

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

CAPÍTULO I - NORMAS GENERALES

Art. I. CARÁCTER DE LAS COMPETICIONES

Las competencias que las Entidades Afiliadas organicen en Argentina deben ser autorizadas por FADEW, pueden cubrir una o más modalidades de competición de Esquí Náutico y Wakeboard (Clásicas, Carreras, Cometas, Maratones, Sin Esquí, Cable, etc.), y pueden ser:

- a) Torneos y Campeonatos Internacionales.
- b) Torneos con puntaje para los Campeonatos Argentinos
- c) Torneos Regionales
- d) Torneos Inter clubes de Entidades afiliadas a FADEW
- e) Torneos Internos de Entidades Afiliados a FADEW

Art. II. NORMAS PARA LA CELEBRACIÓN DE COMPETICIONES

- a) Todas las competencias citadas en el Art. I deberán estar autorizadas por FADEW, e incluidas en el Calendario Oficial.
- b) Las Entidades organizadoras deberán estar afiliadas a FADEW.
- c) Todos los resultados de los Torneos que se citan en el Art. I serán homologados, a excepción de los que figuran en Apartado e) del Art. I. Para la homologación es indispensable su inclusión en el Calendario Oficial.
- d) Para que una competición figure en el Calendario Oficial y sus resultados sean homologados, las Entidades organizadoras deberán solicitarlo tentativamente antes del 1º de Septiembre de cada año y confirmarlo con treinta días de antelación a la fecha que en definitiva se fije.
- e) Toda competencia aprobada por FADEW e incluida en el Calendario Oficial automáticamente obliga a la Entidad organizadora a tomar a su cargo los gastos de desplazamiento, alojamiento y comida de los Jueces, Pilotos y Directores de Prueba, a excepción de los que figuran en Apartado e) del Art. I.
- f) Los casos contemplados en el Apartado e) del Art. I:
 - Se incluirán en Calendario Oficial sólo a título informativo
 - No serán homologados por FADEW
 - las Entidades organizadoras deberán obligatoriamente remitir a FADEW, un mes antes de la celebración de la prueba, los Reglamentos por los que se regirá la competición. Asimismo, deberán remitir resultados con breve reseña de su desarrollo.
- g) FADEW autorizará a los Clubes y Escuelas de Esquí y Wakeboard a organizar shows y competencias divulgadoras, con reglamentos particulares. A tal efecto, las autorizaciones deberán solicitarse con una anticipación mínima de quince (15) días, agregando programas y reglamentación si existiera.

FADEW

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

- h) Los torneos por el Campeonato Argentino serán seis como máximo y se disputarán en los lugares que elija la Federación, de acuerdo al pedido de fechas para el calendario oficial de la Temporada.
- i) Las relaciones derivadas de la organización de Torneos y Campeonatos Internacionales mencionados en el apartado a) del Art. I serán desarrolladas exclusivamente por FADEW. En consecuencia, los Clubes que proyectaren eventos de este tipo deberán hacerlo con la intervención, fiscalización y homologación de FADEW.
- j) Las Entidades organizadoras deberán exigir a todos los inscriptos el comprobante de afiliado a FADEW.
- k) Las competencias deberán ajustarse estrictamente al presente Reglamento, o al que FADEW dicte, de acuerdo con su modalidad.
- l) Jurado, Jueces, Oficiales, Comisarios
- La Comisión Directiva designará al Director de Prueba y éste, a la vez, elegirá a los Jueces, Pilotos, Comisarios. etc.
 - El Juez Jefe será responsable, juntamente con los jueces nominados, de todos los aspectos inherentes a la aprobación de la infraestructura que cada organizador de torneo ponga a su consideración.
 - Los Pilotos deberán ser o estar homologados por FADEW.
- m) Las reglas de cálculos para el Campeonato Argentino, Ranking, Récords y elección de competidores para conformar las delegaciones argentinas a torneos internacionales no pueden ser modificadas una vez que se da comienzo al primer Torneo puntuable de la Temporada.
- n) Seguridad
- La entidad organizadora de cada evento será responsable de que durante el desarrollo de las pruebas no circulen otras embarcaciones que alteren el normal desenvolvimiento de cada disciplina.
 - Todos los atletas deberán contar con todos los elementos para competir en el momento que les corresponda largar; si así no ocurriera perderá su turno y, en consecuencia, el derecho de participar en esa ronda en la disciplina. El chaleco salvavidas es obligatorio en Wakeboard, Slalom y Salto. El Casco es obligatorio en Salto y en Wakeboard con obstáculos.
 - La entidad organizadora deberá disponer como mínimo de una embarcación de rescate para competidores caídos, con un piloto y un guardavidas con elementos de flotación adecuados y colocados. Para Salto y Wakeboard es obligatorio contar con una camilla flotante e inmovilizador de cuello.
 - La entidad organizadora deberá disponer de ambulancia con médico durante todo el tiempo de competencia, y el torneo debe suspenderse en todo momento en que estos no estén disponibles en el sitio.
- o) Infraestructura
- Es requisito que el club organizador tenga en el Torneo dos lanchas reglamentarias a disposición por si una falla. Si el club no contara con las dos lanchas requeridas, podrá usar una de las lanchas de la Federación, a su costo.

FADEW

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

- Los torneos de Esquí Náutico que puntúen para el Campeonato Argentino deberán cubrir las tres disciplinas (Slalom, Figuras y Salto) y calcular Overall.

Art. III. PARTICIPACIONES DE COMPETIDORES

- a) Todos los Clubes afiliados deberán presentar la Inscripción de sus socios competidores con una semana de anticipación al Torneo, en dicha inscripción constara la categoría y las disciplinas en que participarán. En caso de menores de edad, deberá constar la autorización del padre, tutor o encargado.
 - b) Todos los competidores deberán firmar un documento liberando a FADEW y a la Entidad Organizadora de toda responsabilidad. En el caso de menores de edad es imprescindible la firma de dicho documento por parte de padres o responsables
 - c) Todos los competidores están obligados a completar su inscripción y en el término previsto para cada caso. Aquellas inscripciones formuladas a posteriori de haberse clausurado el registro podrán aceptarse hasta dos horas antes de comenzar la primera disciplina del programa, pero en tales casos el monto de la inscripción será mayor.
 - d) Todos los competidores participarán representando a un Club Afiliado a FADEW, no podrán participar sin ser socio de un Club Afiliado y tampoco si dicho Club no regularizó su situación con FADEW.
 - e) Es obligatorio presentar el comprobante de afiliación a FADEW por el año corriente. Además de estar asociados a Clubes afiliados a FADEW, en caso que existan dudas, deben presentar una certificación emitida por dichos Clubes.
 - f) Habrá cuatro grupos de competidores:
 - Federados
 - Promocionales
 - Invitados Argentinos
 - Invitados Extranjeros
- e - 1. Los Federados participan de los torneos y se toman en cuenta sus marcas para el Campeonato Argentino, para los Récords Argentinos, para los Ranking de la Temporada y para su participación en Torneos Internacionales.
 - e - 2. Competidor Promocional es aquel que en una o más disciplinas no alcanza a las marcas mínimas para federarse (Art VI Inciso a-3 y Art X Inciso a-4))
 - e - 3. Se entiende por Invitado Argentino a todo competidor no Promocional que sólo participará en una sola fecha del calendario del Campeonato Argentino, y solicita no ser considerado Federado. Si con posterioridad desea participar en otra fecha del Campeonato Argentino de la misma Temporada o participar en una Competencia Internacional, deberá federarse para poder hacerlo. Al federarse para esa Temporada, las marcas realizadas en el torneo en que se consideró Invitado Argentino serán tomadas en cuenta para el Campeonato Argentino, los Récords Argentinos, los Ranking de la Temporada y para definir la participación en Torneos Internacionales.
 - e - 4. Los Promocionales, Invitados Argentinos e Invitados Extranjeros sólo participarán de los torneos, eximiéndolos del cobro de la Cuota Anual de Afiliación a FADEW. No se toman en cuenta sus marcas para el Campeonato Argentino, para los

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

Récords Argentinos ni para los Ranking de la Temporada, y no pueden participar en Torneos Internacionales integrando el Seleccionado Argentino.

Art. IV. SANCIONES

- a) Todas las transgresiones al Reglamento de la IWWF y a los de FADEW, para las cuales no se haya previsto nada particular al respecto, supone la sanción del competidor que incurra en ellas.
- b) Cuando se trate de situaciones creadas durante el desarrollo de un Torneo, el Director de la Prueba, juntamente con los Jueces actuantes, decidirán in situ la descalificación inmediata, sin perjuicio de las sanciones que posteriormente decida la Comisión Directiva.
- c) Las sanciones que aplique la Comisión Directiva se medirán con AMONESTACIONES, de una a diez. Un competidor con diez AMONESTACIONES, cualquiera haya sido el tiempo en que fueron aplicadas, automáticamente quedará separado de FADEW y obviamente no podrá participar en Torneo alguno que homologue FADEW. La desafiliación tendrá carácter perpetuo.
- d) Los causantes podrán, dentro de los ocho días hábiles de haberse notificado de una sanción, apelar la misma pero exclusivamente por escrito.
- e) Cada AMONESTACIÓN significara sesenta días de suspensión para tomar parte en Torneos fiscalizados por FADEW.
- f) Cuando se trate de la integración del Equipo Nacional, una sola AMONESTACIÓN aplicada antes del evento internacional más próximo significará la eliminación del competidor del Equipo Nacional, aunque el término de sesenta días se hubiere cumplido.

Art. V. PROTESTAS

- a) Las protestas deben dirigirse al Juez Jefe del evento únicamente por el Competidor o por su representante. Las protestas deben presentarse por escrito, deben explicar las razones de dicha protesta, y deben ser llenadas lo mas rápido posible, pero no mas tarde de los 30 minutos de ocurrido o del anuncio de los resultados del evento, abonando un total de USD 50 (cincuenta dólares estadounidenses).
- b) El Competidor o su representante deben dirigirse hacia el Juez Jefe y solicitar el formulario de protesta para realizar su protesta por escrito, o utilizar una hoja en blanco si no hay disponible. Se adjunta el Formulario Oficial de Protesta al final del presente Reglamento. El Competidor o su representante debe luego presentar el formulario al Juez Jefe para su análisis. Luego de haber analizado la protesta, el Juez Jefe se reunirá con los jueces del evento para tomar la decisión por medio de votación con mayoría simple.
- c) El importe abonado será devuelto si la protesta es aceptada.
- d) Si un Competidor solicita una protesta en el agua, esta debe ser notificada al Juez Jefe quien, si no se puede resolver en el momento, debe anotar y agendar dicha protesta hasta el momento en que el Competidor pueda acceder al formulario de protestas y llenarlo personalmente. El Juez Jefe deberá seguir los pasos correspondientes para solucionar el caso pertinente.

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

- e) Los jueces deberán estar presente inmediatamente una vez finalizado el evento o durante los 20 minutos transcurridos del anuncio de los resultados oficiales para responder cualquier tipo de preguntas.
- f) Norma específica para Esquí Náutico: A criterio del Juez Jefe del Torneo, los videos oficiales del los equipos de fiscalización podrán se usados por los jueces para la evaluación de la protesta.
- g) Norma específica para Wakeboard: Dada la subjetividad de la puntuación y la naturaleza y espíritu del Wakeboard; videos de ninguna índole serán aceptados por los jueces.
- h) Todo competidor tiene derecho a preguntar a los jueces sobre los criterios y normas que se utilizan, sin entrar en discusiones sobre su caso en particular, y esto no será considerado protesta. Una vez satisfechas las dudas, el competidor podrá decidir si desea formalizar una protesta utilizando el procedimiento de este artículo.

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

CAPÍTULO II - NORMAS ESPECÍFICAS PARA WAKEBOARD

Art. VI.- TORNEOS CON PUNTAJE PARA CAMPEONATOS ARGENTINOS

Se seguirán íntegramente los Reglamentos de la IWWF, sin la Regla 11 Team Scoring, y con las siguientes variaciones:

a. Categorías de Competidores

- a - 1. Las Categorías se definen por tramo de edades y sexo. El tramo de 19 a 29 años (Damas y Caballeros) se subdivide en función al nivel competitivo. Los deportistas sólo podrán competir en la Categoría correspondiente a su edad y nivel competitivo. Si son menores de 19 años o mayores de 29 años y tienen el Nivel Competitivo sugerido para la Categoría OPEN, podrán optar por competir sólo en su categoría, sólo en OPEN, o en ambas, en este caso abonando dos cuotas de Fiscalización.
- a - 2. Los tramos de edades se definen con base 31 de Diciembre de la Temporada en curso (ej. 31/12/2012 para la Temporada 2013, es decir, los torneos del verano 2012-2013). Los competidores que cumplan años hasta esa fecha competirán toda la Temporada en la categoría de mayor edad, los que cumplan años después de esa fecha lo harán en la categoría de menor edad.

Años cumplidos al 31 de Diciembre de la Temporada en curso		Categoría	Nivel Competitivo sugerido
De	A		
Sin límite	9	Mini Riders (Unisex)	Sin Restricciones
10	14	Menores Mujeres	Sin Restricciones
		Menores Varones	Sin Restricciones
15	18	Juveniles Mujeres	Sin Restricciones
		Juveniles Varones	Sin Restricciones
19	29	Damas	Sin Invertidos y/o Spins
Sin límites de edad.		Damas OPEN	Mínimo un Invertido o Spin
19	29	Segunda	Máximo Un Invertido y/o Spin
		Primera	Mínimo Dos Invertidos y/o Spins
Sin límites de edad.		OPEN	Mínimo Seis Invertidos y/o Spins
30	39	Damas Masters	Sin Restricciones
		Masters	Sin Restricciones
40	Sin límite	Damas Veterans	Sin Restricciones
		Veterans	Sin Restricciones

a - 3. Categorías Promocionales

Aquellos participantes que compitan su primer temporada en torneos de Fadew y no alcancen el nivel competitivo sugerido en la tabla siguiente, podrán hacerlo en la Categoría Promocional correspondiente a su edad durante toda su primer Temporada, sin excederse del Nivel Competitivo sugerido en ninguno de los torneos. Estas Categorías sólo participan del Torneo, no así del Campeonato Argentino. En cada

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

Categoría, si el tiempo disponible del Torneo lo permite, el Organizador podrá optar por brindarles a todos los integrantes de la Categoría una tercer o cuarta caída.

Años cumplidos al 31 de Diciembre de la Temporada en curso		Categoría (para cada sexo excepto Mini-Riders)	Nivel Competitivo (Máximo)
De	A		
Sin Límite	9	Promocionales Mini-riders	Un salto de dos olas
10	14	Promocionales Menores	Un salto de dos olas
15	18	Promocionales Juveniles	Un 180 de dos olas
19	29	Promocionales Adultos	Sin Invertidos y/o Spins
30	Sin Límite	Promocionales Senior	Dos 180 de dos olas

a - 4. Asignación de Categorías

Al ser un deporte cuya evaluación es subjetiva, el Nivel Competitivo que se establece a través de cantidades de determinadas maniobras es una orientación sugerida a los Jueces para determinar el armado de las categorías de la manera más equitativa disponible y la decisión final es responsabilidad de los Jueces. Cada competidor en su primer torneo de la Temporada será asignado a una Categoría en función a su edad y Nivel Competitivo. Una vez asignado a una determinada Categoría, es responsabilidad del deportista no superar durante sus pasadas de torneo las maniobras máximas, si las hubiere, del Nivel Competitivo de dicha categoría.

a - 5. Cumplimiento del Nivel Competitivo en las Categorías con Restricciones.

Todos los competidores deben cumplir, con el Nivel Competitivo establecido para su categoría.

- En el caso de las Categorías con Máximos establecidos (las Categorías Promocionales y las Categorías Federadas Damas, y Segunda), de superar el Nivel Competitivo en cualquiera de los Torneos será promovido a la última posición de la categoría que corresponda al Nivel Competitivo que demostró en el Torneo, y obtendrá los puntos para el Campeonato Argentino que le otorgue esa ultima posición de la Categoría a la que fue promovido, y si es el caso, perderá los puntos acumulados hasta el momento en la Categoría anterior.
- En el caso de las Categorías con Mínimos establecidos (Damas OPEN, Primera y OPEN), si los Jueces consideran que no ha demostrado poseer el Nivel Competitivo en su primer Torneo en la Temporada, será colocado en la última posición de la categoría que corresponda al Nivel Competitivo que demostró en el Torneo, y obtendrá los puntos para el Campeonato Argentino que le otorgue esa ultima posición de la Categoría a la que fue asignado.

a - 6. Cambios de Categorías con Restricciones

Si un competidor en el transcurso de una Temporada va progresando y desea superar el Nivel Competitivo de la categoría en la que está, tiene la opción de pasar a la categoría del Nivel Competitivo superior, pero en ese caso pierde los puntos logrados en las fechas anteriores. Puede hacerlo en cualquier fecha de la Temporada.

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

- b. Orden de largada. En todos los Torneos de la temporada, para la ronda Clasificatoria el orden de largada se establecerá en orden inverso a la posición de cada Rider en el Campeonato Argentino de la Temporada anterior. Los que no hayan competido en la temporada anterior competirán antes de los que si lo hicieron, y si hay más de uno en esa condición, el orden se define por sorteo en cada fecha. En todas las rondas subsiguientes a la clasificatoria el orden será en forma inversa a los puestos obtenidos en la ronda previa, intercalando los competidores de diferentes mangas. El competidor debe estar listo para su participación cuando comienza el competidor anterior, o dos minutos antes de su turno, lo que sea mayor. Cuando sea su turno y no estuviera listo se le otorgará un minuto adicional, transcurrido ese lapso quedara automáticamente descalificado.
- c. Equipamiento
- c - 1. Tabla. Las Tablas de Wakeboard deben ser usadas en los eventos competitivos de Wakeboard. Toda tabla debe flotar. Los riders deben orientar ambos pies del concursante hacia un mismo lado; el pie trasero y delantero deben estar orientados en un ángulo no menor a 20° grados de la línea central de la tabla.
 - c - 2. Manillar. Las cuerdas (manillares) utilizadas deben ser non-strech y deben tener la aprobación del juez de seguridad y del Juez Jefe. El organizador del evento debe proveer las cuerdas al competidor que no tenga. Los competidores tienen la opción de proveer sus propios manillares y cuerdas con la autorización de los jueces de lancha. Los organizadores deben chequear los mismos con precisión.
 - c - 3. Chaleco salvavidas. Todos los participantes deben usar chaleco salvavidas que le brinde flotabilidad segura a un concursante que haya quedado inconsciente, y cuya construcción provea adecuada protección para evitar daños por impactos a costillas y órganos internos. Se recomienda el uso de chalecos salvavidas CGA (Coast Guard Aproved, aprobados por la Guardia Costera de USA). El traje de neoprene con flotación debe tener un dispositivo de traba adicional al cierre de la cremallera.
 - c - 4. Daños en el equipamiento. Si el equipo del concursante falla durante la competición, se le considera como una caída y se le otorgará un máximo de tres minutos para reparar o reemplazar su equipo, contados desde que el rider llega al muelle de largada. Si el competidor no puede continuar participando después de los tres minutos desde la llegada al muelle de largada, su turno se terminará.
 - c - 5. Casco. Los competidores deberán usar casco si deciden pasar por algún obstáculo durante alguna de las dos pasadas. Si el competidor pasa por un obstáculo sin el casco puesto, será automáticamente descalificado.
- d. Formato de la Competencia
- d - 1. General. Los competidores realizarán una rutina individual de dos pasadas que será juzgada subjetivamente. Los participantes podrán ejecutar cualquier maniobra que ellos elijan en cualquier orden que ellos deseen. La embarcación navegará en línea recta por el circuito preestablecido en el espejo acuático hacia cada dirección.
 - d - 2. Al final de la segunda pasada, los corredores podrán optar por un “DOUBLE UP” en la dirección que ellos opten. La maniobra de “DOUBLE UP” podrá estar

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

- incluida únicamente en la ronda final de competición a criterio del Juez Jefe en la categoría que este decida.
- d - 3. Los competidores serán juzgados por la dificultad, técnica y perfección de los trucos ejecutados, cuan grande vayan, variedad de maniobras realizadas, y por la creatividad, riesgo y fluidez de la rutina preparada, demostrando a los Jueces el esfuerzo realizado para llevar sus límites al máximo en la búsqueda de superar a sus oponentes
 - d - 4. El competidor tendrá la posibilidad de continuar luego de una caída. El juzgado de esta rutina comienza cuando el corredor ingresa al curso, y finaliza cuando el participante cae por segunda vez o cuando egresa del curso o, si hubiera, completa su maniobra de “DOUBLE UP”. En la primera ronda de competición, la rutina finaliza cuando el competidor cae por segunda vez, o egresa del curso.
 - d - 5. Este formato es una competición de estilo de “FREERIDING”. Esto significa que cada corredor es libre de ejecutar cualquier maniobra en cualquier orden que el o ella desee, preferentemente sin repetir.
- e. A los participantes. Se recomienda demostrar los alcances y los límites de sus habilidades. Estas habilidades deberán incluir, pero no es una limitación, ejecuciones con variedad de trucos, tomando cada maniobra hasta el límite, entrándole al “DOUBLE UP”, usando los obstáculos instalados en el circuito (si es aplicable), y demostrando creatividad y fluidez en la rutina. Cada movimiento que lleva a cabo el corredor será evaluado para el puntaje de la rutina.
- f. Sobre el curso.
- f - 1. El curso deberá medir entre 350 y 420 metros de extensión. Estará demarcado en cada extremo del espejo acuático por boyas de comienzo y finalización, preferentemente de color naranja y que sean 2 colocadas paralelamente separadas por 20 mts. Los participantes serán notificados en cada evento donde están localizadas estas boyas.
 - f - 2. El competidor dejará el muelle de salida y se dirigirá hacia un extremo del lago. La embarcación girará e ingresará al curso en línea recta. La rutina del competidor comenzara cuando ejecute la primera maniobra bien cerca o después de la boya de comienzo. Al final de la primera pasada la lancha girará nuevamente e ingresará al curso. Al culminar la segunda pasada, el corredor puede dirigir la embarcación para realizar un “DOUBLEUP” hacia la izquierda o la derecha (solo en ronda final si es aplicable).
 - f - 3. Dos boyas de “3/4” preferentemente de color verde visible y colocadas paralelamente separadas por 50 mts., deben instalarse entre 280 y 310 metros del inicio de la segunda pasada. Dicha boya indica el punto desde donde la embarcación no podrá volver a buscar al competidor (debido a que la velocidad correcta no se podrá alcanzar por el poco espacio restante de la pista). Se podrán utilizar obstáculos demarcatorios como opción a discreción del Juez Jefe.
 - f - 4. Si la primer maniobra de un participante (tanto en la 1era. como en la 2da. pasada) la inicia antes de la/s boya/s de inicio pero la aterriza dentro del circuito, la maniobra tendrá validez. Al igual que al finalizar tanto la 1er. como la 2da. pasada,

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

si la última maniobra ejecutada se inicia dentro del circuito pero se aterriza fuera del mismo, la maniobra tendrá validez. En este caso, se entiende como inicio de la maniobra cuando la tabla toca la ola antes de iniciar el despegue.

- g. Velocidad de la embarcación y largo de cuerda. Cada Rider debe recibir la opción de una velocidad constante a través del circuito para cada pasada, y el largo de cuerda que prefiera. La velocidad de la embarcación, asumiendo que se mantendrá constante antes de ingresar al circuito, es responsabilidad del Rider.

El Rider deberá utilizar las señales estandarizadas y no causar que la embarcación detenga su marcha, en lo posible. Utilización de tácticas de demora deliberadamente se considerarán conducta antideportiva y será sujeto a amonestaciones o descalificación. Las siguientes señales son las sugeridas a utilizar para la comunicación con la embarcación y se podrán utilizar de una manera combinada.

- Pulgar arriba significa aumentar la velocidad.
- Pulgar abajo significa ir más despacio.
- Señalar algún ítem del equipamiento significa problemas en el.
- Señalar hacia un objeto en el agua significa elementos extraños en el agua.
- Levantar la mano sobre la cabeza significa pedido de ríde.
- El Rider caído debe hacerle una señal a la embarcación o al rescue boat si esta OK y/o sufrió una lesión.
- Señalar la lancha de una banda o de la otra significa equilibrar el peso.

- h. Double up. Es únicamente responsabilidad del competidor el comunicar al conductor antes de dejar el muelle hacia cual dirección girar para el “DOUBLE UP”, donde proceder a través del curso, y el verificar la apropiada velocidad de la lancha. La comunicación es la clave para realizar una buena sesión.

Habrá ríde en Double Up únicamente si el conductor equivoca el lado de giro solicitado por el Rider. El Rider debe quedarse en posición neutral sin intentar buscar conectarlo. En caso de que el participante tuviera su 1er. caída después de la boya de $\frac{3}{4}$, la embarcación ira a buscarlo para llevarlo directamente al Double Up.

- i. Caídas. Para los eventos de FREERIDE el competidor puede tener un máximo de dos caídas durante la rutina. Si ocurriera una caída, el chofer se dirigirá a recoger al participante lo más rápido posible, y el competidor deberá estar listo para continuar cuando la lancha lo esté. El competidor no será recogido luego de una segunda caída, o después de una caída que ocurra a posteriori de la boya de “3/4” en la segunda pasada. Una vez ocurrida la segunda caída, la rutina finaliza y la embarcación regresa la muelle.

Solo se aceptara 1 caída fuera de pista o 1 lanzamiento al aire del manillar antes de la 1er. pasada.

Si hay que detener la marcha de la lancha por algún error de la tripulación (ej: porque la tripulación colocó por error mal la cuerda o en un acorte distinto al solicitado originalmente) o defecto en la embarcación, no se contara como caída.

En el caso de un evento con obstáculos se pueden llegar a tener hasta 3 caídas.

- j. La pasada. No hay un número máximo ni mínimo de maniobras requeridas, de todas maneras se recomienda a los participantes concentrarse en calidad y no en cantidad. Los

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

competidores no deberían repetir ninguna maniobra. Por ejemplo, es mejor ejecutar 10 maniobras de mayor dificultad técnica y realizadas con amplitud que 14 maniobras menores. Los competidores podrán ejecutar trucos nuevos en cualquier oportunidad durante la rutina. Este formato es una oportunidad para presentar y realizar en competición nuevas maniobras apenas las puedan bajar. Sacar provecho de esta oportunidad.

- k. **Rerides.** Serán permitidos a discreción de los jueces por variación de la velocidad de la embarcación, condiciones inseguras, rotura de la cuerda provista por la organización u otras extrañas circunstancias. El reride no será otorgado si el equipamiento personal de los concursantes falla.

En el caso de un 2do. reride el Rider tiene la opción de tomar un descanso de 5 minutos, que sería el equivalente a una pasada completa del próximo Rider. Al término del tiempo de descanso debe estar preparado para comenzar.

No serán aceptados pedidos de reride por variación de clima y/o condiciones del agua, excepto que sea muy peligroso. El Rider es el único responsable para solicitar un reride por condiciones “injustas” según el criterio de los Jueces de Lancha.

1. Evaluación y Puntaje

- 1 - 1. **Jueces.** Habrá un Juez Jefe que designará tres Jueces de Lancha que se sentaran en la embarcación oficial para evaluar cada rutina de los Riders. En el caso de las Categorías OPEN, si hay suficientes jueces disponibles en el torneo se deberá llevar cinco Jueces de Lancha en vez de tres.

- 1 - 2. **Eventos sin obstáculos.** Se puede obtener un máximo de 100 puntos para la rutina. El puntaje se otorgará a discreción de cada juez basado en sus impresiones de la rutina entera. Todo lo que se haga durante la pasada se toma en cuenta. Los jueces evaluarán a los participantes en cada una de las siguientes tres categorías:

- **Ejecución:** 33.3 puntos. La evaluación de los jueces refleja el nivel de perfección y "limpieza" de la ejecución de cada maniobra realizada como así también el haber completado exitosamente la rutina entera con un mínimo de caídas. Es el nivel de maestría de las maniobras ejecutadas, dificultad técnica, buen control y confianza durante el truco y el aterrizaje del mismo. Que es lo que hizo el competidor y cuan bien lo realizó. Observación integral de cada maniobra: approach, posición del cuerpo, rotación del truco, eje del cuerpo, posición de la cabeza, grabs limpios, velocidad de la ejecución, personalización de los mismos.
- **Intensidad:** 33.4 puntos. Nivel de rendimiento de las maniobras además de la dificultad técnica de las mismas. Cuantos trucos han sido tomados al límite. Cuan impresionante fue la rutina y cuan grande y alto ha ido el corredor, wake to wake vs. afuera al plano. La evaluación de los jueces refleja el grado de rendimiento y riesgo con el cual cada maniobra ha sido ejecutada, como así también el rendimiento general de la rutina. Observación de si el Rider ha puesto todo su esfuerzo al máximo.
- **Composición:** 33.3 puntos. Variedad de maniobras realizadas, observación general de la rutina, suaves transiciones y conexiones entre movimientos. Que

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

nivel de variedad y creatividad fue expuesto por el participante. La evaluación de los jueces refleja la composición general de la rutina en término de la habilidad y destreza del competidor para ejecutar trucos de cada categoría de maniobras en una secuencia fluida y creativa. Evaluación de la versatilidad del Rider, no repetición de grabs, rotación hacia ambas direcciones, planificación integral de la rutina. Aprovechar al máximo toda la extensión del circuito.

1 - 3. Eventos con obstáculos

- Ejecución: 25 puntos. Ídem punto anterior
- Intensidad: 25 puntos. Ídem punto anterior
- Composición de maniobras: 25 puntos. Ídem punto anterior
- Obstáculos: 25 puntos. Refleja la intensidad, ejecución y composición del Rider en los obstáculos.

1 - 4. Obstáculos. Deberán ser provistos por la organización del torneo, pudiendo realizarse Torneos del Campeonato Argentino sin el uso de obstáculos sólo con la autorización expresa de Fadew. De haber obstáculos, en la categoría que se decida utilizarlos se puntuara a todos los competidores de dicha categoría de acuerdo a “Evento con obstáculos“, aun a aquellos competidores que no los hayan utilizado. Preferentemente se utilizarán Rainbow Slider (con la posibilidad de usarlo de ida y de regreso) y 1 Kicker. El Slider se colocara preferentemente al final de la 1er. Pasada coincidiendo con el inicio de la 2da. y el Kicker se ubicara preferentemente al final de la 2da. Pasada.

1 - 5. Calculo de resultados. Si el puntaje asignado por alguno de los jueces difiere significativamente del resto (más del 40% del siguiente), el Juez Jefe estará facultado a solicitarle una justificación teniendo en cuenta también los puntajes que dicho juez asignó a los restantes competidores de la categoría, y si la justificación no fuera satisfactoria, podrá proceder a eliminar dicho puntaje para ese competidor.

Luego se procede al cálculo utilizando el método de promedios. Los puntajes de las tres categorías (Ejecución, Intensidad y Composición además de Obstáculos si correspondiera) de la rutina de cada competidor serán sumados para alcanzar un resultado total de cada juez. Luego todos los resultados de los tres o cinco jueces se promediaran para llegar al resultado final para ese competidor.

1 - 6. Empates

- Empates por similares puntajes de jueces
 - Cuando el o los empates se produzcan en la Ronda Final, si hubiera tiempo y a consideración del Juez Jefe, se realizará una ronda de desempate en el agua entre los competidores empatados. Si no hubiera tiempo se utilizará el método del punto siguiente.
 - El empate se resolverá descartando los puntajes de dos Jueces, los que dan el resultado mas alto y el más bajo, y el nuevo puntaje resultante se transforma

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

en el resultado final. Si persiste el empate, el o los puestos se definirán por sorteo.

- Cualquier otro caso de empate generado por similares puntajes de jueces se respeta, excepto si se necesita romper el empate porque se excedería la cantidad de competidores a pasar a la siguiente ronda. En este caso se utilizará el método descrito en el punto anterior.
 - Empates al determinar las posiciones finales del torneo de los competidores de las diferentes mangas que no llegaron a la Ronda Final (los que no clasificaron en el Repechaje o LCQ, en Cuartos de Final o en Semifinales). Los Empates que se generaran al ordenar iguales posiciones de diferentes mangas se respetan.
 - En los casos en que se respeten los empates, los dos o mas competidores empatados salen con la misma posición y se saltean tantas posiciones como competidores empatados haya, para que el o los competidores que siguen a ese grupo empatado figuren con la misma posición que si no hubiera habido empates.
- 1 - 7. Rondas Clasificatoria, Repechaje o LCQ (Last Chance Qualifier), Cuartos, Semi y Final. Se utilizará la estructura de Grilla de Clasificación que se detalla como Anexo al final de este Reglamento. Durante un torneo el Juez Jefe podrá definir que determinadas categorías compitan bajo el esquema de Doble Ronda en vez de Repechaje, es decir, con Rondas Clasificatoria, Doble Ronda (para determinar el orden de aquellos que no clasificaron a la Final), y Final. Todas las Categorías Promocionales, y Segunda se realizarán siempre bajo el sistema de Doble Ronda

Art. VII. DEL CAMPEONATO ARGENTINO DE WAKEBOARD

- a. El Campeonato Argentino por será calculado por FADEW al fin de cada Temporada de torneos, tomando los resultados de los Torneos puntuables realizados en la Temporada, que incluirá los torneos desde el 1 de Julio de un año hasta el 30 de Junio del año siguiente, y se denominará con el año de terminación (por ejemplo Campeonato Argentino de Wakeboard 2013 para los torneos del verano 2012-2013).
- b. La posición final de cada competidor en el Campeonato Argentino se determina en función al puntaje calculado según el siguiente procedimiento:
 - b - 1. Se otorgara puntaje a los competidores en función a su posición final en cada torneo dentro de su categoría, utilizando la siguiente tabla

Posición	Puntaje
1	10
2	7
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

- b - 2. Se considerarán solamente los mejores puntajes de cada competidor que, según el número de Torneos puntuables, se indican a continuación :

Número de Torneos en la Temporada	1	2	3	4	5	6
Número de puntajes a considerar	1	2	2	3	3	4

- c. Para participar del Campeonato Argentino el deportista debe haber competido efectivamente como mínimo en el 66% de los torneos del Campeonato Argentino, es decir, los requeridos según la siguiente tabla:

Número de Torneos en la Temporada	1	2	3	4	5	6
Número de participaciones requeridas	1	2	2	3	4	4

En caso que durante la Temporada se realice una Copa Argentina de Wakeboard, para participar del Campeonato Argentino el deportista debe haber competido efectivamente como mínimo en uno o dos de los torneos de la Copa Argentina, dependiendo de si la Copa tiene hasta tres o mas de tres torneos en la Temporada, es decir, los requeridos según la siguiente tabla:

Número de Torneos en la Temporada	1	2	3	4	5	6
Número de participaciones requeridas	1	1	1	2	2	2

- d. Si un competidor se ha visto impedido de competir en el 66% de los Torneos debido a lesiones, enfermedad o maternidad, podrá solicitar a la Federación que no se le considere incumplido este requisito. También tendrá derecho al “waiver” en caso que viaje a competir al extranjero en las mismas fechas que se lleva a cabo un torneo del Campeonato Argentino. En todos los casos, sólo sumará los puntos de los torneos en que haya efectivamente participado en ese Campeonato Argentino.
- e. Si hubiera empate en la definición de las plazas de acceso al podio, se aplicarán las reglas que se enumeran a continuación, en tanto para las restantes plazas se mantiene el empate:
- e - 1. Para desempatar se agregará a cada competidor el puntaje de su siguiente mejor torneo. Si un competidor no participó en más torneos, se le suman cero puntos.
 - e - 2. Si el empate persiste se definirá por la posición obtenida en el último torneo de la temporada. Si un competidor no participó en el último torneo, resultará ganador del empate el que si haya participado.
 - e - 3. Si ambos no asisten a la última fecha el puesto se definirá de la misma forma del punto anterior pero con el penúltimo torneo.

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

ART VIII. MÉTODO DE SELECCIÓN DE LOS EQUIPOS NACIONALES

- a. Cualquier competidor afiliado a FADEW podrá ser incorporado al Equipo Nacional como Titular o Suplente, siempre que hubiere participado efectivamente como mínimo del 66% de los Torneos puntuables para el Campeonato Argentino disputados en la última temporada ya terminada, es decir, los requeridos según la siguiente tabla:

Número de Torneos en la Temporada	1	2	3	4	5	6
Número de participaciones requeridas	1	2	2	3	4	4

- b. El requisito del inciso anterior también aplica para que un deportista pueda ser postulado para recibir becas de los Organismos que las otorgan.
- c. Si un competidor no cumple con el requisito de haber competido en el 66% de los torneos del Campeonato Argentino debido a lesiones, enfermedad o maternidad, podrá solicitar a la Federación que no se lo considere incumpliendo el requisito de haber competido en el 66% de los torneos. Puede solicitar el mismo “waiver” en caso que viaje a competir al extranjero en las mismas fechas que se lleva a cabo un torneo del Campeonato Argentino.
- d. Los Titulares y Suplentes de cada Categoría, y el orden para la elegibilidad de Becas si correspondiere, se determinan de acuerdo a su posición en el Campeonato Argentino de la última Temporada terminada a la fecha de cierre de la inscripción en el torneo o beca. Esto también aplica si un competidor cambia de Categoría de una Temporada a la siguiente, tomándose los puntos obtenidos en la Categoría anterior para compararlo con los puntos de los competidores de la nueva Categoría. Si al momento de tener que tomar la decisión sobre un Seleccionado Nacional o Beca ya se han disputado al menos dos fechas de una temporada en curso, se tomarán como base los puntos sumados en el Campeonato Argentino en curso.
- e. Si un competidor ha obtenido el “waiver” del requisito del 66% de los Torneos, ya sea del campeonato actual ya terminado o en curso, según corresponda, a efectos del orden determinado en el párrafo anterior y debido a que el resultado está afectado por su falta de puntos de torneos, se procederá de la siguiente manera:
- e - 1. El Competidor tiene el derecho a solicitar que se realice una ronda selectiva.
 - e - 2. La ronda selectiva se realizará de la siguiente manera:
 - e - 2 - 1 La Comisión Directiva debe nombrar tres jueces para esta definición.
 - e - 2 - 2 Estos jueces decidirán si amerita tomar una prueba de aptitud al rider en cuestión, o pueden evaluarlo por su conocimiento del rider del último Campeonato Argentino.
 - e - 2 - 3 Si los jueces consideran que el nivel del rider, por haberle tomado la prueba de aptitud o por su conocimiento previo, puede llegar a permitirle acceder a la Beca o Seleccionado, en una fecha posterior que definan los Jueces se realizaría el selectivo solicitado.

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

- e - 2 - 4 En este selectivo deben participar los riders que integrarían el Seleccionado (o beca) porque tienen más fechas y los mejores puntajes, y el o los riders que sin tener todas las fechas requeridas cumplieron todos los puntos anteriores.
- f. En el caso de Adultos, sólo se considerarán los de la Categoría OPEN. Si no alcanzaran para todos los puestos, para cubrir las vacantes se realizará un torneo selectivo donde pueden participar todos los restantes competidores que lo deseen sin restricción de edad.
- g. En el caso de las categorías de 18 años o menos, si no alcanzaran para todos los puestos, para cubrir las vacantes se tomarán por orden de posición los competidores de la Categoría de edad inmediata inferior. Por ejemplo, si no hay suficientes Juveniles, se invitará a participar a los Menores.
- h. En el caso de las categorías de 30 años o más, si no alcanzaran para todos los puestos, para cubrir las vacantes se tomarán por orden de posición los competidores de la Categoría de edad inmediata superior. Por ejemplo, si no hay suficientes Masters, se invitará a participar a los Veterans.

ART IX. RÉCORDS ARGENTINOS DE WAKEBOARD

Dada la naturaleza subjetiva de la puntuación, no se lleva registro de récords argentinos en esta disciplina.

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

CAPÍTULO III - NORMAS ESPECÍFICAS PARA CABLE WAKEBOARD

Art. X.- TORNEOS CON PUNTAJE PARA CAMPEONATOS ARGENTINOS

Se seguirán íntegramente los Reglamentos de la IWWF, excepto la Regla 13 Team Scoring, y con las siguientes variaciones:

a. Categorías de Competidores

Se utilizarán íntegramente las reglas del Capítulo VI Inc a) de este Reglamento, con las siguientes Categorías:

Años cumplidos al 31 de Diciembre de la Temporada en curso		Categoría	Nivel Competitivo Sugerido realizado en Kickers
De	A		
Sin límite	9	Mini Riders (Unisex)	Sin Restricciones
10	14	Menores Mujeres	Sin Restricciones
		Menores Varones	Sin Restricciones
15	18	Juveniles Mujeres	Sin Restricciones
		Juveniles Varones	Sin Restricciones
19	29	Damas	Sin Invertidos y/o Spins
Sin límites de edad.		Damas OPEN	Mínimo un Invertido o Spin
19	29	Segunda	Máximo Un Invertido y/o Spin
		Primera	Mínimo Dos Invertidos y/o Spins
Sin límites de edad.		OPEN	Mínimo un Mobe o un 540 o superior
30	39	Damas Masters	Sin Restricciones
		Masters	Sin Restricciones
40	Sin límite	Damas Veterans	Sin Restricciones
		Veterans	Sin Restricciones

Años cumplidos al 31 de Diciembre de la Temporada en curso		Categoría (para cada sexo excepto Mini-Riders)	Nivel Competitivo (Máximo) realizado en Kickers
De	A		
Sin	9	Promocionales Mini-riders	Sin Invertidos y/o Spins
10	14	Promocionales Menores	Sin Invertidos y/o Spins
15	18	Promocionales Juveniles	Sin Invertidos y/o Spins
19	29	Promocionales Adultos	Sin Invertidos y/o Spins
30	Sin Límite	Promocionales Senior	Sin Invertidos y/o Spins

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

- b. Orden de Largada: Se utilizarán las reglas del Capítulo VI Inc b) de este Reglamento. Al haber dos pasadas por competidor para cada ronda, se completará la primer pasada de cada competidor y luego se realiza la segunda pasada en el mismo orden de largada.
- c. Cuerdas: Para los cables de dos torres, el largo de la cuerda dependerá de las características del lugar y deberán ser aprobadas por el Juez jefe. No se permite acortar la cuerda. Los Riders podrán agregar extensiones y manillares más anchos. El Juez Jefe podrá impedir el uso de extensiones si lo requieren las condiciones de seguridad.
- d. Empates: Se utilizarán las reglas del Capítulo VI Inc 1-6) de este Reglamento.
- e. Formato de la Competencia. Se utilizarán las reglas del Capítulo VI Inc 1-7) de este Reglamento, con las siguientes consideraciones.
 - e - 1. Cada ronda (Clasificatoria, LCQ, SemiFinal, etc.) constará de dos pasadas independientes, de las que los jueces tomarán solo la de mayor puntaje de cada competidor, desechando la otra.
 - e - 2. Cada pasada estará compuesta por tres vueltas completas al circuito en un cable de dos torres, es decir, tres idas y tres vueltas. Cada pasada termina a la primer caída o al completar las tres vueltas.
- f. Evaluación
 - f - 1. El juzgamiento será exclusivamente SUBJETIVO. No habrá puntajes definidos para ninguna maniobra en particular
 - f - 2. Para cada equipo de Jueces se definirá un Juez Principal. Luego de la pasada del primer rider de una manga, el Juez Principal dará el rango para los puntajes de dicho rider. Esta será la base para la evaluación de los restantes riders de la manga.
 - f - 3. Los puntos otorgados resumirán cada pasada con un único puntaje combinado de 0 a 100 puntos. De cada competidor los jueces tomarán solo la de mayor puntaje para la ronda, desechando la otra.
 - f - 4. La pasada comienza cuando el rider ingresa a la cancha y termina cuando el rider sale de la misma al final, o se cae y pierde el manillar, es decir, la pasada termina a la primer caída.
 - f - 5. El rider será juzgado en dos criterios subjetivos, para definir un único puntaje final para cada pasada. Se otorgará puntaje por **Técnica** y por **Impresión**. Se recomienda a los riders ejecutar rutinas fluidas con la mayor variedad posible de maniobras. Cada maniobra debe ser ejecutada lo más limpia posible y llevada a su máxima posibilidad.
 - f - 6. Se evaluará por la realización de maniobras de aire y en obstáculos, siendo deseable una cantidad balanceada de ambas familias de maniobras pero a la vez un uso fluido e integro del circuito. Es responsabilidad del rider conocer las limitaciones de cada cable en cuanto a la posibilidad de realizar determinada cantidad de trucos de aire y no se deberá afectar la fluidez ni cantidad total de maniobras en pos del balance sugerido entre familias. No se aceptarán quejas respecto de características propias de cada cable.
 - f - 7. Los jueces asignarán la mitad **del puntaje de Técnica** y la mitad **del puntaje de Impresión** a las maniobras ejecutadas de aire y la otra mitad a las de obstáculos. Los jueces se basan en que las condiciones en un determinado cable son iguales para todos

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

los competidores y que estos buscarán el balance siempre y cuando esto no afecte la fluidez ni el uso de todo el circuito.

- f - 8. **Técnica = 50%**. (Nivel y variedad de las maniobras = **que** ejecutó el rider). Los jueces deberán analizar la variedad de maniobras y su secuencia. Lo ideal es ejecutar una secuencia balanceada de invertidos, spins, heel side, toe side, switch, blind tricks, y cambios de mano, etc., usando tanto maniobras de aire como obstáculos.
- f - 9. **Impresión = 50%**. (altura, habilidad, estilo y control en las maniobras = **como** ejecutó el rider). ¿Cuan impresionante fue la rutina? ¿cuan grande fueron los vuelos? Para Slider y Kicker, ¿Cuan controlado y en equilibrio estuvo el rider? Los jueces evaluarán el esfuerzo de cada maniobra realizada y de la secuencia en su conjunto. ¿Logró el rider imprimir su sello personal a la maniobra? ¿Las maniobras fueron grabeadas, pokeadas, tweaked, llevadas a shifty? ¿Fueron aterrizadas limpiamente? ¿Cuanto tiempo duraron los grabs? ¿Cuan bueno fueron los cortes? ¿ Y la secuencia de las maniobras?
- g. Cálculo del Puntaje final. Los puntajes de ambas categorías (Técnica e Impresión) son sumados para generar el puntaje final de cada juez, con un máximo de 100 puntos. Luego se calcula el promedio de los puntajes de los tres o cinco jueces, que será el puntaje final de la pasada para ese rider.
- g - 1. La maniobras repetidas dentro de una misma pasada no serán evaluadas, pero el rider podrá repetir las maniobras en la segunda pasada, incluso repetir exactamente la misma rutina.
- g - 2. Cualquier maniobra realizada fuera de la cancha o utilizando el envión de la curva del cable no será evaluada.
- g - 3. Deberá haber un mínimo de tres jueces, uno de ellos será el Juez Principal de ese equipo de jueces, y deberán ser Jueces reconocidos por FADEW. Se recomienda contar con 5 jueces para las categorías de mayor nivel. De contar con 5 jueces, para cada competidor se descartarán los puntajes de los jueces que les hayan dado mayor y menor puntaje siendo computados solo los tres puntajes restantes.
- g - 4. Los Jueces son responsables de asegurar que todos los riders de una categoría compiten bajo las mismas condiciones
- g - 5. Los resultados podrán ser mostrados durante la competencia, pero no serán oficiales hasta que sean aprobados por el Juez Principal del equipo.

Art. XI. DEL CAMPEONATO ARGENTINO DE CABLE WAKEBOARD

Se utilizarán las reglas del Capítulo VII de este Reglamento.

ART XII. MÉTODO DE SELECCIÓN DE LOS EQUIPOS NACIONALES

Se utilizarán las reglas del Capítulo VIII de este Reglamento.

ART XIII. RÉCORDS ARGENTINOS DE CABLE WAKEBOARD

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

Dada la naturaleza subjetiva de la puntuación, no se lleva registro de récords argentinos en esta disciplina.

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

CAPÍTULO VI - NORMAS ESPECÍFICAS PARA WAKESKATE

Art. XIV.- TORNEOS CON PUNTAJE PARA CAMPEONATOS ARGENTINOS

Se utilizarán las reglas del Capítulo VI de este Reglamento.

Art. XV. DEL CAMPEONATO ARGENTINO DE WAKESKATE

Se utilizarán las reglas del Capítulo VII de este Reglamento.

ART XVI. MÉTODO DE SELECCIÓN DE LOS EQUIPOS NACIONALES

Se utilizarán las reglas del Capítulo VIII de este Reglamento.

ART XVII. RÉCORDS ARGENTINOS DE WAKESKATE

Dada la naturaleza subjetiva de la puntuación, no se lleva registro de récords argentinos en esta disciplina.

F A D E W

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS

CAPÍTULO VII - NORMAS ESPECÍFICAS PARA CABLE WAKESKATE

Art. XVIII.- TORNEOS CON PUNTAJE PARA CAMPEONATOS ARGENTINOS

Se utilizarán las reglas del Capítulo X de este Reglamento.

Art. XIX. DEL CAMPEONATO ARGENTINO DE CABLE WAKESKATE

Se utilizarán las reglas del Capítulo XI de este Reglamento.

ART XX. MÉTODO DE SELECCIÓN DE LOS EQUIPOS NACIONALES

Se utilizarán las reglas del Capítulo XII de este Reglamento.

ART XXI. RÉCORDS ARGENTINOS DE CABLE WAKESKATE

Dada la naturaleza subjetiva de la puntuación, no se lleva registro de récords argentinos en esta disciplina.

FADEW

Wakeboard - Grillas de Clasificación

Clasificatoria	Doble Ronda/LCQ	Semi Final	Final
Cantidad de Riders: 1			
1 Grupo de 1 (Top 1 a Final) Total 1 riders			1 Grupo de 1 Total 1 riders
Cantidad de Riders: 2			
1 Grupo de 2 (Top 2 a Final) Total 2 riders			1 Grupo de 2 Total 2 riders
Cantidad de Riders: 3			
1 Grupo de 3 (Top 3 a Final) Total 3 riders			1 Grupo de 3 Total 3 riders
Cantidad de Riders: 4			
1 Grupo de 4 (Top 4 a Final) Total 4 riders			1 Grupo de 4 Total 4 riders
Cantidad de Riders: 5			
1 Grupo de 5 (Top 3 a Final) Total 5 riders	1 Grupo de 2 (Top 1 a Final) Total 2 riders		1 Grupo de 4 Total 4 riders
Cantidad de Riders: 6			
1 Grupo de 6 (Top 3 a Final) Total 6 riders	1 Grupo de 3 (Top 1 a Final) Total 3 riders		1 Grupo de 4 Total 4 riders
Cantidad de Riders: 7			
1 Grupo de 4 1 Grupo de 3 (Top 1 a Final) Total 7 riders	1 Grupo de 5 (Top 2 a Final) Total 5 riders		1 Grupo de 4 Total 4 riders
Cantidad de Riders: 8			
1 Grupo de 4 1 Grupo de 4 (Top 1 a Final) Total 8 riders	1 Grupo de 6 (Top 2 a Final) Total 6 riders		1 Grupo de 4 Total 4 riders
Cantidad de Riders: 9			
1 Grupo de 5 1 Grupo de 4 (Top 2 a Final) Total 9 riders	1 Grupo de 5 (Top 1 a Final) Total 5 riders		1 Grupo de 5 Total 5 riders

FADEW

Wakeboard - Grillas de Clasificación

Clasificatoria	Doble Ronda/LCQ	Semi Final	Final
Cantidad de Riders: 10			
1 Grupo de 5	1 Grupo de 6		1 Grupo de 5
1 Grupo de 5			
(Top 2 a Final)	(Top 1 a Final)		
Total 10 riders	Total 6 riders		Total 5 riders
Cantidad de Riders: 11			
1 Grupo de 6	1 Grupo de 4		1 Grupo de 6
1 Grupo de 5	1 Grupo de 3		
(Top 2 a Final)	(Top 1 a Final)		
Total 11 riders	Total 7 riders		Total 6 riders
Cantidad de Riders: 12			
1 Grupo de 6	1 Grupo de 4		1 Grupo de 6
1 Grupo de 6	1 Grupo de 4		
(Top 2 a Final)	(Top 1 a Final)		
Total 12 riders	Total 8 riders		Total 6 riders
Cantidad de Riders: 13			
1 Grupo de 5	1 Grupo de 4	1 Grupo de 4	1 Grupo de 6
1 Grupo de 4	1 Grupo de 3	1 Grupo de 4	
1 Grupo de 4			
(Top 2 a Semi Final)	(Top 1 a Semi Final)	(Top 3 a Final)	
Total 13 riders	Total 7 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
Cantidad de Riders: 14			
1 Grupo de 5	1 Grupo de 4	1 Grupo de 4	1 Grupo de 6
1 Grupo de 5	1 Grupo de 4	1 Grupo de 4	
1 Grupo de 4			
(Top 2 a Semi Final)	(Top 1 a Semi Final)	(Top 3 a Final)	
Total 14 riders	Total 8 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
Cantidad de Riders: 15			
1 Grupo de 5	1 Grupo de 5	1 Grupo de 4	1 Grupo de 6
1 Grupo de 5	1 Grupo de 4	1 Grupo de 4	
1 Grupo de 5			
(Top 2 a Semi Final)	(Top 1 a Semi Final)	(Top 3 a Final)	
Total 15 riders	Total 9 riders	Total 8 riders	Total 6 riders
Cantidad de Riders: 16			
1 Grupo de 4	1 Grupo de 4	1 Grupo de 5	1 Grupo de 6
1 Grupo de 4	1 Grupo de 4	1 Grupo de 5	
1 Grupo de 4			
1 Grupo de 4			
(Top 2 a Semi Final)	(Top 1 a Semi Final)	(Top 3 a Final)	
Total 16 riders	Total 8 riders	Total 10 riders	Total 6 riders