernier double up
- c) Fait une deuxième chute
- d) Fait une chute après la bouée des trois quarts (lorsque aucun double up n'est prévu)

Pour toutes les autres questions concernant l'évaluation, voyez l'article XVII, B qui porte sur l'évaluation.

XIV. Wake Skate:

A. Aperçu :

1. Les participants utilisent la planche comme une planche nautique, mais sans fixations, de courroies pour les orteils ou autre accessoire qui retient le participant à sa planche. Le wake skate peut être conçu spécialement à cette fin ou être une planche nautique avec traction utilisée avec ou sans chaussures retenues à la planche d'une façon quelconque.

2. Les participants exécuteront une passe chronométrée et jugée subjectivement, au cours de laquelle le bateau effectuera des passes sur un parcours déterminé (voir XV, B). Les participants peuvent se voir imposer des double ups dans la direction de leur choix à la fin de chacune des passes. Il ne devrait pas y avoir de nombre limite de chutes.

3. Les participants peuvent exécuter le nombre de figures désiré, dans l'ordre qui leur convient, au cours de la période fixée et ce, dès leur départ du quai. Les participants seront jugés en fonction du degré de difficulté et de la maîtrise des figures choisies, de la hauteur atteinte, de la variété des figures, de la difficulté technique, de l'utilisation des obstacles sur le parcours et de la créativité et la fluidité de leur passe.

B. Le parcours :

L'aménagement du parcours doit convenir à l'espace disponible. Un parcours en ligne droite d'environ 1 200 pieds à 1 500 pieds (360 m à 460 m) est toutefois recommandé. Le parcours doit être balisé au début et à la fin à l'aide de bouées de parcours. L'aménagement est laissé à la discrétion des organisateurs. Des obstacles directionnels (kickers, rampes) doivent toutefois être installés sur le parcours de façon à ce que les participants puissent les aborder de l'avant ou de l'arrière. La sécurité doit être au premier plan lors de la planification du parcours.

C. La passe :

1. Le participant quittera le quai de départ et débutera immédiatement son parcours tout en déclenchant le chronomètre. À la fin de la chacune des passes, le bateau effectuera un virage immédiatement après avoir passé la bouée afin de se préparer pour un double up ou pour faire demi-tour et entreprendre la prochaine passe. Les participants peuvent renoncer à tout double up en tout temps, sans pénalité. Les participants seront jugés en fonction de leur performance pendant la période de temps prescrite, y compris le demi-tour à la fin de chaque passe. L'évaluation prend fin lorsque le temps est écoulé. Les participants doivent être prêts pour le virage du bateau immédiatement après la deuxième bouée de parcours. Aucune reprise de parcours ne sera accordée pour un bateau qui effectue un virage pendant la réalisation d'une figure en fin de parcours.

2. Le participant reprendra son parcours après toute chute, à l'endroit où la chute s'est produite. Le nombre de chutes permis est laissé à la discrétion des organisateurs de l'événement. Il est recommandé de ne pas limiter le nombre de chutes pendant une épreuve chronométrée. Le temps consacré à cueillir le participant après une chute est inclus dans le temps prévu pour l'épreuve. Toute chute qui survient dans les 30 dernières secondes d'une performance met immédiatement fin à cette performance.

3. Il incombe aux organisateurs de déterminer la durée d'une épreuve. La norme est de 4 à 5 minutes.

D. Communications:

1. Il incombe au participant de communiquer avec le pilote au sujet de la direction du virage pour les double ups et de la trajectoire à suivre, et de vérifier la vitesse du bateau, avant de quitter le quai. Les participants doivent aussi communiquer les détails des double ups souhaités, c.-à-d., ouverts ou fermés. Aucune reprise ne sera accordée pour le manque de communication.

2. Les participants peuvent changer la direction du double up ou y renoncer en envoyant un signal clair et en recevant la confirmation du pilote, avant la fin de la passe.

E. Chutes :

1. Aucune limite n'est imposée sur le nombre de chutes pendant une épreuve. En cas de chute, le pilote doit aller chercher le participant aussi rapidement que possible. Le temps consacré à cueillir le participant est compris dans le temps prévu pour l'épreuve. Le bateau doit retourner au quai lorsque le nombre maximum de chutes a été atteint ou si la chute se produit dans les 30 dernières secondes de l'épreuve.

XII. Double up:

A. Aperçu :

1. Les participants doivent réaliser des figures en double up. Le bateau doit offrir deux double ups par parcours. Ainsi, les participants doivent effectuer un double up dans chaque direction.

2. Les participants peuvent exécuter les figures de leur choix, dans l'ordre qui leur convient. Ils seront jugés selon les critères suivants :

a) 50 pour cent : amplitude. La hauteur atteinte par le participant.

b) 50 pour cent : degré de difficulté/exécution. La complexité technique de la manœuvre et la précision de l'exécution, p. ex., Butcheck Grab, etc.).

B. Le parcours :

Le parcours doit offrir des double ups réguliers pour tous les participants. Des bouées de virage ou d'autres bouées faciles à identifier doivent être utilisées afin d'assurer que tous les participants suivent la même trajectoire.

C. La passe :

1. Le participant quittera le quai de départ et se préparera immédiatement pour le premier double up. Le deuxième double up, qui se présentera dans la direction opposée au premier, suivra aussitôt.
2. Le participant poursuivra avec le deuxième double up après une chute sur le premier. Le pilote ira chercher le participant à l'endroit où il a chuté et amorcera le deuxième double up aussitôt que possible. Une chute sur le deuxième double up met immédiatement fin à la passe.

D. Communications :

1. Il incombe au participant de communiquer au pilote les détails des double ups souhaités, c.-à-d., ouverts ou fermés. Aucune reprise ne sera accordée pour le manque de communication.
2. Le participant peut renoncer à tout double up et ne tenter aucune figure jusqu'à ce que les conditions lui conviennent. Le participant qui tente une figure accepte d'emblée le double up. Si le participant renonce au premier double up et ne tente rien, le bateau poursuivra son chemin jusqu'au prochain double up avant de revenir sur ses pas pour terminer le premier. Si le participant renonce au deuxième double up et ne tente rien, le bateau répétera le double up aussitôt que possible. Aucune reprise de passe ne sera accordée pour des eaux tumultueuses créées par cette situation.

E. Chutes :

1. En cas de chute, le pilote ira chercher le participant aussi rapidement que possible et poursuivra son parcours jusqu'au prochain double up. Le participant ne sera pas recueilli après le deuxième double up.

F. Évaluation :

1. Tous les participants seront jugés sur deux double ups, un dans chaque direction. Ils seront comparés aux autres participants de leur manche seulement et classés en conséquence. Il n'y a pas de valeur en points prédéterminée pour les différentes figures.
2. Trois juges (ou plus) remettront deux notes pour chaque double up tenté, qu'il ait été réussi ou non. Une note de 1 à 5 sera donnée selon le niveau d'amplitude de la figure, ainsi qu'une note de 1 à 5 pour l'exécution et le degré de difficulté. Ces deux notes seront additionnées afin d'obtenir une note sur dix. Les notes des juges seront ensuite additionnées afin d'obtenir une note globale.
3. Il incombe aux organisateurs de décider si les deux double ups sont notés ou si la note est accordée pour les deux meilleurs double ups de chaque participant.
4. Aucune reprise de passe ne sera accordée pour des double ups imparfaits ou des changements de vitesse perçus du bateau. Le juge en chef peut accorder une reprise, à sa seule discrétion, en cas de panne d'équipement ou d'une erreur flagrante de la part du pilote.
5. Pour toutes les autres questions portant sur l'évaluation, consultez l'article XVII, B sur l'évaluation.

XV. Câble :

A. Aperçu :

1. Tous les participants à une manche participeront à une épreuve commune chronométrée et jugée subjectivement. Le nombre de participants par manche sera déterminé par le nombre de porteurs de câble. Si tous les participants sont sur l'eau en même temps, chacun devra porter un dossard de couleur distincte ou une marque pour faciliter son identification, afin que les juges puissent accorder les notes au participant visé.
2. Les participants peuvent effectuer le nombre de figures désiré dans l'ordre qui leur convient. Les participants seront jugés selon le degré de difficulté et la maîtrise des manœuvres exécutées, la hauteur atteinte, la diversité des mouvements effectués, la difficulté technique, l'utilisation des obstacles, et la créativité et la fluidité de la performance.
3. Les juges seront affectés à des « zones » autour du parcours d'épreuve sur câble. Ils évalueront tous les participants en fonction des figures réalisées dans leur zone et classeront les participants par rapport aux autres participants de leur manche. L'affectation des zones peut se faire selon les équipements, les coins, les droits ou tout autre critère d'évaluation, à la discrétion du juge en chef.

B. Le parcours :

L'épreuve sera disputée sur un parcours chronométré à l'intérieur de la zone des câbles. Le chronomètre se mettra en marche dès que le dernier participant aura quitté le quai et s'arrêtera à la fin du temps prévu. L'épreuve prendra fin lorsque tous les participants auront terminé la passe en cours au moment où le chronomètre s'arrêtera.

C. La passe :

1. Tous les participants quitteront le quai sur leur propre transporteur et débiteront leur passe lorsque le dernier participant sera sur l'eau. Les participants seront jugés en fonction des figures amorcées dans la zone d'évaluation ou sur l'équipement auquel les juges ont été affectés. L'évaluation prendra fin lorsque les participants auront terminé la passe en cours au moment où le chronomètre s'arrêtera.
2. Les participants poursuivront leur passe après une chute en retournant au quai de départ et en utilisant le prochain transporteur disponible. Il n'y a pas de nombre limite de chutes, en autant que le participant soit en mesure de reprendre le parcours avant la fin du temps prévu.

D. Chutes :

Il n'y a pas de nombre limite de chutes pendant la durée prévue pour l'épreuve. En cas de chute, les participants doivent retourner au quai de départ et reprendre le parcours en utilisant le prochain transporteur disponible. Aucun participant ne peut reprendre le parcours une fois que le temps prévu est écoulé.

E. Évaluation :

- 1) Les participants seront évalués en fonction des figures réalisées dans chacune des zones. Le nombre de zones et leur répartition incombent aux organisateurs ou au juge en chef. Il est recommandé de faire appel à au moins 3 juges. Plus d'un juge peut être affecté à une même zone. Les participants seront comparés aux autres participants de la même manche et classés uniquement en fonction de ces mêmes participants.
- 2) Il n'y a pas de points prédéterminés pour les différentes figures. Les juges commencent à évaluer les routines dès que le dernier participant est sur l'eau et arrêtent lorsque le temps est écoulé.
- 3) Les notes des juges des différentes zones seront additionnées afin d'obtenir une note globale pour la passe.
- 4) Les reprises peuvent être accordées à la discrétion du juge en chef, mais uniquement en cas de panne de câble.
- 5) Remarque : Pour toute question concernant l'évaluation, consultez l'article XVII, B sur l'évaluation.

XVI. Règlements de compétition :

A. Vitesse du bateau/niveau de préparation : Les participants doivent informer le pilote de la vitesse qu'ils désirent. Il incombe aux participants de faire clairement connaître leur volonté. Le même règlement s'applique à la hauteur et à la longueur de câble à fixer, s'il y a lieu. Tout participant qui n'est pas immédiatement prêt et en état de participer lorsque son tour arrive et que le bateau est prêt sera disqualifié. Cependant, le responsable des activités du quai peut accorder un délai supplémentaire lorsque des situations d'urgence sont en cours ou sont découvertes au moment où le participant doit prendre le départ (p. ex., une fixation déchirée, etc.). Un câble comportant des nœuds relève de cette catégorie d'urgences. Il incombe au participant de posséder un câble sans nœuds.

B. Tous les concurrents doivent porter un gilet approuvé par la Garde côtière (ou les normes du pays concerné) ou un gilet qui fera définitivement flotter un concurrent inconscient. Tout gilet de combinaison humide doit posséder un mécanisme de verrouillage en plus d'une fermeture éclair. Tous les participants qui utiliseront les sliders, les rampes, les kickers ou autres obstacles sur le parcours doivent porter un casque protecteur conçu pour ce genre d'activités.

C. Communications avec le bateau : Les participants ne peuvent communiquer avec le pilote que par l'entremise du juge des bateaux. Le participant doit utiliser les signaux standard et ne pas causer l'arrêt du bateau, si possible. Les signaux suivants peuvent être utilisés, en plus des signaux déjà connus, en combinaison, s'il y a lieu :

1. Le pouce vers le haut signifie d'aller plus vite.
2. Le pouce vers le bas signifie de ralentir.
3. Pointer du doigt une pièce d'équipement signifie que cet équipement pose un problème.
4. Pointer du doigt un objet derrière soi signifie qu'il y a des débris dans l'eau.
5. Élever la main au-dessus de la tête est une demande de reprise.
6. Un participant ayant chuté doit communiquer par signes avec le bateau de secours et l'équipe de sécurité afin de leur faire savoir si ça va ou s'il est blessé.

Toutes les personnes qui prennent place dans le bateau de secours doivent être à l'affût des besoins et des signaux des participants. La communication entre les personnes sur le bateau est aussi importante pour la sécurité que les communications entre les participants et le pilote. Toutes les personnes à bord du bateau ou sur le quai doivent être membres du WWA.

D. L'utilisation intentionnelle de tactiques pour causer des retards sera considérée comme une conduite antisportive et sera passible d'amendes ou de disqualification.

E. Panne d'équipement : Les participants disposent de trois minutes, dans la division professionnelle, ou de cinq minutes, dans la division amateur, pour réparer un équipement défectueux. L'équipement peut être réparé à bord du bateau ou sur le quai, si nécessaire. Le délai débute lorsque le participant monte à l'arrière du bateau pour une réparation faite à bord du bateau ou lorsqu'il monte sur le quai pour une réparation au quai. Il incombe au participant de s'assurer qu'il y a du lubrifiant à fixations sur le quai et à bord du bateau avant de débiter sa passe. L'absence de lubrifiant pour les fixations ne constitue pas une panne d'équipement.

F. État de l'eau : La planche nautique étant un sport extérieur, il incombe au juge en chef et/ou aux organisateurs de l'événement de prendre des mesures coûteuses en temps pour assurer des conditions identiques et/ou idéales pour tous. Aucun protêt ou reprise fondé sur les variations climatiques ou l'état de l'eau ne sera accepté.

G. Conditions météorologiques extrêmes/eaux tumultueuses : Une situation de conditions météorologiques extrêmes/eaux tumultueuses peut être déclarée dans un tour de l'événement lorsque l'état de l'eau ou la météo sont désagréables. La décision de déclarer une situation de conditions extrêmes relève d'un comité formé du juge en chef, des organisateurs de l'événement et des participants affectés seulement. Cependant, les organisateurs de l'événement se réservent le droit de prendre une décision finale. La situation de « conditions extrêmes » ne s'applique pas uniquement aux eaux tumultueuses comme telles, mais à toutes les conditions qui rendent la performance plus difficile ou peuvent énormément l'affecter.

Le comité des « conditions extrêmes » déterminera les modifications à apporter aux conditions d'exécution qui pourraient être nécessaires afin d'assurer la sécurité des participants et présenter un événement juste et intéressant. Ces modifications peuvent comprendre, entre autres choses, un changement dans la vitesse des bateaux, la trajectoire des bateaux ou la longueur du parcours. Lorsque la manche a été ainsi désignée et que le concours a débuté, la situation de « conditions extrêmes » s'appliquera à tous les participants de la manche, même si la situation s'améliore. Les listes de classement demeurent inchangées lors de l'application du règlement de « conditions extrêmes ».

H. Ordre de participation : Les compétitions de planche nautique peuvent offrir un ordre de participation fondé sur le classement ou le hasard. L'ordre de participation lors des tours préliminaires est déterminé en fonction du classement. Les compétiteurs non classés seront intégrés à la liste des participants en fonction de leurs résultats à la compétition précédente ou toute autre compétition, dans l'ordre contraire à leur classement à cet événement. S'il n'y a pas eu de compétition précédente, les compétiteurs non classés prendront le départ en premier. Les manches doivent réunir un maximum de huit participants.

1. L'ordre de participation aux quarts de finale sera déterminé selon le même classement et les participants qui se sont qualifiés pour les quarts de finale. Les participants qui se sont qualifiés prendront le départ dans l'ordre inverse de leur résultat au tour de qualification.
2. L'ordre de départ en demi-finales sera déterminé par les résultats du tour précédent. Si deux participants ont terminé ex-aequo au tour précédent, l'égalité devra être départagée en fonction du tour précédent ou du tour qui a précédé le tour précédent avant d'avoir recours au classement. (À titre d'exemple, si les participants A et B terminent tous les deux au premier rang de leur série en demi-finale et que vous devez déterminer qui occupera le premier rang pour la finale, prenez votre décision en fonction des résultats des quarts de finale. Si A et B y ont tous les deux terminé en premier, voyez alors des résultats du classement précédent.)
3. L'ordre de départ en finale est déterminé selon le classement du tour précédent. Les égalités doivent être départagées selon les explications fournies précédemment.

Les participants doivent prendre le départ dans l'ordre établi. L'omission de respecter cet ordre peut entraîner la disqualification.

XVII. Évaluation :

A. Aperçu :

1. Un événement doit être jugé par trois juges ou plus. Les juges peuvent juger depuis le bateau ou depuis la rive, ou en combinant les deux.
2. La planche nautique est un événement jugé de façon subjective. Il n'y a pas de valeur en points prédéterminée pour les différentes figures et les participants sont libres d'utiliser les obstacles et d'exécuter les figures de leur choix. Les participants sont toutefois encouragés à profiter au maximum du temps qui leur est accordé et du parcours sur lequel ils s'exécutent. Les participants ne sont pas jugés selon le nombre de figures exécutées mais plutôt selon la qualité de ces figures. Chaque figure est notée indépendamment des autres et de la difficulté technique, et uniquement en tant que composante de l'ensemble de la performance.
3. Les participants sont jugés selon leur performance individuelle. Leur performance sera comparée à celles des autres participants de la même manche et classée uniquement en fonction de celles-ci. Les participants ne sont pas jugés en fonction d'eux-mêmes ou de leur réputation, de leurs performances antérieures, des attentes ou de leurs habiletés.
4. Les participants doivent mettre l'accent sur la **qualité** plutôt que la quantité tout en mettant en évidence l'étendue de leur talent et de leurs habiletés. À titre d'exemple, il est préférable d'exécuter 10 figures complexes que 14 figures faciles. Les participants doivent démontrer, entre autres, leur capacité à exécuter toute une variété de figures, d'aller au bout de leurs capacités, d'utiliser les obstacles, de réaliser des double ups et de réussir une performance créative et fluide. Tous les mouvements des participants entreront en ligne de compte pour l'attribution de la note.

5. Tous les participants seront jugés à partir des deux critères suivants. Il incombe aux organisateurs de l'événement et au juge en chef de déterminer les critères d'évaluation et le mode d'évaluation qui seront utilisés.

B. Critères :

1. Mode d'évaluation standard à trois catégories :

Les participants seront jugés selon la difficulté et la maîtrise des mouvements exécutés, la hauteur atteinte, la diversité des mouvements exécutés, ainsi que la créativité et la fluidité de la routine. Une routine peut recevoir un maximum de 100 points. Les juges accorderont une note dans les trois catégories suivantes :

a) Exécution

Cette catégorie tient compte de la difficulté technique et de la qualité d'exécution des mouvements, ainsi que de la réalisation de la performance avec un minimum de chutes.

b) Intensité

Cette catégorie tient compte du niveau d'exécution des différents mouvements, plus particulièrement en ce qui concerne la hauteur, et l'exécution générale de la routine.

c) Composition

Cette catégorie tient compte de la composition de la performance et de la capacité du participant à exécuter différents mouvements dans un ordre harmonieux et créatif. Elle tient compte également de la difficulté des mouvements exécutés pendant la performance.

2. Quatre éléments d'évaluation :

a) La **difficulté** détermine le niveau d'expertise du participant dans son sport. La majorité des figures exécutées lors d'une passe doit tenir compte du niveau de la compétition à laquelle le participant est inscrit. La définition et les exemples des expressions « technique » et « difficulté » varient selon les divisions de compétition et les habiletés personnelles du participant.

- **Difficulté** : Niveau d'expertise mis en évidence lors de la performance

b) La note de **conséquence** évalue l'exécution, la discipline et la personnalisation de la passe. Cet élément récompense les figures exécutées et réussies. La note accordée tient également compte des variantes de la figure telles que l'ajout ou la modification de prises, les mises au point, les moments d'immobilisation et les autres ajouts de style apportés à la figure standard. Cet élément permet aux participants de personnaliser les figures afin qu'ils puissent exprimer leur individualité.

- **Conséquence** : Exécution et personnalisation des figures

La difficulté et la conséquence sont réunies pour aboutir à la note « technique » sur 10. Cette note compte pour 50 pour cent de la note globale.

c) L'**envergure** représente le facteur d'impression laissée. Les figures sont notées selon la hauteur atteinte par le participant. La performance doit comprendre le plus grand nombre possible de figures techniques qui peuvent être exécutées à des hauteurs impressionnantes et toutes les figures (indépendamment de la difficulté) doivent être réalisées avec le plus de hauteur possible. Les figures moins techniques peuvent aussi mériter de bonnes notes comme éléments de la routine, si elles sont exécutées en hauteur.

- **Envergure** : Réaliser des figures d'une hauteur impressionnante

d) La **créativité** porte sur l'utilisation de la période de temps allouée et des obstacles du parcours. Les participants sont encouragés à intégrer toute une variété de figures à leur routine et à utiliser le temps, les obstacles et les double ups à leur avantage pour produire le meilleur effet possible. Les participants sont encouragés à favoriser la variété dans les figures tout en sachant que l'impression générale, l'intensité et le style de la routine ont plus d'importance que la variété. Les participants sont jugés selon les figures exécutées et non les figures omises.

- **Créativité** : Utilisation variée du temps et du parcours, et maîtrise générale du sport

L'envergure et la créativité sont réunies pour aboutir à la note « artistique » sur 10. Cette note compte pour 50 pour cent de la note globale.

« Tout athlète qui peut exécuter des figures techniques et des figures esthétiques avec intensité et style est un véritable maître de son art. » Randall Harris 01

C. Chutes :

Une première chute n'a aucune conséquence négative pour le participant. Cependant, une chute affecte l'impression générale de la performance car le participant perdra du temps et des chances d'utiliser le parcours pendant que le bateau le récupère et que le participant reprenne sa place sur le parcours. La première chute n'affectera pas la note finale du participant en autant que le reste de la performance soit de qualité et respecte les critères énoncés ci-dessus. Une performance sans chute sera vue de façon plus positive qu'une performance avec chute, lorsque tous les autres éléments seront égaux. Certains types de compétitions limitent le nombre de chutes permises. Voir les articles IX E), X E), XI E), XII E), XIII E), XIV E) et XV E).

D. Attribution de la note :

1. **Au cours de la performance** : Les juges prendront en note toutes les figures exécutées en portant une attention particulière à la hauteur atteinte et la qualité de l'exécution. L'ajout de prises et de variantes, ainsi que la personnalisation de la figure sont aussi évalués. Les juges inscriront une marque, une note ou un autre caractère dans des cases situées à côté des figures afin d'établir une formule qui tient compte de l'envergure et du style de la performance. Les marques peuvent consister en des crochets ou des croix, des plus ou des moins, des barres ou des chiffres, ou tout autre signe qui permet au juge de déterminer facilement si la figure a été réalisée avec plus ou moins de hauteur, de perfection et de personnalisation que celles des autres participants dans la même manche. Vous devez surveiller une présence majoritaire de marques pour établir l'impression générale de la performance. Une seule chute ne paraîtra pas dans la note, mais elle influencera l'impression générale de la performance car le participant aura perdu du temps et des possibilités d'utiliser le parcours pendant que le bateau l'a récupéré et remis en position de reprendre le parcours.

Remarque : Les chiffres utilisés par les juges ne sont qu'un moyen de suivre les résultats accordés par les juges. Les chiffres comme tels ont peu d'importance. Ils ne servent qu'à déterminer le rang accordé par les juges.

E. Note finale :

1. **Classement** : Vérifiez la note globale de chacun des juges et affectez un rang à tous les participants, du chiffre le plus haut au chiffre le plus bas.
 - Le classement a préséance sur les notes numériques.
 - S'il y a égalité dans le classement, passez à l'étape 2.
2. **Moyenne** : Les notes globales des différents juges pour chacune des catégories combinées sont additionnées et divisées par le nombre de juges ayant participé à la note finale.
 - Utilisez la moyenne comme mode de classement principal.
 - En cas de différence, passez à l'étape 3.
3. **Médiane** : La note la plus haute et la note la plus basse sont éliminées et la note restante devient la note finale. S'il y a eu plus de trois juges, une moyenne des notes restantes est calculée après l'élimination de la note la plus haute et de la note la plus basse.
 - La médiane est la méthode de classement secondaire à utiliser pour départager les résultats.

Nous remercions :

Brian Grubb

Bruce Robson

Charley Patterson

Dan Miller

David Williams

Dean Lavelle

Janifer Ellis

Jason Buffalow

Jay Warren

Jimmy Redmon

Larry Meddock

Ken Hogue

Mike McComb

Peter Stewart

Randy Harris

Rob Hyatt

Rob May

Shannon Starling

The Wakelist

Thomas Horrell

Tom Bugg

Troy, Elizabeth, Casey chez Mastercraft

Wakeworld.com

Zane Schwenk

Annexe 1 : Règlements de 2008 et modifications apportées pour le Championnat canadien

SNPC respecte les règlements du WWA auxquelles elle a apporté les modifications suivantes.

A. Divisions de compétition

Les divisions de compétition sont organisées par groupes d'âge, sauf pour les divisions ouvertes, wakeskate et slider. Le groupe d'âge est déterminé selon l'âge du participant au 1^{er} janvier de l'année en cours. Le Championnat canadien regroupe les catégories d'âge suivantes :

- Garçons juniors (9 ans et moins)
- Garçons (10-13)
- Hommes juniors (14-17)
- Hommes 1 (18-24)
- Hommes 2 (25-29)
- Maîtres (30-39)
- Vétérans (40 ans et plus)
- Wakeskate amateur (Tous les âges)
- Wakeskate professionnel
- Hommes, slider (Tous les âges)
- Hommes, ouvert *
- Filles juniors ** (9 ans et moins)
- Filles (10-13)
- Femmes juniors (14-18)
- Femmes (19-29)
- Femmes, maîtres (30 ans et plus)
- Femmes, slider (Tous les âges)
- Femmes, ouvert*

Des divisions peuvent être créées ou jumelées à la discrétion du comité national de planche nautique de SNPC. Toutes les divisions sauf la division ouverte sont considérées comme des groupes d'âge amateur. Les participants ne peuvent participer qu'à un groupe d'âge par compétition (sauf wakeskate et slider).

** Les participants qui prévoient participer dans la division ouverte doivent se qualifier dans leur groupe d'âge respectif. Le champion canadien et les athlètes du circuit professionnel sont exemptés de cette exigence. Pour être considérés comme des professionnels, les participants doivent avoir participé à au moins trois événements professionnels sanctionnés par le WWA et passé le premier tour au moins une fois. Les athlètes professionnels ne sont pas admissibles aux divisions fondées sur les groupes d'âge. Cependant, les participants qui ne participent qu'à la division ouverte peuvent effectuer un tour de familiarisation le jour précédant le départ de la compétition ouverte.*

*** Les filles juniors qui prévoient participer au Championnat du monde de WWA doivent participer dans la division filles.*

B. Date limite d'inscription au Championnat canadien

Les athlètes doivent s'inscrire avant la fin de la compétition de la journée précédant la compétition de la division à laquelle les participants veulent participer.

C. Compétences

- Tous les participants au Championnat canadien de SNPC doivent posséder un permis de compétition de SNPC.
- Tous les participants au Championnat canadien doivent être citoyens canadiens ou être immigrants reçus au Canada.
- Tous les participants doivent signer un contrat de participation avant de participer et comprendre la nature du sport et ses risques inhérents, surtout pour la formule proposée. Le participant doit remettre les formulaires demandés par les organisateurs, avant l'événement. Il incombe au participant de s'inscrire auprès de la personne désignée et de présenter des preuves d'affiliation et de ses compétences, avant de participer.
- Les participants doivent dévoiler tout problème médical aux organisateurs, notamment les blessures passées ou actuelles, ainsi que tout autre état médical préexistant. Il incombe ensuite aux organisateurs de déterminer si l'athlète peut participer. Les organisateurs de l'événement peuvent également exiger l'approbation d'un médecin.
- Tous les participants inscrits doivent être membres en règle de SNPC. Cette exigence sera considérée comme respectée si les participants paient leur cotisation aux organisateurs avant l'événement.

D. Formule de la compétition

- Les compétitions seront présentées selon la formule standard Freeride du WWA.
- Toutes les divisions comptant moins de 8 participants ne disputeront qu'une finale.
- Seuls les gagnants de la division ouverte sont admissibles à recevoir un prix en argent.

E. Classement et détermination des têtes de série pour le Championnat canadien

Les participants seront classés selon les critères suivants :

1. Les résultats au dernier Championnat canadien.
2. Le classement actuel sur le circuit professionnel de planche nautique.
3. Les résultats à l'avant-dernier Championnat canadien.
4. Les résultats d'un champion provincial doivent être envoyés à SNPC au moins 7 jours avant la familiarisation prévue par les organisateurs.
5. Des efforts seront déployés pour tenir compte des particularités régionales lors des différentes manches.

F. Manches et ordre de participation

Les divisions comptant moins de huit participants au Championnat canadien disputeront une finale seulement. Aucune demi-finale ne sera exigée.

Le classement et l'ordre de participation seront établis comme suit :

1. 16 participants
 - i. 1^{re} manche : Têtes de série 15, 14, 11, 10, 7, 6, 3, 2
 - ii. 2^e manche : Têtes de série 16, 13, 12, 9, 8, 5, 4, 1
2. 20 participants :
 - i. 1^{re} manche : Têtes de série 19, 18, 15, 14, 11, 10, 7, 6, 3, 2
 - ii. 2^e manche : Têtes de série 20, 17, 16, 13, 12, 9, 8, 5, 4, 1

****La formule demeure la même pour les compétitions comptant un nombre différent de participants.*

G. Protêts

Les protêts doivent être logés auprès du chef de la compétition et seront examinés par les juges. Les protêts doivent être présentés par écrit sur le formulaire officiel de protêt de SNPC. Ils doivent préciser la raison du protêt, être signés par les participants concernés et être logés dans l'heure suivant la publication des résultats officiels.

Des droits de 50 \$ sont exigés pour tous les protêts. Les droits seront remboursés si le chef de la compétition considère le protêt comme valide.

Protêts admissibles :

Les protêts ne peuvent porter que sur le non-respect des règlements par le comité du tournoi, les officiels, les juges et les calculateurs. La décision des juges n'est pas matière à protêt. La correction d'une erreur dans le calcul de la note n'est pas considérée comme matière à protêt, et la correction sera effectuée sur approbation du chef de la compétition et du calculateur en chef, si nécessaire, dans les deux (2) heures suivant la publication des résultats officiels. Si une erreur est découverte, le calculateur en chef corrigera les résultats officiels.

H. Qualification des divisions

Qualification pour la division « Hommes ouvert » au Championnat canadien

La division ouverte peut accueillir un maximum de 24 participants :

- Tous les athlètes professionnels sont admissibles à la division ouverte (voir la définition des divisions).
- Au moins un participant de la division garçons.
- Un maximum de 8 participants de la division hommes juniors.
- Un maximum de 8 participants de la division hommes 1.
- Au moins un participant de la division hommes 2.
- Le chef de la compétition peut accueillir des représentants des autres divisions lorsque le nombre final de participants aura été calculé.

Qualification pour la division « Femmes ouvert » au Championnat canadien

La division ouverte peut accueillir un maximum de 8 participantes :

- Toutes les athlètes professionnelles sont admissibles à la division ouverte (voir la définition des divisions).
- Un maximum de 6 participantes de la division femmes juniors.
- Un maximum de 6 participantes de la division femmes.

Le chef de la compétition peut accueillir des représentantes des autres divisions lorsque le nombre final de participantes aura été calculé.

Qualification pour la compétition Slider au Championnat canadien

La compétition Slider peut accueillir 24 participants :

- Les provinces doivent proposer quatre noms à SNPC, 14 jours avant le début de la compétition.
- Les places restantes seront accordées selon le principe du premier rendu, premier servi dès le début de la période d'inscription.

**** Tous les efforts seront déployés afin d'assurer la représentation de toutes les provinces.*

**** Il incombe au participant de s'assurer que le représentant provincial donne son nom. En cas de manque de temps ou de conflit d'horaire, le comité national de planche nautique et/ou le chef de la compétition peuvent modifier le règlement afin d'assurer la présence de tous les participants.*

I. Officiels

Toutes les compétitions ouvertes seront jugées par 5 juges.

J. Programme antidopage de SNPC

Tous les athlètes qui participent à un événement sanctionné par SNPC doivent respecter le programme antidopage canadien et la liste des substances et pratiques de dopage interdites de l'AMA.



**Water Ski and Wakeboard
Ski nautique et planche
CANADA**

**APPLICATION FOR PROTEST
DEMANDE DE PROTÊT**

To be completed by the rider or their representatives as required. Note: All protest must be filed using the official form. A \$50 fee will be charged for all protests. Should the protest be considered reasonable by the Chief of Competition the fee will be waived.

À être complété par le planchiste ou son représentant selon le cas. Note: Tout protêt doit être complété sur la demande officielle. Chaque protêt sera accompagné de frais de 50 \$. Dans le cas où le chef de compétition considère le protêt raisonnable, les frais seront remboursés.

* * * * *

Problem/Problème:

Rules involved/Règlements impliqués:

Submitted by/Soumis par: _____

On behalf of/ Au nom de: _____

Division/Catégorie: _____

Date: _____ Time/Heure: _____

Signature: _____

Received by/ Recu par: _____