



## **Regolamento Tecnico Nazionale CABLE WAKEBOARD & WAKESKATE**

Approvato il 20/03/2024 con D.U. n.119

## INDICE

Capitolo 1 – Norme Generali.....	3
Capitolo 2 – Sicurezza ed equipaggiamento dei Rider .....	5
Capitolo 3 - Organizzazione delle gare ed iscrizioni. ....	7
Capitolo 5 – Heat System, Ordini di partenza .....	10
Capitolo 6 – Area di Gara .....	11
Capitolo 7 - Corde.....	11
Capitolo 8 – Strutture .....	11
Capitolo 9 – Format di gara .....	12
Capitolo 10 – Criteri di giudizio, punteggio di gara.....	13
Capitolo 11 – Classifica società.....	14
Capitolo 12 - Proteste.....	14
Capitolo 13 – Modifiche al programma di gara.....	14
Capitolo 14 – Ufficiali di gara – Classificazione, ruoli e doveri. ....	15
Capitolo 15 - Competizioni.....	17
Capitolo 16 – Ranking List.....	19
Capitolo 17 – Premi ai Campionati Italiani .....	20
Capitolo 18 – Gare Interregionali di Cablewakeboard e Wakeskate. ....	20
Appendice A – Sistema delle Heat .....	22
Appendice B – Ordine di partenza .....	24
Appendice C – Esempio di Strutture .....	26
Appendice D – Punti della Ranking List.....	27
Appendice E – Regolamento per la categoria Seduti .....	28

## Annotazioni:

*Le parti "in corsivo" sono tratte dal Regolamento Cable Wakeboard & Wakeskate dell'IWWF.*

Per Organizzatore si intende la Società/Associazione organizzatrice della gara

Rider: Atleta

CWWC: Cable Wakeboard World Council

## Regolamento Tecnico Nazionale Cable Wakeboard & Wakeskate

### Capitolo 1 – Norme Generali

#### 1.1: Applicazione del Regolamento

Le norme di seguito riportate disciplinano le gare di Cable Wakeboard & Wakeskate sul territorio Nazionale. Il presente regolamento sostituisce tutte le precedenti edizioni e/o aggiornamenti ed entra in vigore il giorno successivo a quello di approvazione da parte della Giunta Nazionale del CONI.

Per tutto quanto non previsto si fa riferimento al Regolamento Cable Wakeboard & Wakeskate dell'IWWF, fermo restando il rispetto delle norme contenute nello Statuto FISSW e nel Regolamento Organico federale.

#### 1.2: Eccezioni al Regolamento

Dove non sia possibile l'applicazione del presente regolamento il Presidente di Giuria potrà, con l'approvazione della maggioranza dei Giudici designati, apportare le necessarie modifiche informando i concorrenti con un comunicato, ed inviando un rapporto alla Commissione Tecnica della FISSW e/o al CWWC. Dove le regole sono definite ed applicabili, è proibito ai Giudici di votare sull'applicazione o meno di una determinata regola.

#### 1.3: Carattere delle gare

Sotto l'egida della FISSW vengono organizzate le sottoelencate gare, le quali devono essere inserite negli appositi calendari Nazionali o Regionali approvati dal Consiglio Federale.

Come previsto dallo Statuto Federale all'art. 5, tutti i partecipanti alle gare devono essere regolarmente tesserati alla FISSW.

La partecipazione alle gare cui al presente articolo è subordinata al possesso della tessera da atleta, ad esclusione della tipologia di manifestazioni previste al punto "i.", per le quali è sufficiente il tesseramento da Amatore.

- a. **Campionati Italiani Assoluti** - aperti a tutti gli atleti tesserati FISSW, di nazionalità italiana o di nazionalità straniera. (Verrà dichiarato campione Italiano Assoluto in ogni categoria il primo atleta di Nazionalità Italiana. Non verrà dichiarato campione italiano assoluto un atleta che partecipa ai campionati Italiani Assoluti in virtù di doppia Nazionalità ma che ha già partecipato a gare per un'altra Nazione, per la durata di tale limitazione fare riferimento ai Regolamenti Internazionali);
- b. **Campionati Italiani di Categoria** - aperti a tutti gli atleti tesserati FISSW, di nazionalità italiana, o di nazionalità straniera. (Verrà dichiarato campione italiano in ogni categoria e per ogni specialità il primo atleta di Nazionalità Italiana. Non verrà dichiarato campione italiano, né il suo punteggio potrà essere considerato ai fini della classifica società, un atleta che partecipa ai campionati italiani in virtù di doppia Nazionalità ma che ha già partecipato a gare per un'altra Nazione, per la durata di tale limitazione fare riferimento ai Regolamenti Internazionali);
- c. **Gare Internazionali** - aperte a tutti gli atleti autorizzati dalle rispettive Federazioni;
- d. **Gare Nazionali** - aperte a tutti gli atleti tesserati FISSW;
- e. **Campionati Regionali Assoluti** - concessi alle Regioni con almeno 10 società che svolgono attività secondo quanto previsto dallo Statuto - aperti a tutti gli atleti tesserati FISSW;
- f. **Campionati Interregionali Assoluti** – concessi alle Regioni con almeno 5 Società che svolgono attività secondo quanto previsto dallo Statuto da svolgersi in collaborazione con altre Regioni – aperti a tutti gli atleti tesserati FISSW;
- g. **Campionati Regionali e Interregionali di Categoria** - concessi alle Regioni con almeno 5 società che svolgono attività secondo quanto previsto dallo Statuto - aperti a tutti gli atleti tesserati FISSW appartenenti a società aventi sede nella Regione o nelle Regioni interessate;
- h. **Gare Regionali e Interregionali Indicative** - aperte a tutti gli atleti tesserati FISSW appartenenti a società aventi sede nella Regione o Regioni interessate;
- i. **Manifestazioni Promozionali e/o di Propaganda.** Le ASD/SSD in accordo con la Federazione potranno organizzare eventi/manifestazioni ed attività di vario genere, finalizzate alla pratica ludico-motoria o promozionale volontaristica delle discipline riconosciute dalla F.I.S.S.W. per le quali viene esclusa ogni finalità competitiva o agonistica e che, in ogni caso, non viene svolta nell'ambito di programmi federali.

Alle gare di cui ai punti g, h, potranno partecipare anche gli atleti di alto livello e alta specializzazione ma esclusivamente in una categoria a parte.

Diconsi atleti alto livello e alta specializzazione coloro i quali, per promettenti capacità tecniche, sono stati inseriti nelle apposite liste. Tali liste vengono redatte all'inizio di ogni stagione dalla Commissione Agonistica e comunicate a tutte le società affiliate.

**NOTA:** La suddivisione della tipologia di gara corrisponde a quanto previsto nello Statuto Federale art. 15.

#### **1.4: Controlli antidoping**

Tutti i riders accettano di essere sottoposti a controlli antidoping come disciplinati dalla Commissione Medica FISSW.

#### **1.5: Trattamento dei dati personali**

IN AGGIUNTA A QUANTO PREVISTO DALLA NORMATIVA NAZIONALE VIGENTE IN MATERIA

Tutti i concorrenti devono aver compreso e firmato l'Informativa sul trattamento dei dati personali prima di prendere parte a qualsiasi evento dell'IWWF. Questa informativa è conforme alle leggi internazionali in materia di protezione dei dati personali.

#### **1.6: Assunzione di bevande alcoliche**

Gli Atleti non devono consumare alcolici prima o durante la giornata di gara. La giornata di gara inizia 1 ora prima che prenda il via il primo atleta del primo evento e termina quando sono stati pubblicati i punteggi finali ed è trascorso il tempo ufficiale di protesta. Una volta che la batteria e i risultati di un atleta sono stati pubblicati, si considera conclusa la sua giornata di gara.

#### **1.7: Comportamento Antisportivo**

IN AGGIUNTA A QUANTO PREVISTO DAL REGOLAMENTO DI GIUSTIZIA DELLA FISSW.

Qualsiasi rider (o suo rappresentante) o ufficiale di gara la cui condotta sia ritenuta antisportiva o che possa causare discredito al CWWC o all'IWWF, sia all'interno che all'esterno del campo di gara, prima, durante o dopo la competizione, può essere squalificato da tutta o parte della competizione, compresi gli eventi completati, e/o essere soggetto a una multa che sarà stabilita dal CWWC, con un voto a maggioranza di due/terzi dei giudici. Tutte le infrazioni possono essere punite anche con la squalifica dell'intera squadra o con la detrazione di un certo numero di punti dal punteggio complessivo della squadra.

La condotta antisportiva include, ma non si limita a: uso di linguaggio volgare in pubblico, scoppi d'ira, non gareggiare al massimo delle proprie potenzialità, mancata partecipazione a conferenze stampa, cerimonia di apertura/chiusura, cerimonia di premiazione, presenza sul podio, consumo di bevande alcoliche durante la competizione, gareggiare con falsi pretesti, nascondere lesioni significative o problemi di salute.

## Capitolo 2 – Sicurezza ed equipaggiamento dei Rider

### 2.1: Direttore dei Servizi di Sicurezza

La società/Associazione organizzatrice della gara, nominerà il Direttore dei Servizi di Sicurezza (persona con buona conoscenza delle attrezzature di gara, degli equipaggiamenti utilizzati e delle problematiche di gara) che sarà responsabile delle buone condizioni di tutte le attrezzature utilizzate, degli equipaggiamenti di gara e del regolare svolgimento della competizione; questo non gli impedirà di delegare responsabilità specifiche ai suoi assistenti la cui individuazione dovrà essere congiuntamente approvata con la società/Associazione organizzatrice.

Il Direttore dei servizi di Sicurezza deve essere regolarmente tesserato alla FISSW in una delle categorie previste all'art. 5 comma 2 dello Statuto Federale.

*2.2: Il Presidente di Giuria e il Direttore dei servizi di Sicurezza controlleranno l'intero sito per garantire che la competizione si svolga nel modo più sicuro possibile, soprattutto quando il sito è stato costruito solo per la competizione. Il Presidente di Giuria deve controllare tutte le caratteristiche prima dell'allenamento ufficiale o nominare un funzionario adatto a farlo.*

*2.3: L'organizzatore della gara è responsabile di eventuali infortuni causati dall'uso dell'impianto e delle strutture o di qualsiasi altra attrezzatura normalmente a disposizione del pubblico in caso di incidente.*

### 2.4: Attrezzature mediche sul campo di gara

IN AGGIUNTA A QUANTO PREVISTO DALLE NORMATIVE VIGENTI:

Sul luogo della gara sarà presente un presidio medico opportunamente attrezzato. Un Ufficiale Medico adeguatamente qualificato dovrà essere presente sul campo gara per tutta la durata della manifestazione. Un'ambulanza può fungere da presidio medico ma, qualora l'ambulanza lasciasse il sito per qualsiasi motivo, la gara deve essere interrotta. Nei casi in cui venisse utilizzata l'ambulanza come presidio medico, verrà stabilito un rapporto di collaborazione con l'ospedale di riferimento, in modo tale che gli eventuali infortunati ricevano cure tempestive. Per il trasporto degli infortunati dal sito di gara all'ospedale, si raccomanda di utilizzare sempre un'ambulanza.

**Soccorso in acqua:** Per il recupero di un atleta infortunato dovrà essere previsto un adeguato team, che dovrà essere presente per tutta la durata della gara e può operare da una imbarcazione/Jet-ski o da riva se ritenuto più opportuno dal presidente di Giuria.

Gli eventi in piscina non sono tenuti a fornire una barca di sicurezza, in quanto l'intervento può essere eseguito da terra.

L'assistenza in acqua deve essere effettuata da personale qualificato.

### 2.5: Concussione

*Qualsiasi rider che subisca un trauma cranico a seguito di una caduta deve essere sottoposto a una specifica valutazione. Tale valutazione deve essere effettuata utilizzando lo strumento di valutazione della commozione cerebrale in acqua (OWCRT) dell'IWWF. Se la valutazione è negativa, l'atleta sarà autorizzato a completare il resto dell'evento. Se la valutazione è positiva, l'atleta verrà riportato al pontile di partenza dove verrà sottoposto ad una seconda valutazione da parte del medico di gara. Se la valutazione è nuovamente positiva per la seconda volta, l'atleta verrà sospeso dalla competizione e inserito in un programma di recupero cerebrale in sei fasi che fa parte del protocollo IWWF Concussion. La competizione dovrebbe essere sospesa mentre entrambe le valutazioni sono in corso.*

*Nel caso di discipline per le quali non è prevista la presenza di Giudici in acqua, il 1° OWCRT dovrebbe idealmente essere svolto dal personale di recupero e il 2° OWCRT dal medico di gara. Una volta che una decisione è stata presa, utilizzando l'OWCRT, la stessa non può essere annullata da nessuno. In ogni caso, se si ritiene che un atleta abbia subito una commozione cerebrale, appurata utilizzando l'OWCRT, il Direttore ai servizi di Sicurezza dovrà inoltrare un rapporto utilizzando il modulo specifico.*

*Tutte le Federazioni dell'IWWF devono implementare un proprio Protocollo di Concussione da utilizzare in occasione di eventi che esulano dal mandato dell'IWWF. Nessuna Federazione consentirà a un atleta a cui è stata diagnosticata una commozione cerebrale di prendere parte a ulteriori competizioni fino a quando il programma di recupero cerebrale in sei fasi non sia stato completato e l'atleta sia stato dichiarato sicuro per competere.*

Link: <https://iwwf.sport/wp-content/uploads/2021/02/IWWF-On-Water-Concussion-Recognition-Tool-230221.pdf>

**2.6:** Tutti i partecipanti sono tenuti a prestare attenzione a tutti i potenziali rischi specifici del sito e a eseguire una routine nei limiti delle proprie capacità.

**2.7:** Il rider è pienamente responsabile del proprio equipaggiamento personale. L'attrezzatura deve essere adatta allo scopo e pertanto l'attrezzatura personale dei rider può essere soggetta all'approvazione del Presidente di Giuria.

**2.8:** Sono ammessi solo wakeboard e wakeskate. Entrambi devono galleggiare.

*2.9: Tutti i concorrenti devono indossare un giubbotto di salvataggio. È responsabilità di ogni rider assicurarsi che il proprio giubbotto di salvataggio soddisfi le seguenti specifiche:*

- *Deve essere in grado di far galleggiare il rider*
- *Deve essere costruito in modo da fornire un'adeguata protezione contro i danni da impatto alle costole e agli organi interni.*

*2.10: I rider devono indossare un adeguato casco accuratamente fissato. Se un rider esegue la sua routine senza casco, sarà squalificato dalla competizione.*

*2.11: Non è consentito comunicare al rider con qualsiasi dispositivo elettronico durante il suo esercizio.*

*2.12: I droni sono consentiti solo nelle aree designate e autorizzati dal Presidente di Giuria e dall'Ufficiale Tecnico di più alto livello presente in loco.*

## Capitolo 3 - Organizzazione delle gare ed iscrizioni.

I campionati Italiani Assoluti e di Categoria possono essere organizzati esclusivamente nelle strutture a 4/5/6 pali.

### 3.1: Autorizzazioni all'organizzazione delle gare

Le Società/associazioni che organizzano gare e manifestazioni autorizzate dalla FISSW devono dimostrare di essere in possesso di quanto espressamente richiesto dalle Liste di Obbligazioni.

Al fine di prendere in considerazione una richiesta per l'organizzazione di una gara ed il suo inserimento nel calendario, le società/associazioni organizzatrici devono:

- a) Essere regolarmente affiliate alla FISSW;
- b) Compilare in ogni sua parte, ed inviare alla CT FISSW unitamente alla richiesta, l'apposita Lista delle Obbligazioni.

### 3.2: Lista di Obbligazioni

Le Società/associazioni che sono autorizzate dalla Commissione Tecnica della FISSW dovranno rispettare quanto previsto dall'apposita Lista di Obbligazioni (tale lista verrà spedita dalla FISSW alle associazioni assegnatarie di una gara).

### 3.3: Gare Nazionali

L'organizzazione di una gara di wakeboard deve essere comunicata entro i termini stabiliti di anno in anno dalla FISSW per poter essere inserita nel calendario Federale.

### 3.4: Gare Internazionali

L'organizzazione delle gare internazionali è autorizzata e regolamentata esclusivamente dalla FISSW unitamente alla Federazione Internazionale.

### 3.5: Approvazione dei "programmi gara"

L'organizzatore deve stilare un programma di gara che dovrà essere inviato alla Commissione Tecnica della FISSW almeno 30 giorni prima dell'inizio delle gare, per la relativa ratifica.

### 3.6: Programma di gara

Il programma deve contenere le seguenti indicazioni:

- Denominazione della società/associazione organizzatrice;
- Elenco delle gare in programma, delle formule adottate e delle categorie alle quali sono riservate;
- Indirizzo al quale devono essere inviate le iscrizioni e relativa quota;
- Termine utile per le iscrizioni;
- Luogo e data di svolgimento delle gare;
- Luogo, data e modalità di svolgimento degli allenamenti, se previsti;
- Nomi e numeri telefonici degli hotel a cui rivolgersi per alloggiare;
- Luogo e data del sorteggio dei numeri di partenza;
- Luogo e data della premiazione;
- Elenco e destinazione dei premi.

### 3.7: Modifica al programma di gara

Le notizie relative a qualsiasi modifica o annullamento di programma devono essere tempestivamente comunicate alla FISSW e agli interessati non oltre il 7° giorno precedente la gara per le gare nazionali, ai Comitati e Delegati Regionali non oltre il 4° giorno precedente la gara per le gare regionali.

### 3.8: Invio dei programmi di gara

I programmi di gara verranno inviati alle Associazioni e non agli atleti.

La FISSW sarà responsabile dell'invio dei programmi relativi alle gare internazionali e nazionali; i Comitati e Delegati Regionali saranno responsabili dell'invio dei programmi relativi alle gare regionali.

### 3.9: Dossier di gara

Il Dossier di gara deve essere redatto dal Calcolatore e trasmesso dal Presidente di Giuria alla Commissione Tecnica della FISSW entro 15 giorni dal termine della manifestazione e deve contenere il maggior numero di informazioni riguardanti l'evento come ad esempio: eventuali comunicati della Giuria, fogli di valutazione dei Giudici per ogni singola frazione di gara, i risultati di gara, copia degli eventuali reclami e delle relative

decisioni. Per quanto riguarda le gare internazionali, si fa riferimento al Regolamento Tecnico Internazionale IWWF dell'anno in corso.

### 3.10: Iscrizioni alle gare

Le iscrizioni dovranno essere tassativamente inoltrate sugli appositi moduli, firmati in calce dal Presidente della società d'appartenenza tassativamente entro il termine fissato sul programma di gara.

Il Presidente di Giuria verificherà che gli atleti iscritti alla gara siano in regola con il tesseramento, (nonché con la registrazione e la conferma di partecipazione alla gara da effettuarsi sul sito [www.cablewakeboard.net](http://www.cablewakeboard.net)) a tale proposito farà fede l'elenco tesserati aggiornato, prodotto dalla Federazione:

- Per le gare che iniziano il sabato o la domenica, alle ore 16:00 del venerdì antecedente l'inizio della gara;
- Per le gare che iniziano il venerdì o prima, alle ore 16 del giorno antecedente l'inizio della gara.

A nessun atleta verrà concesso di partecipare qualora non fosse in regola con il tesseramento.

### 3.11: Dati da includere

Ogni iscrizione deve contenere:

Gara, data e località, nome e cognome, categoria d'appartenenza, disciplina nelle quali si intende gareggiare;

### 3.12: Iscrizioni alle gare Internazionali Titolate o Internazionali

Per le gare Internazionali titolate le iscrizioni degli atleti vengono effettuate direttamente dalla Segreteria FISSW. Per le gare Internazionali di cui al punto 1.3 lettera "c" le iscrizioni possono anche essere effettuate direttamente dagli atleti, previo consenso della FISSW.

### 3.13: Numero dei partecipanti

Per l'omologazione di qualsiasi tipo di gara si richiede che la somma dei concorrenti iscritti in tutte le categorie sia come minimo 8.

La Società o l'Ente Organizzatore, previa autorizzazione della FISSW, ha la facoltà di limitare il numero dei concorrenti per assicurare il regolare svolgimento delle gare.

### 3.14: Pettorali

Può venire richiesto che gli atleti, durante una gara, indossino i pettorali. Il modello dei pettorali deve essere approvato dal Presidente di Giuria.

Come indicazione: La parte centrale sarà costituita da un numero di riconoscimento stampato sia sul davanti che sul retro dello stesso. Le cifre che compongono il numero devono essere alte come minimo 15 centimetri e chiaramente visibili da lontano. Il modello deve essere tale da permettere l'uso del giubbotto salvagente sotto di esso e deve essere comodo per non impedire la libertà di movimento all'atleta durante la sua performance. I pettorali verranno consegnati ad ogni singolo atleta o ad ogni capitano di squadra prima della gara, affinché provveda a distribuirli ai propri atleti. Pettorali di riserva, senza numero, dovranno essere disponibili al pontile di partenza nel caso in cui il pettorale di un atleta sia danneggiato o risulti inservibile. Gli atleti dovranno indossare unicamente il pettorale con il numero loro assegnato.



## Capitolo 4 – Categorie/Divisioni

### 4.1: Categorie Wakeboard e Wakeskate:

**U11:** (11 anni o meno), Minis (Girls& Boys): L'ultimo anno in cui un rider è autorizzato a gareggiare in questa categoria è l'anno in cui compie 11 anni. La categoria U11 sarà utilizzata solo per eventi e classifiche a livello nazionale. Gli Under 11 non possono gareggiare in un evento internazionale. L'età minima per partecipare a un evento internazionale è di 11 anni.

**U14:** (14 anni o meno), Ragazzi e Ragazze: L'ultimo anno in cui un rider può gareggiare in questa categoria è l'anno del suo 14° compleanno, ma deve aver compiuto 11 anni entro il giorno di registrazione della gara.

**U18:** (18 anni o meno), Uomini e Donne Junior: L'ultimo anno in cui un rider può partecipare a questa categoria è l'anno del suo 18° compleanno, ma deve aver compiuto 11 anni entro il giorno dell'iscrizione alla gara.

**Open:** maschile e femminile, nessun limite di età.

**+30:** Masters Uomini e Donne: Il primo anno in cui un rider può gareggiare in questa categoria è l'anno del suo 31° compleanno.

**+40:** Veterani Uomini e Donne: Il primo anno in cui un rider può gareggiare in questa categoria è l'anno del suo 41° compleanno.

**Seduti:** Open Uomini e Donne: nessuna restrizione di età.

**4.2:** Sulla base di quanto previsto nelle "Norme per la tutela sanitaria dell'attività sportiva agonistica", l'età di accesso all'attività agonistica wakeboard risulta essere 8 anni compiuti.

**4.3:** Per le gare a calendario nazionale è richiesto un numero minimo di 3 atleti per aprire una categoria; nel caso in cui non ci fossero sufficienti iscritti per aprire una categoria, il rider potrà decidere se partecipare in una categoria già aperta (es. un U14 che partecipa alla categoria U18 oppure un +40 che partecipa nella categoria +30); gli atleti verranno premiati in base al risultato ottenuto nella categoria di iscrizione alla gara; ai fini della Ranking List gli verrà assegnato il punteggio conseguito in quella gara.

**4.7:** Non sono ammesse partenze doppie in una gara. Le partenze in Wakeboard e Wakeskate non sono classificate come doppie partenze.

**4.8:** Per la categoria Seduti, devono esserci almeno due rider per aprire la categoria. Per aprire entrambe le categorie Uomini e Donne, devono esserci almeno due rider in ciascuna di esse.

## Capitolo 5 – Heat System, Ordini di partenza

*5.1: Nelle gare verrà utilizzato un sistema a batterie (heat), che può essere consultato nell'Appendice A. Gli ordini di partenza, raccomandato per gli eventi a 1, 2 e 3 stelle mentre è obbligatori per gli eventi a 4, 5 e 6 stelle, devono essere effettuati come da modelli allegati.*

*5.2: Nei turni di qualificazione, le posizioni sono determinate dall'attuale classifica mondiale. Per i rider non classificati, la heat e l'ordine di entrata in acqua nella heat saranno determinati in modo casuale. Il Presidente di Giuria e lo Scorer controlleranno e modificheranno gli ordini di partenza per garantire che le heat siano eque ed equilibrate, tenendo conto del livello dei rider, delle nazionalità e dei rider che hanno cambiato categoria. Il modello di creazione degli ordini di partenza per le qualificazioni si trova nell'Appendice B; gli ordini di partenza sono create automaticamente dal programma di punteggio, ma devono comunque essere controllate.*

*5.3: I rider che non si sono qualificati direttamente accederanno alla LCQ. Le heat e l'ordine di partenza della LCQ saranno ricavati dai risultati delle qualifiche, come descritto nell'Appendice B.2.*

*5.4: Nei quarti di finale, nelle semifinali e nelle finali, i rider prenderanno il via nella relativa heat in ordine inverso rispetto ai risultati del round precedente, ovvero il rider con il punteggio più basso del primo round partirà per primo e quello con il punteggio più alto partirà per ultimo.*

*5.5: Con l'uso del sistema delle heat, ci saranno casi in cui rider diversi avranno la stessa posizione ma in heat diverse. A questi, nella finale, verrà assegnata la medesima posizione, indipendentemente dai punti effettuati, vedi Appendice B.5.*

*5.6: Tutti i rider devono essere pronti con tutto il loro equipaggiamento quando viene chiamata alla partenza la loro heat. Se un rider non si fa trovare pronto, perderà la possibilità di gareggiare ed il capo pontile continuerà la gara con il rider successivo. Tuttavia, il capo pontile può concedere un ritardo fino a un minuto per le emergenze che si verificano o che vengono riscontrate dal rider poco prima della partenza.*

*5.7: Se un rider ha l'attrezzatura danneggiata nel momento in cui deve partire, il Presidente di Giuria può concedergli un massimo di 4 minuti per ripararla o sostituirla. Il Presidente di Giuria avrà l'ultima parola per decidere se l'attrezzatura può essere utilizzata o meno. Una volta che il rider è sceso in acqua, non può più richiedere una ripetizione per danneggiamento dell'attrezzatura (ad esempio un attacco strappato, una tavola rotta o un casco perso).*

*5.8: Nel caso in cui un rider sia stato squalificato o sia assente, può essere concesso un ritardo fino a un minuto al rider successivo nell'ordine di partenza per prepararsi. Se manca più di un rider, il tempo concesso al rider successivo può essere aumentato fino a un minuto per ogni rider mancante.*

*5.9: Tutti i rider devono partire nel turno di qualificazione per passare ai turni successivi della competizione - LCQ, Quarti ecc. Ad un rider che si infortuna nel corso della gara e non è in grado di continuare, verranno assegnati i punti ottenuti fino a quel punto della gara.*

## Capitolo 6 – Area di Gara

*6.1: L'inizio e la fine del campo gara devono essere segnalati con oggetti ben visibili.*

*6.2: Il percorso deve essere libero da ostacoli escluse le strutture posizionate appositamente per la gara. Se esistono degli intralci che non possono essere rimossi, i rider saranno specificamente avvisati di evitarli.*

*6.3: La postazione dei giudici deve essere situata con la migliore visuale possibile sul percorso. La decisione finale sul posizionamento della postazione di giudizio spetta al Presidente di Giuria.*

## Capitolo 7 - Corde

*7.1: Devono essere utilizzate solo corde di lunghezza standard, utilizzate per l'uso pubblico e quotidiano delle funivie e fornite dal sito (non meno di 17,80m).*

*7.2: Per gli impianti a due torri, la lunghezza della corda dipende dalle specifiche del sito e deve essere approvata dal Presidente di Giuria. Il bilancino deve almeno toccare l'acqua in modalità "extended line".*

*7.3: Non è consentito accorciare la corda, utilizzare prolunghe o bilancini diversi.*

*7.4: Durante le prove ufficiali e le gare, tutte i bilancini devono essere fissati in modo da non potersi staccare dalla corda. È preferibile fissare con nastro adesivo entrambi i lati del bilancino.*

## Capitolo 8 – Strutture

*8.1: Tutte le strutture presenti nel percorso saranno utilizzate a rischio e pericolo dei rider.*

*8.2: Nell'interesse della sicurezza, il Presidente di Giuria ha il diritto di escludere dalla gara l'utilizzo di determinate strutture.*

*8.3: Non ci sono restrizioni sulle strutture consentite in gara. L'unico requisito è che siano disposte in modo tale che i rider possano eseguire in sicurezza un numero uguale di air trick e di trick sulle strutture lungo tutto il percorso. Spetta all'organizzatore e al Presidente di Giuria lavorare insieme e decidere il posizionamento migliore o più appropriato delle strutture, tenendo conto della storia, delle nuove tendenze, del buon senso e della sicurezza. Tuttavia, la decisione finale spetta al Presidente di Giuria.*

*8.4: Il bollettino della gara deve contenere un diagramma dell'impianto con l'altezza del cavo rispetto l'acqua, le distanze tra i piloni, la descrizione del percorso, il posizionamento e le specifiche delle strutture. Il Presidente di Giuria, o un membro del Consiglio, deve essere coinvolto nello sviluppo del campo gara per il posizionamento ottimale delle strutture prima che venga distribuito il bollettino.*

*8.5: Nei sistemi a due torri, le strutture devono essere accessibili da entrambe le direzioni, quando possibile. Qualsiasi direzione ritenuta pericolosa dagli Ufficiali di Gara sarà vietata. Vedi Appendice C*

*8.6: Per le gare internazionali su impianti piccoli/rimuovibili che non sono regolarmente utilizzati dal pubblico, l'organizzatore deve sottoporre il disegno con le caratteristiche delle strutture presenti nella piscina/lago e dell'impianto di traino all'approvazione della Confederazione o del Consiglio Mondiale, non più tardi di 3 mesi prima della gara.*

*8.7: Tutte le strutture devono essere state utilizzate quotidianamente per un minimo di 14 giorni prima della gara. Se il sito viene costruito appositamente per la gara, la regola dei 14 giorni non si applica. La posizione delle strutture non deve cambiare tra gli allenamenti ufficiali e la gara. Qualsiasi modifica richiesta dall'organizzatore dopo i 14 giorni, deve essere approvata dal Presidente di Giuria e comunicata a tutti i rider iscritti all'evento. Anche il Bollettino deve essere modificato per riflettere le modifiche concordate.*

*8.8: Per motivi di sicurezza, tutti gli air trick devono essere eseguiti in acqua libera. Non si devono posizionare elementi in un'area in cui ci si aspetta possa essere effettuato un air trick e non si possono costringere i rider a eseguire un air trick su di una struttura.*

*8.9: Se un rider cade davanti ad una struttura, deve lasciare il bilancino o sarà squalificato.*

*8.10: Un rider non può atterrare un invert dall'acqua su di una struttura. Ciò comporterà la squalifica.*

*8.11: L'organizzatore deve garantire che tutte le strutture utilizzate in gara siano sicure. Deve fare tutto il possibile per garantire che le strutture non danneggino le tavole dei rider. Tuttavia, la responsabilità finale dell'utilizzo di una struttura è in capo al rider.*

*8.12: Se durante l'allenamento o la gara si scopre che una struttura è difettosa, l'organizzatore farà il possibile per ripararla il più rapidamente possibile e informerà i rider di ogni potenziale problema. Se una struttura si danneggia durante la gara e non può essere riparata rapidamente, sarà tolta dall'acqua o esclusa dal punteggio e ogni heat in corso dovrà essere fatta ripartire. La decisione di far riposizionare la struttura in un secondo momento spetta al Presidente di*

*Giuria in collaborazione con il team degli Ufficiali di Gara. La decisione finale spetta al Presidente di Giuria, ma la responsabilità non è sua.*

## **Capitolo 9 – Format di gara**

**9.1:** *Gli eventi IWWF possono essere disputati in qualsiasi format concordato con il Consiglio prima della registrazione dell'evento, ma il seguente format è obbligatorio per i Campionati Mondiali e Confederazione.*

*Gli organizzatori e le squadre giudicanti possono decidere un formato diverso per altri eventi nazionali e internazionali registrati (ad es. punteggio di una o due manche su tre, gara di kicker, gara di best invert, gara a round completo, solo caratteristiche, formato jam, testa a testa, ecc.)*

*Il Presidente di Giuria, insieme alla Confederazione o al Consiglio Mondiale, deve descrivere il formato e i criteri di giudizio e pubblicarli almeno un mese prima della gara. Esempi di possibili formati possono essere forniti dal CWWC.*

**9.2:** *I rider non sono tenuti a comunicare preventivamente la loro routine e possono cambiarla a piacimento.*

**9.3:** *I rider saranno giudicati pariteticamente in base all'esecuzione sia delle air tricks che all'uso delle strutture. A seconda del luogo di gara e della quantità di strutture o di spazio per eseguire delle air tricks, la ponderazione può essere adattata dal Presidente di Giuria e sarà spiegata durante la riunione dei rider,*

**9.4:** *Ci saranno almeno due round: un round di qualificazione ed una finale. Utilizzando il sistema delle heat, l'LCQ e la semifinale verranno incluse, a seconda del numero di rider, vedi Appendice A.*

**9.5:** *Un round consiste in due run nel campo di gara, ciascuna delle quali consiste in combinazioni di invert, grab, trick con rotazione, e strutture. I rider possono eseguire tutte le trick che desiderano nell'ordine che preferiscono. Verrà assegnato un punteggio solo alla migliore delle due run.*

**9.6:** *Se è necessario abbreviare la gara a causa di circostanze eccezionali, il Presidente di Giuria può decidere di effettuare una sola run nel turno di qualificazione, soprattutto in una categoria con pochi partecipanti nella quale tutti i rider procedono alle finali e il round di qualificazione viene utilizzato solo per determinare l'ordine di partenza della finale.*

**9.7:** *Il giudizio sulla routine inizia quando il rider entra nel campo di gara e termina quando il rider esce dal campo gara o cade e perde il bilancino.*

**9.8:** *La velocità deve rimanere costante dall'inizio dell'allenamento fino alla fine della gara.*

*Se possibile, la velocità normale di funzionamento del cavo sarà pubblicata nel bollettino. Le gare su sistemi a due torri devono essere svolte in modalità automatica, l'operatore non è autorizzato a rallentare per facilitare le curve o l'esecuzione di alcune trick. L'operatore non può aiutare il rider durante la gara.*

## Capitolo 10 – Criteri di giudizio, punteggio di gara

**10.1** Il giudizio sarà esclusivamente *SOGGETTIVO*. Non ci saranno punti prestabiliti per le trick.

**10.2** Ci devono essere almeno tre giudici, uno dei quali fungerà da Capo Giudice. Tutti devono essere riconosciuti dal CWWC o per gli eventi nazionali dalle rispettive Federazioni.

**10.3** Per ogni squadra di giudici, il Giudice 1 sarà il Capo Giudice. Dopo il primo rider della heat, il Giudice 1 stabilirà il punteggio per il primo rider. Questo sarà il punteggio di riferimento per giudicare tale heat.

**10.4** I giudici, ove possibile, devono garantire condizioni di gara uguali per tutti i concorrenti. Le condizioni meteorologiche non sono sotto il controllo dei giudici e sono quindi escluse dal punto 10.4.

**10.5** I punteggi assegnati rifletteranno ogni heat con un unico punteggio combinato da 1 a 100 punti. Solo la migliore delle due run sarà presa in considerazione. La run con il punteggio più basso sarà scartata.

**10.6** Ogni rider avrà a disposizione due run nel percorso durante le quali potrà eseguire a sua scelta, una qualsiasi routine. Sarà giudicato sulla base di due categorie soggettive, per ottenere un unico punteggio combinato per ogni run. I punti verranno assegnati sulla base della prestazione tecnica e dell'impressione. I rider sono incoraggiati a eseguire una routine fluida e scorrevole con un'ampia varietà di manovre. Ogni manovra deve essere eseguita nel modo più pulito possibile e portata al suo limite di difficoltà.

### **10.7 Prestazioni tecnica**

(Livello e varietà delle trick eseguite = cosa ha eseguito il rider)

I giudici considereranno la varietà e la diversità delle tricks eseguite in una sequenza fluida e creativa. Agli occhi dei giudici, un rider migliore è quello che esegue una varietà equilibrata di invert, spin, heel side, toe side, switch, blind trick, passaggio del bilancino ecc. effettuando sia delle air trick, che utilizzando le strutture.

### **10.8: Impressione**

(tempo in aria, padronanza, stile e controllo dei trick = come si è comportato il rider)

Quanto entusiasmante è stata la routine, quanto "grosso" ha girato il rider? Per gli slider e i kicker, quanto è controllato ed equilibrato il rider? I giudici valutano il grado di impegno in ogni manovra eseguita e nell'esecuzione complessiva della run. Ha il rider messo in mostra il suo stile personale nelle trick eseguite? Le trick sono grabbed, boned, tweaked, shifted? I trick sono atterrati in modo pulito? La posizione del corpo in aria era corretta o quanto? Per quanto tempo è stato mantenuto il grab nella trick? Quanto è buono l'approccio alla trick rispetto la fluidità dell'esecuzione?

### **10.9: Calcolo dei punteggi:**

I punteggi delle due categorie (Prestazione tecnica e Impressione) della routine di un rider vengono combinati per dare un punteggio totale dei giudici su base 100. Non può esserci parità tra rider della stessa heat. Viene quindi calcolata la media dei punteggi totali di tutti e tre i giudici per dare un punteggio finale su base 100 per ciascun rider.

**10.10:** La ripetizione delle trick durante una run non verrà conteggiata, ma un rider, nella seconda run, può ripetere le trick effettuate nella prima.

**10.11:** Eventuali trick eseguite fuori del percorso o effettuate utilizzando la trazione della puleggia di rinvio NON verranno conteggiate.

**10.12:** I risultati possono essere pubblicati "live" durante la gara, tuttavia, non sono ufficiali finché non sono completi e approvati dal Capo Giudice della heat.

**10.13:** Questi criteri di giudizio/punteggio sono obbligatori per tutte le competizioni internazionali. Qualsiasi modifica a questo sistema di giudizio/punteggio per una competizione internazionale deve essere approvata dalla Confederazione o dal Consiglio Mondiale competente. (vedi 9.1)

## Capitolo 11 – Classifica società

*11.1: È incoraggiata la partecipazione mista di rider uomini e donne all'interno di una squadra, sebbene non sia obbligatoria.*

**11.2:** La classifica a squadre verrà effettuata sommando il miglior punteggio per ogni categoria aperta. La squadra di Cable wakeboard e di wakeskate è composta da tutti gli atleti delle associazioni che gareggiano all'evento.

**11.3:** In caso di ex-aequo tra 2 squadre, si considererà il secondo miglior punteggio della categoria open men.

*11.4 Per il calcolo del punteggio di squadra si utilizzerà il sistema di punti della classifica della competizione in questione, come descritto nell'Appendice D.*

## Capitolo 12 - Proteste

*12.1: Le proteste possono essere presentate al Presidente di Giuria solo dal capitano della squadra o da un suo rappresentante ovvero da uno rider, qualora si tratti di gara dove i rider partecipano a livello individuale. Le proteste devono essere presentate per iscritto, devono indicare il motivo della protesta e devono essere presentate il prima possibile e comunque non oltre 10 minuti dopo che si è verificata o 10 minuti dopo che i risultati vengono esposti.*

*12.2: Le proteste saranno ammesse solo per il mancato rispetto delle regole che possono aver avuto un effetto negativo su un rider. Non saranno ammesse proteste perché qualcuno non è d'accordo con i risultati.*

*12.3: La correzione di un errore nel calcolo nei punteggi non è motivo di protesta. Se tale errore si verifica, sarà corretto il prima possibile.*

*12.4: Le proteste devono essere accompagnate da 50 euro (EUR) o dall'equivalente in valuta locale. Tale importo sarà rimborsato se la protesta viene accolta.*

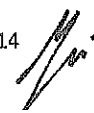
*12.5: Durante una heat, se un rider ha motivo di richiedere una rerun, deve smettere di eseguire altre trick e alzare immediatamente la mano. Un guasto all'attrezzatura, come descritto al punto 5.7, non è un motivo valido per richiedere una rerun. Se a un rider viene assegnata una rerun, deve effettuarla prima che scenda in acqua il rider successivo. Il rider deve attendere che la giuria valuti la sua richiesta e confermi l'assegnazione della rerun.*

*12.6: A causa della natura soggettiva del punteggio e dello spirito del wakeboard, i giudici, i rider o i rappresentanti delle squadre non potranno utilizzare alcun tipo di video per risolvere eventuali controversie.*

## Capitolo 13 – Modifiche al programma di gara

**13.1:** In circostanze particolari, se non c'è abbastanza tempo a disposizione per terminare l'intera gara (a causa di condizioni meteorologiche, rottura di strutture o simili), il Presidente di Giuria in accordo con gli Ufficiali di gara coinvolti può decidere di effettuare una sola run per determinare il vincitore. Gli ufficiali di gara informeranno chiaramente e in anticipo tutti i rider della finale in questione.

Qualora non fosse possibile continuare in alcun modo la gara, ai fini della determinazione della classifica di gara, il Presidente di Giuria con l'approvazione della maggioranza degli Ufficiali di Gara designati, potrà decidere di utilizzare i risultati dell'ultimo round completato prima dell'interruzione.



## Capitolo 14 – Ufficiali di gara – Classificazione, ruoli e doveri.

**14.1** Tutti gli Ufficiali di gara devono essere membri delle rispettive federazioni.

**14.3** Gli ufficiali di gara raggiungono i livelli di qualifica sotto riportati partecipando a seminari e sostenendo esami.

**14.4** I livelli di qualificazione degli ufficiali di gara riconosciuti a livello internazionale vanno da \*(1 stella) a \*\*\*\*\* (6 stelle). Gli ufficiali di gara nominati per una gara dovranno avere almeno lo stesso numero di stelle dell'evento.

### 14.5 Acquisizione dei livelli per gli Ufficiali di gara

Livello	Delegato Tecnico	Calcolatore	Giudice	Come acquisire il livello
*(1 Star)	Teoria 80% + TO1	Teoria 80% + Calcolatore 1	Theory 80% + Giudice 1	Seminario Nazionale o Internazionale
** (2 Star)	T02	Calcolatore 2	Giudice 2	Seminario Nazionale o Internazionale
*** (3 Star)	T03	Calcolatore 3 + risultati live	Giudice 3	Seminario Nazionale o Internazionale
**** (4 Star)	Teoria 90%+ valutazione agli eventi	Calcolatore 4 + valutazione agli eventi	Giudice 4+ valutazione agli eventi	Seminario Internazionale + valutazione agli eventi
***** (5 Star)	Nomina	Calcolatore 5 + livestream	Giudice 5	Seminario JDC + Nomina
***** (6 Star)	Nomina	Nomina	Nomina	Nomina

Spetta alle Federazioni istruire gli Ufficiali di gara nazionali. Le Federazioni sono invitate a contattare il CWWC per chiedere supporto nell'organizzazione di seminari nazionali o internazionali.

Gli Ufficiali di gara internazionali sono istruiti e ricevono livelli nelle seguenti categorie: Delegato Tecnico, Calcolatore o Giudice.

I Delegati Tecnici possono operare negli eventi in qualità di Delegato Tecnico, Direttore di Gara, Capopontile, Addetto alla Sicurezza, addetto alle registrazioni, ecc. I Giudici possono operare negli eventi in qualità di Giudice e Capopontile. I Calcolatori possono operare negli eventi come Calcolatori, Capopontile e addetto alle registrazioni.

Giudici e Calcolatori devono superare esami teorici e pratici per acquisire da 1 a 4 stelle. Il Presidente di Giuria di un evento internazionale deve superare sia l'esame di Delegato Tecnico che quello di Giudice.

La qualifica di 4 stelle si ottiene da un Ufficiale di gara senior, dopo una valutazione in un evento in cui si è stati nominati. Tutti gli Ufficiali di gara internazionali a 4 stelle possono richiedere di diventare istruttori di seminari. Essi saranno nominati dal Consiglio competente.

Tutti gli Ufficiali di gara 4 stelle sono incoraggiati ad assistere le rispettive Federazioni nazionali nella creazione della prossima generazione di Ufficiali di gara per eventi di successo.

**14.6** I progressi possono essere compiuti solo per un livello alla volta. In alcuni casi, per i candidati eccellenti, è possibile progredire di due livelli. Tutti gli Ufficiali di gara internazionali devono partecipare almeno ad un evento internazionale prima di progredire ulteriormente.

### 14.7 Riduzione dei livelli - per gli Ufficiali di gara di 4 stelle.

Un ufficiale di gara a 4 stelle sarà ridotto a 3 stelle, se nelle ultime due stagioni non ha partecipato almeno ad un evento internazionale o ad un campionato nazionale, o non ha superato il relativo esame.

### 14.8 Riduzione dei livelli - per gli ufficiali di gara 5 stelle.

Un ufficiale di gara a 5 stelle sarà ridotto a 4 stelle per decisione del CWWC o quando non ha partecipato ad almeno cinque eventi internazionali o campionati nazionali negli ultimi due anni, o non è stato nuovamente nominato come 5 stelle dal CWWC.

### 14.9 Riduzione dei livelli - per gli Ufficiali di gara 6 stelle.

Tutti gli Ufficiali di gara a 6 stelle vengono automaticamente ridotti a 5 stelle alla fine dell'anno. I nuovi Ufficiali di gara a 6 stelle vengono nominati dal CWWC all'inizio dell'anno.

**14.10** A causa del rapido sviluppo di questo sport, tutti gli ufficiali di gara internazionali devono partecipare/organizzare un seminario ogni 4 anni e ripetere l'esame teorico, indipendentemente dalla loro attività nel periodo in questione.

**14.11** Tutti gli ufficiali di gara a 6 stelle sono membri della Commissione Sviluppo Giudici. Tutti i giudici a 5 e 6 stelle sono invitati dal CWWC al Seminario internazionale per lo sviluppo dello. Gli ufficiali di gara a 4 stelle possono partecipare a tali seminari previo approvazione della loro Federazione e del CWWC.

**14.12** Il Presidente di Giuria della competizione NON può partecipare alla competizione.

Per qualsiasi gara internazionale a 3 stelle (e oltre), il Presidente di Giuria non può provenire dal Paese in cui si svolge l'evento o dal Paese della Federazione organizzatrice, se questi sono diversi.

**14.13: Ufficiali di gara Nazionali**

Per le categorie e gli esami delle qualifiche da Ufficiale di gara organizzate dalla FISSW, fare riferimento all'apposito regolamento.

**14.14: Partecipazione degli Ufficiali di Gara**

Ferme le incompatibilità previste dallo Statuto Federale, e quanto sopra riportato, lo status di atleta/giudice e la qualifica di Ufficiale di Gara sono incompatibili nell'ambito di una competizione rispetto alla categoria nella quale gareggiano e rispetto agli atleti del suo stesso sesso. Un atleta/giudice può quindi giudicare gli atleti che gareggiano nelle altre categorie e gli atleti dell'altro sesso che gareggiano anche nella sua stessa categoria.

Lo status di atleta/giudice cessa al termine della stagione in cui viene notificata l'intenzione di ritirarsi dall'attività agonistica.

Un atleta/giudice designato a una gara che partecipi alla stessa anche come atleta non otterrà il rimborso delle spese di viaggio e alloggio, gli verrà invece riconosciuto il gettone di presenza.

Il numero di atleti/giudici per ogni gara deve essere inferiore al 50%.



## Capitolo 15 - Competizioni

Fatto salvo quanto riportato all'art. 1.03 ed al Cap. 3, si applicano le norme sottostanti.

*15.1: Tutti i rider in gara devono essere membri delle rispettive federazioni.*

*15.2: Le competizioni sono classificate da \*(1 stella) a \*\*\*\*\*(6 stelle), in base ai requisiti e alle limitazioni descritte di seguito.*

*15.3: Tutte le competizioni nazionali e internazionali devono essere regolarmente registrate presso l'IWWF o il Consiglio della Confederazione competente e approvate dalla Federazione nazionale. Un bollettino in inglese deve essere preparato per tutte le competizioni internazionali. I bollettini devono essere pubblicati al più tardi 30 giorni prima della competizione.*

*15.4: Tutti gli ufficiali di gara per le competizioni internazionali saranno nominati dal rispettivo Consiglio della Confederazione.*

*15.5: Requisiti di base e limitazioni del numero di gare per Paese:*

Type	Description	Limit	Requirements & Registration deadline
<u>6 STAR</u> *****	World Championships	1 every 2 years	Only in even years, by contract with IWWF. Medals or Trophies will be awarded <u>to</u> the top three competitors in each category.
<u>5 STAR</u> ****	AO / E&A/ PANAM Confederation Championships	1 Event	Every year, by contract. With IWWF Confederation. The event can be split in Open and Y&S at separate locations.
<u>5 STAR WT</u> ****	World Trophy	1 Event	By separate contract with IWWF CWWC Council
<u>4 STAR</u> ****	Multi Sport Event	No limit	To register with IWWF CWWC minimum of 2 months before the event. Minimum 3 foreign Officials
<u>4 STAR</u> ****	International Event	No Limit	To register with IWWF CWWC minimum 2 months before the event, minimum 3 foreign Officials. Minimum Prize Money €3500 (Euro) Open, U18 & +30 only
<u>3 STAR</u> ***	National Championships	1 Event	To register with Confederation Council minimum 1 month before the event
<u>3 STAR</u> ***	International Event	3 Events	To register with Confederation Council minimum 2 months before the event, Minimum 2 foreign Officials, <u>Medals</u> or Trophies. Minimum Prize Money €500 (Euro)
<u>2 STAR</u> **	International Event	4 Events	To register with Confederation Council minimum 1 month before the event. Minimum 1 foreign Official. Medals or trophies.
<u>2 STAR</u> **	National Event	No limit	To register with Confederation Council minimum 1 month before the event. Medals or trophies.
<u>1 STAR</u> *	International Event	5 Events	To register with Confederation Council minimum 1 month before the event. Minimum 1 foreign Official. Medals or trophies.
<u>1 STAR</u> *	National Event	No Limit	To register with Confederation Council minimum 1 month before the event. Medals or trophies.
Invitational Event	National or International	No Limit	To register with Confederation Council minimum 1 month before the event, Min 4* Officials for International Events.

Tutti gli eventi sono pubblicati nel calendario degli eventi sul sito [www.cablewakeboard.net](http://www.cablewakeboard.net), con iscrizione online per i rider. Tutti gli organizzatori devono consegnare al CWWC gli ordini di partenza completi e i risultati (compresi i turni di qualificazione, LCQ e semifinale). Gli organizzatori di eventi internazionali devono inoltre consegnare un comunicato stampa in inglese con le foto del podio entro due giorni dalla gara.

**15.6** L'uso del software ufficiale per il calcolo del punteggio è obbligatorio per tutti gli eventi nazionali e internazionali classificati.

Per utilizzare il programma ed ottenere i dati di accesso a [wakeboard.info](http://wakeboard.info), scrivere a: [office@cablewakeboard.net](mailto:office@cablewakeboard.net)

**15.7** Se non specificato nel Bollettino, la scadenza per la registrazione in loco dei rider per tutti gli eventi internazionali è di almeno 4 ore prima dell'inizio della gara. (Il Calcolatore deve avere il tempo sufficiente per preparare il sistema delle heat e pubblicare le liste di partenza).

**15.8** Tutte le gare registrate avranno una pagina dedicata al sito [www.cablewakeboard.net](http://www.cablewakeboard.net) con le informazioni sulla gara e i risultati in diretta, se forniti dall'organizzatore.

**15.9** Tutti gli ulteriori dettagli sui diritti e gli obblighi dell'IWWF, del CWWC e degli organizzatori delle competizioni sono contenuti nel modulo di iscrizione alle competizioni IWWF CWWC.

**15.10:** Per lo svolgimento di competizioni internazionali nelle stesse date, si applicano le seguenti regole:

	Show	Invit	1STAR	2STAR	3STAR	4STAR	5STAR WT	5STAR Confed	World Cup	6STAR WC
Show	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y*	Y*	Y*	N
Invit	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y*	Y*	Y*	N
1STAR	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y*	Y*	Y*	N
2STAR	Y	Y	Y	Y	Y*	Y*	Y*	Y*	Y	N
3STAR	Y	Y	Y	Y*	Y*	N	N	Y*	N	N
4STAR	Y	Y	Y	Y*	N	N	N	N	N	N
5STAR WT	Y*	Y*	Y*	Y*	N	N	N	N	N	N
5STARConfed	Y*	Y*	Y*	Y*	Y*	N	N	Y*	N	N
WORLD CUP	Y*	Y*	Y*	Y	N	N	N	N	N	N
6STAR WC	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

Y\* = Si se in un'altra Confederazione.

**15.11:** In linea con le regole dell'IWWF e con le raccomandazioni del CIO, tutti gli eventi con montepremi devono avere una suddivisione paritaria tra i generi o almeno un podio paritario.

## Capitolo 16 – Ranking List

**16.1:** Le ranking del CWWC vengono stilate per tutte le categorie di età. Un rider può partire in una categoria superiore alla sua in qualsiasi gara e gli verrà assegnato il numero appropriato di punti in quella categoria. I rider saranno classificati solo nelle categorie di età in cui hanno ottenuto punti.

*Esempio:* una ragazza U14 vince la gara internazionale 4 stelle nella categoria Open e i campionati della Confederazione nella categoria U14. Verrà classificata sia nella categoria Open Women che nella U14, ma solo con i punti ottenuti in quella specifica categoria (600 nella categoria Open Women e 800 punti nella categoria U14).

**16.2:** I punti per le Ranking List del CWWC saranno assegnati per le gare da 1 a 6 stelle con il sistema di assegnazione dei punti descritto nell'Appendice D.

**16.3:** In caso di più categorie della stessa età e dello stesso sesso (ad es. Amatori e Pro maschile), i piazzamenti della categoria Pro sono seguiti da quelli della categoria Amatori. Questa regola si applica solo agli eventi a 1 e 2 stelle.

**16.4:** Tutte le Ranking sono pubblicate su [cablewakeboard.net](http://cablewakeboard.net).

**16.5:** Le Ranking mondiali del CWWC includeranno tutte le competizioni internazionali da 1 a 6 e i Campionati Nazionali con i 6 migliori risultati per ogni rider in ogni categoria di età, eccetto che per gli U11. I rider stranieri che partecipano a qualsiasi campionato nazionale o gara nazionale non otterranno i relativi punti di classifica e saranno applicate le regole di eleggibilità IWWF.

**16.6:** Le Ranking nazionali del CWWC includeranno tutte le gare nazionali e internazionali da 1 a 6 stelle con i 6 migliori risultati per ogni rider in ogni categoria di età.

**16.7:** Le Ranking mondiali e nazionali CWWC sono calcolate per il periodo degli ultimi 12 mesi.

**16.8: Le date di scadenza dei risultati delle gare sono le seguenti:**

I punti Ranking dei Campionati del Mondo e dei Campionati della Confederazione sono validi fino alla successiva gara dello stesso tipo (che può essere inferiore a 12 mesi), oppure se la gara successiva non si è svolta nei due anni successivi, i risultati scadono il 31 marzo del terzo anno.

**Esempio 1:** i Campionati del mondo si sono svolti nel novembre 2016. Poiché si tengono ogni anno pari, i prossimi Campionati del Mondo sono previsti per febbraio 2019, quindi i risultati sono validi per 27 mesi (fino alla successiva gara dello stesso tipo).

**Esempio 2:** i Campionati della Confederazione si sono svolti nel novembre 2017 e nell'agosto 2018. Quando sono stati inclusi i risultati del 2018, i risultati del 2017 sono scaduti anche se erano passati meno di 12 mesi. Questo impedisce ai rider che hanno partecipato a entrambi i campionati di avere un grande vantaggio di punti.

**Esempio 3:** nel novembre 2017 si sono svolti i Campionati della Confederazione. Nel 2018 e nel 2019 non si sono svolti campionati in quella Confederazione. I punti della classifica sono scaduti il 31 marzo 2020.

I punti Ranking dei Campionati Nazionali sono validi fino alla successiva gara dello stesso tipo (che può essere inferiore a 12 mesi), oppure se la gara successiva non si è svolta nei due anni successivi, i risultati scadono il 31 marzo del terzo anno.

**Esempio 1:** i Campionati nazionali si sono svolti nel settembre 2017. Nel 2018 non si sono svolti campionati nazionali in quel Paese. I punti della Ranking scadono il 31 marzo 2019

Per tutte le altre gare internazionali e nazionali da 1 a 5 stelle, i punti Ranking sono validi per 12 mesi.

## Capitolo 17 – Premi ai Campionati Italiani

**17.1:** Ai Campionati Italiani di Categoria verranno premiati i primi 3 classificati in ogni categoria/sexso, verranno inoltre premiate le prime tre società classificate.

**17.2:** I Campionati Italiani Assoluti verranno premiati i primi 3 classificati in ogni categoria/sexso.

## Capitolo 18 – Gare Interregionali di Cablewakeboard e Wakeskate.

### 18.1: Regolamentazione gare

Nelle gare Interregionali verrà applicato il seguente regolamento.

Le manifestazioni si svolgeranno in un'unica giornata, preferibilmente tra le 9.00 e le 15:00.

### 18.2: Numero gare

Le gare Interregionali di cable wakeboard e wakeskate, si disputano su una o più prove. In caso di circuito su più prove il numero complessivo delle stesse sarà deciso di anno in anno dalla CT della FISSW. Nel caso di più prove, il coordinamento del circuito (coppe locandine, promozione, rapporti con la Federazione e con la CT), verrà delegato ad una delle Associazioni Sportive coinvolte.

### 18.3: Categorie

Le gare Interregionali sono aperte a tutti i tesserati FISSW, i quali verranno poi suddivisi in base alla loro età e sesso nelle proprie categorie di appartenenza, nel caso in cui una categoria abbia meno di 3 iscritti, il Capo Giudice con la maggioranza dei giudici si riserva la facoltà di accorpare la categoria nella precedente o nella successiva. Solamente i punteggi ottenuti dagli atleti regolarmente tesserati alla FISSW saranno conteggiati per la classifica individuale e quella per club. Per motivi di tempo il Capo Giudice potrà limitare la gara per alcune categorie ad un'unica run.

### 18.4: Quota d'iscrizione

La quota di iscrizione alle singole prove sarà libera a discrezione del club organizzatore.

### 18.5: Campo gara

Per le competizioni disputate su impianti cable a 5/6 pali si farà riferimento al regolamento nazionale/mondiale cable wakeboard.

Il campo gara per gli impianti a due pali invece sarà delimitato da 4 boe, 2 di inizio e 2 di fine campo disposte a destra e a sinistra del cavo di traino, a circa 5 metri l'una dall'altra e centrate rispetto al cavo.

Il campo gara compreso tra le boe di inizio e fine campo potrà avere qualsiasi lunghezza. L'atleta dovrà effettuare 4 passaggi continuativi senza essere fermato.

Le trick dovranno essere eseguite entro la linea delle due boe che delimitano il campo gara, nel caso in cui il Presidente di Giuria acconsenta a delle tricks dopo le due boe (in curva) il punteggio di queste ultime verrà dimezzato.

### 18.6: Strutture

Le strutture non avranno alcuna limitazione di forma e misura, comunque per poter essere utilizzate in gara, dovranno essere approvate dal Presidente di Giuria.

### 18.7: Formula strutture

I rider saranno valutati solo sull'utilizzo delle strutture.

Per ogni park i Giudici divideranno le strutture in blocchi con diverso valore (ES: kickers 33%, Transfert 32%, rail 20%, upbox e flatbox 15%).

I riders avranno a disposizione 3 passaggi e due cadute (alla terza caduta la gara termina) per eseguire un best trick su ogni blocco con un giudizio da 0 a 10 con decimali.

Questo punteggio sarà poi moltiplicato per la percentuale di valore del singolo blocco e sommata agli altri per un punteggio complessivo da 0 a 1000 (ES: Kicker  $7,8 \times 33 = 257$  / Transfert  $6,2 \times 32 = 198,4$  etc.).

Le percentuali assegnate ad ogni settore verranno comunicate dal Presidente di Giuria ai rider durante il briefing pre-gara.

I blocchi dovranno essere minimo 2.

Negli impianti full size potranno gareggiare anche 3 rider contemporaneamente in modalità jam session, cioè, avranno a disposizione 8 minuti senza limite di cadute.

### 18.8: Impianti di traino cable

Per le gare Interregionali, sono ammessi tutti gli impianti di traino cable, purché montati a regola d'arte, certificati dalle case produttrici e correttamente mantenuti. Il Presidente di Giuria sarà responsabile della verifica degli impianti.

### 18.9: Cadute

Nelle gare Interregionali verranno ammesse complessivamente 2 cadute per il wakeboard e 3 cadute per il wakeskate.

### 18.10: Giudici

Per l'omologazione delle gare, saranno sufficienti 2 Ufficiali di gara, di cui uno ricoprirà il ruolo di Giudice unico e Presidente di Giuria e il secondo ricoprirà il ruolo di Giudice e Calcolatore.

I Giudici potranno essere sia "Giudici di wakeboard" che "Giudici di cable wakeboard", nominati dalla Commissione Ufficiali di Gara della FISSW e saranno incaricati di controllare che il regolamento venga rispettato e che all'interno dell'Associazione organizzatrice si possa svolgere una manifestazione in sicurezza.

### 18.11: Classifica di gara

In ogni tappa verrà stilata una classifica individuale, per ognuna delle categorie previste nel Regolamento Tecnico Nazionale. Gli atleti riceveranno in base alla loro posizione un punteggio pari a quello riportato nella tabella all'art. 18.14.

### 18.12: Classifica finale

La classifica finale, valida per la determinazione del vincitore del circuito, verrà ottenuta sommando per ogni rider, i punteggi ottenuti nelle singole prove.

In caso di ex-aequo, risulterà vincitore il rider che ha partecipato al maggior numero di tappe.

In caso di ulteriore ex-aequo, risulterà vincitore il rider che ha ottenuto il miglior piazzamento nella tappa finale.

La procedura di cui sopra verrà applicata per la definizione del primo, secondo e terzo classificato.

### 18.13: Classifica finale Società

La classifica società si otterrà sommando i 3 migliori punteggi, della classifica finale, ottenuti dagli atleti di ogni associazione.

### 18.14: Punteggi gara

Per ogni categoria, verranno attribuiti i seguenti punteggi:

1° classificato	100 punti		11° classificato	14 punti
2° classificato	80 punti		12° classificato	11 punti
3° classificato	65 punti		13° classificato	8 punti
4° classificato	55 punti		14° classificato	6 punti
5° classificato	45 punti		15° classificato	5 punti
6° classificato	35 punti		16° classificato	4 punti
7° classificato	30 punti		17° classificato	3 punti
8° classificato	25 punti		18° classificato	2 punti
9° classificato	20 punti		19° classificato	1 punto
10° classificato	17 punti		Dal 20 classificato in poi	1 punto

## Appendice A – Sistema delle Heat

### HEAT SYSTEM Finals with 6 riders 2 QUALI 1 LCQ RUN

No. Riders	Qual Groups	No. to final	Tot. to final	No. LCQ	LCQ Groups	No. to final	Tot. to semi final	No. Semi	Semi Groups	Tot. to final	No. Final
4	1	4	4	0	0	0				0	4
5	1	5	5	0	0	0				0	5
6	1	6	6	0	0	0				0	6
7	1	7	7	0	0	0				0	7
8	2	2	4	4	1	2				2	6
9	2	2	4	5	1	2				2	6
10	2	2	4	6	1	2				2	6
11	2	2	4	7	2	1				2	6
12	2	2	4	8	2	1				2	6
13	3	1	3	10	3	1				3	6
14	3	1	3	11	3	1				3	6
15	3	1	3	12	3	1				3	6
16	3	1	3	13	3	1				3	6
17	3	1	3	14	3	1				3	6
18	3	1	3	15	3	1				3	6
SEMIFINAL 19 TO 36. Riders	Qual Groups	No. to semi final	Tot. to semi final	No. LCQ	LCQ Groups	No. to semi final	Tot. to semi final	No. Semi	Semi Groups	No. to final	No. Final
19	4	2	8	11	2	2	4	12	2	3	6
20	4	2	8	12	2	2	4	12	2	3	6
21	4	2	8	13	4	1	4	12	2	3	6
22	4	2	8	14	4	1	4	12	2	3	6
23	4	2	8	15	4	1	4	12	2	3	6
24	4	2	8	16	4	1	4	12	2	3	6
25	6	1	6	19	6	1	6	12	2	3	6
26	6	1	6	20	6	1	6	12	2	3	6
27	6	1	6	21	6	1	6	12	2	3	6
28	6	1	6	22	6	1	6	12	2	3	6
29	6	1	6	23	6	1	6	12	2	3	6
30	6	1	6	24	6	1	6	12	2	3	6
31	6	1	6	25	6	1	6	12	2	3	6
32	6	1	6	26	6	1	6	12	2	3	6
33	6	1	6	27	6	1	6	12	2	3	6
34	6	1	6	28	6	1	6	12	2	3	6
35	6	1	6	29	6	1	6	12	2	3	6
36	6	1	6	30	6	1	6	12	2	3	6



QUARTERS FROM 37 TO 52 No. Riders	Qual Groups	No. to quarter final	Tot. to quarter final	No. LCQ	LCQ Groups	No. to quarter final	Tot. to quarter final	No. Quarter	Quarter Groups	No. to semi final	No. Semi	Semi Groups	No. to Final	No. Final
37	7	2	14	23	5	2	10	24	4	3	12	3	3	6
38	7	2	14	24	5	2	10	24	4	3	12	2	3	6
39	7	2	14	25	5	2	10	24	4	3	12	2	3	6
40	7	2	14	26	5	2	10	24	4	3	12	2	3	6
41	7	2	14	27	5	2	10	24	4	3	12	2	3	6
42	7	2	14	28	5	2	10	24	4	3	12	2	3	6
43	8	2	16	27	8	1	8	24	4	3	12	2	3	6
44	8	2	16	28	8	1	8	24	4	3	12	2	3	6
45	8	2	16	29	8	1	8	24	4	3	12	2	3	6
46	8	2	16	30	8	1	8	24	4	3	12	2	3	6
47	8	2	16	31	8	1	8	24	4	3	12	2	3	6
48	8	2	16	32	8	1	8	24	4	3	12	2	3	6
49	9	2	18	31	6	1	6	24	4	3	12	2	3	6
50	9	2	18	32	6	1	6	24	4	3	12	2	3	6
51	9	2	18	33	6	1	6	24	4	3	12	2	3	6
52	9	2	18	34	6	1	6	24	4	3	12	2	3	6
53	9	2	18	35	6	1	6	24	4	3	12	2	3	6
54	9	2	18	36	6	1	6	24	4	3	12	2	3	6

## Appendice B – Ordine di partenza

Il software di calcolo crea automaticamente gli ordini di partenza, tuttavia, è necessario che i Calcolatori comprendano come realizzare gli ordini di partenza in caso di guasto del sistema.

### B.1 Come creare gli ordini di partenza delle qualifiche:

1. Per prima cosa controllare la Ranking di tutti i rider su [www.cablewakeboard.net](http://www.cablewakeboard.net). Utilizzate solo la Ranking dei rider nella categoria in cui gareggiano per la vostra specifica gara. Quindi ordinare tutti i rider, dando la precedenza al rider meglio classificato.
2. Inserire in modo casuale tutti i rider non classificati alla fine dell'elenco.
3. Determinare il sistema di Heat necessario sulla base di quanto previsto all'Appendice A del Regolamento mondiale.
4. Iniziare dall'inizio dell'elenco (con il rider meglio classificato) e inseritelo nell'ultima heat (D), in ultima posizione. Ora mettete il secondo miglior rider nella penultima heat, in ultima posizione.
5. Continuate così fino a quando non avrete messo un rider in ultima posizione in ogni heat.
6. Ora prendete il prossimo rider della lista e mettetelo nella prima heat (A) in penultima posizione.
7. Poi il rider successivo va nella seconda heat in penultima posizione e così via fino ad avere due rider in ogni heat.
8. Ripetere i passaggi precedenti fino a quando non si hanno tutti i rider nelle heat.

Esempio con 24 rider, 4 heat da 6 rider (il numero è il Rank del rider):

A	B	C	D
21	22	23	24
20	19	18	17
13	14	15	16
12	11	10	9
5	6	7	8
4	3	2	1

### B.2: Come creare le liste LCQ o Final Start:

Esistono due principi per creare gli ordini di partenza delle LCQ o delle finali.

Sistema AAL (A): da utilizzare quando ci sono lo stesso numero di heat di LCQ e di Qualificazione, un numero pari di heat di LCQ e di Qualificazione o un numero doppio di heat di Qualificazione rispetto alle heat di LCQ (per esempio, 2 heat di LCQ e 4 heat di Qualificazione, o 2 heat di Semifinale e 6 heat di Qualificazione) Sistema Snake (S): da utilizzare in tutti gli altri casi.

Number of LCQ Heats	Number of Qualification Heats								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-	S	S	S	S	S	S	S	S
2	-	A	S	A	S	A	S	A	S
3	-	-	A	S	S	A	S	S	S
4	-	-	-	A	S	A	S	A	S
5	-	-	-	-	A	S	S	S	S
6	-	-	-	-	-	A	S	A	S
7	-	-	-	-	-	-	A	S	S
8	-	-	-	-	-	-	-	A	S

### B.3: Sistema a serpente

1. Per prima cosa, creare una lista con tutti i rider:
  - a. Prendete il miglior rider (che non si è qualificato) dell'ultima heat e mettetelo al primo posto. Ora mettete il miglior rider della penultima heat al secondo posto e così via fino a quando non avrete completato tutte le heat una volta (dovreste finire nella heat A).
  - b. Ora ripetete la stessa cosa, ma nella direzione opposta, cioè, iniziate con la heat A e finite con l'ultima heat.
  - c. Ripetete a e b finché non avrete tutti i rider nella vostra lista.
2. Ora che avete la vostra nuova lista, potete creare gli ordini di partenza per l'LCQ come avete fatto per gli ordini di partenza delle qualifiche, iniziando dal punto 4 delle istruzioni.

Quali A	Quali B	Quali C		LCQ A	LCQ B	
1	1	1		1	12	END
2	2	2		2	9	
3	3	2	START	3	8	
4	4	5		4	5	
5	5	8		5	4	
6	6	11	END	6	1	START



**B.4 Sistema AAL**

1. Per prima cosa creare un elenco con tutti i rider in ordine di Ranking:
  - a. Prendete il miglior rider (che non si è qualificato) dell'ultima heat e mettetelo al primo posto. Ora mettete il miglior rider della penultima heat al secondo posto e così via fino a quando non avrete fatto tutte le heat una volta (dovreste finire nella heat A).
  - b. Ora fate lo stesso, ma iniziate con la penultima heat e il successivo miglior rider. Una volta posizionato il rider della heat A, passare all'ultima heat e continuare nella stessa direzione.
  - c. Ripetete la procedura descritta al punto b fino a quando non avrete tutti i rider nella vostra lista.
2. Ora è possibile suddividere i rider in heat.
  - a. Non utilizzate lo stesso sistema. Iniziate dal primo dell'elenco (il meglio classificato dell'ultima heat) e mettetelo nell'ultima heat, in ultima posizione. Ora inserite il secondo miglior rider nella penultima heat, in ultima posizione. Continuate così finché non avrete messo un rider in ultima posizione in ogni heat.
  - b. Ripetete il procedimento fino a quando non avrete posizionato tutti i rider (iniziando sempre dall'ultima heat).

Quali A	Quali B	Quali C	Quali D
1	1	1	1
2 ← 4	2 → 3	2 → 2	2 → 1
← 3 → 7	3 → 6	3 → 5	3 ← 8
← 4 → 10	4 → 9	4 ← 7 2	4 → 11
5 ← 13	5 ← 16	5 → 15	5 → 14
END 6 → 20	6 → 19	6 → 18	6 → 17

LCQ A	LCQ B	LCQ C	LCQ D
END 1 ← 20	1 → 19	1 → 18	1 → 17
2 ← 16	2 → 15	2 → 14	2 → 13
3 ← 12	3 → 11	3 → 10	3 → 9
4 ← 8	4 → 7	4 → 6	4 → 5
5 ← 4	5 → 3	5 → 2	5 → 1
			START

**Creazione degli ordini di partenza combinando i risultati delle qualificazioni e delle LCQ**

Decidere di utilizzare il sistema AAL o SNAKE, valutando quante heat di qualificazione danno luogo a quante semifinali. Usare il sistema di vostra scelta per collocare i rider che si sono qualificati direttamente dalle qualificazioni agli ultimi posti nell'ordine di partenza, a seconda dei loro risultati durante le qualificazioni.

Quindi, considerate quante heat di LCQ dovete usare e quante heat di semifinale avete di conseguenza scegliete il sistema che dovete usare.

Utilizzate il sistema e iniziare a posizionare il miglior rider dell'ultima heat LCQ nella prima posizione di partenza rimanente dell'ultima heat di semifinale e continuare con gli altri.

**B.5: Compilazione della classifica finale sulla base dei risultati delle Semifinali e delle finali.**

<b>SEMI-FINALS – HEAT 1</b>		
1st place		
2nd place		
3rd place	1st – 3rd place advance to finals	
4 <sup>th</sup> place (equal to 7 <sup>th</sup> Place)		<b>FINALS 1st place</b>
5 <sup>th</sup> place (equal 9 <sup>th</sup> place)		2nd place
6 <sup>th</sup> place (equal 11 <sup>th</sup> place)		3rd place
<b>SEMI-FINALS – HEAT 2</b>		
1st place		4th place
2nd place		5th place
3rd place	1st – 3rd place advance to finals	6th place
4 <sup>th</sup> place (Equal to 7 <sup>th</sup> Place)		
5 <sup>th</sup> place (equal 9 <sup>th</sup> place)		
6 <sup>th</sup> place (equal 11 <sup>th</sup> place)		



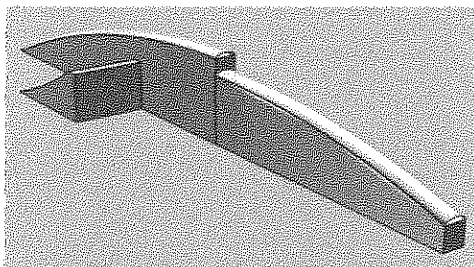
## Appendice C – Esempio di Strutture

Dal Capitolo 2 del Regolamento

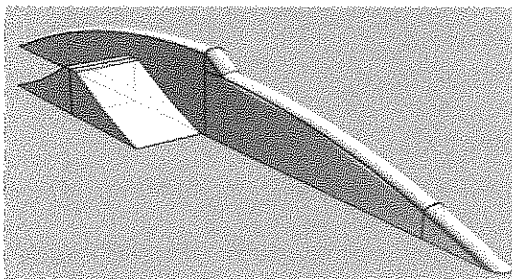
*2.2: Il Presidente di Giuria e il Direttore dei servizi di Sicurezza controlleranno l'intero sito per garantire che la competizione si svolga nel modo più sicuro possibile, soprattutto quando il sito è stato costruito solo per la competizione. Il Presidente di Giuria deve controllare tutte le caratteristiche prima dell'allenamento ufficiale o nominare un funzionario adatto a farlo.*

*2.3: L'organizzatore della gara è responsabile di eventuali infortuni causati dall'uso dell'impianto e delle strutture o di qualsiasi altra attrezzatura normalmente a disposizione del pubblico in caso di incidente.*

Example of a feature that cannot be used in both directions. Vertical areas facing the rider (in red).



Example of a feature that can be used in both directions.



### **Tubi corrugati**

*L'uso di tubi corrugati come superficie di scorrimento comporta rischi significativi. A seconda della loro profondità, ogni nervatura diventa un punto di impatto strutturale e permanente. L'impatto con la coda, con la punta, con le derive e con le pinne modellate può avvenire in qualsiasi momento e causare un brusco arresto della tavola e la conseguente caduta del rider sul tubo. A causa dello slancio del rider, non c'è solo un impatto tra il corpo e il tubo, ma anche un colpo su ogni costola del tubo corrugato che può aumentare rapidamente la gravità della caduta.*

*I tre principali produttori non utilizzano questo tipo di materiale nelle loro attuali gamme di strutture per motivi di sicurezza.*

*Il CWWC sconsiglia vivamente la produzione e l'uso di strutture che utilizzano tubi di questo tipo come superfici di scorrimento durante le ore di apertura al pubblico.*

*A seconda delle condizioni del tubo e del campo di gara, l'utilizzo di strutture in tubi corrugati, potrebbe essere consentito in occasione di eventi e competizioni, se ciò viene incluso in un briefing speciale durante il Riders Meeting prima della competizione.*

## Appendice D – Puntì della Ranking List

	*****	****	***	**	*	
	6STAR	5STAR	4STAR	3STAR	2STAR	1STAR
1	1000	800	600	400	200	100
2	925	740	555	370	185	93
3	856	685	513	342	171	86
4	791	633	475	317	158	79
5	732	586	439	293	146	73
6	677	542	406	271	135	68
7	626	501	376	251	125	63
8	579	464	348	232	116	58
9	536	429	322	214	107	54
10	496	397	297	198	99	50
11	459	367	275	183	92	46
12	424	339	255	170	85	42
13	392	314	235	157	78	39
14	363	290	218	145	73	36
15	336	269	201	134	67	34
16	311	248	186	124	62	31
17	287	230	172	115	57	29
18	266	213	159	106	53	27
19	246	197	147	98	49	25
20	227	182	136	91	45	23
21	210	168	126	84	42	21
22	195	156	117	78	39	19
23	180	144	108	72	36	18
24	166	133	100	67	33	17
25	154	123	92	62	31	15
26	142	114	85	57	28	14
27	132	105	79	53	26	13
28	122	97	73	49	24	12
29	113	90	68	45	23	11
30	104	83	63	42	21	10
31	96	77	58	39	19	10
32	89	71	54	36	18	9
33	83	66	50	33	17	8
34	76	61	46	31	15	8
35	71	56	42	28	14	7
36	65	52	39	26	13	7
37	60	48	36	24	12	6
38	56	45	34	22	11	6
39	52	41	31	21	10	5
40	48	38	29	19	10	5
41	44	35	27	18	9	4
42	41	33	25	16	8	4
43	38	30	23	15	8	4
44	35	28	21	14	7	4
45	32	26	19	13	6	3
46	30	24	18	12	6	3
47	28	22	17	11	6	3
48	26	20	15	10	5	3
49	24	19	14	9	5	2
50	22	18	13	9	4	2

## Appendice E – Regolamento per la categoria Seduti

### 2 Sicurezza del rider e attrezzatura

2.7: Sono ammessi solo wakeboard e kneeboard. Entrambi devono galleggiare.

### 4. Categorie/Divisioni.

4.1. Seduti Open: Nessuna restrizione di età

4.4 Per aprire la categoria Seduti, è necessario un minimo di 2 rider. Per dividere la categoria in Uomini e Donne è necessario un minimo di 2 rider per genere.

### 8. Strutture

Per le categorie Seduti, le strutture senza rampa di accesso (dove è richiesto un ollie) saranno proibite.

### 10. Criteri Di Giudizio/Punteggio.

Per l'assegnazione dei punteggi della categoria seduti verrà applicato un rapporto specifico.

Il punteggio finale sarà ottenuto dal prodotto del punteggio di gara moltiplicato per il fattore di disabilità.

Categoria	Fattore
MP1	2.0
MP2	1.6
MP3	1.3
MP4	1.2
MP5	1.0

Una descrizione completa è disponibile nel documento "NORME DI CLASSIFICAZIONE DEL CABLEWAKEBOARDING per le persone con disabilità".

**Rider MP1:** Nessun movimento controllato del tronco (non supportato) in tutti i piani. Equilibrio scarso o nullo sia in avanti che lateralmente. L'equilibrio e il movimento sono significativamente compromessi. Lo rider non è in grado di tenere o mantenere il bilancino con le mani. Il rider non ha rotazione del tronco e non usa i muscoli addominali. I rider che rientrano questa categoria sono generalmente affetti da tetraplegia/quadruplegia completa, anche se vi possono rientrare rider con altre patologie.

**Rider MP2:** Movimento del tronco poco o per nulla controllato in tutti i piani. L'equilibrio sia in avanti che lateralmente è significativamente compromesso e i rider si affidano alle braccia per tornare in posizione eretta quando si sbilanciano. Nessuna rotazione attiva del tronco e nessun uso dei muscoli addominali. I rider che rientrano in questa categoria sono generalmente tetraplegici, possono essere tetraplegici incompleti con maggiori capacità funzionali e paraplegici di alto livello, anche se vi possono rientrare rider con altre patologie.

**Rider MP3:** Alcuni movimenti del tronco parzialmente controllati in avanti, ma pochi o nessun movimento laterale controllato, rotazione del tronco superiore ma scarsa rotazione del tronco inferiore. I rider che rientrano in questa categoria sono generalmente paraplegici di livello medio, anche se vi possono rientrare rider con altre patologie.

**Rider MP4:** Buon movimento del tronco in avanti fino alle ginocchia e di nuovo in alto senza supporto delle braccia. Ha una buona rotazione del tronco ma un limitato movimento laterale controllato. I rider che rientrano in questa categoria sono generalmente paraplegici di livello inferiore, anche se vi possono rientrare rider con altre patologie.

**Rider MP5:** Movimento normale del tronco in tutte le direzioni, in grado di raggiungere i lati senza limitazioni. In grado di muovere le anche in modo indipendente. I rider che rientrano in questa categoria sono generalmente amputati che non possono sciare in piedi e rider con una disabilità minima richiesta e che mostrano un movimento laterale controllato (dell'anca).

**Criteri di qualificazione:** solo i rider con una forma di disabilità che rientra nelle categorie indicate possono gareggiare nella categoria seduti.