



CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

Tir sur cible subaquatique

Règlement CMAS Version 01/2022

(BoD218-06/03/2022)

Entrée en vigueur, Mars 2022.

Règlement Tir Sur cible subaquatique CMAS

Version 01/2022

1	Définition	4
2	Aspects techniques généraux.....	5
2.1	Epreuves.....	5
2.2	Catégories.....	5
2.3	Matériel autorisé.....	5
2.4	Contrôle de conformité	5
2.5	Caractéristiques de l'arbalète	5
2.6	Cibles.....	7
3	Zone de compétition	9
3.1	Piscine	9
3.2	Configurations de tir	11
4	Collège des juges et gestion de la compétition	12
4.1	Le délégué technique de la CMAS	12
4.2	Le collège des juges.....	12
4.3	Personnel d'encadrement et d'assistance	13
5	Epreuve de Précision.....	15
5.1	Définition	15
5.2	Déroulement de l'épreuve	16
5.3	Infractions et pénalités.....	17
5.4	Score.....	19
6	Epreuve de Biathlon	20
6.1	Définition	20
6.2	Déroulement de l'épreuve	20
6.3	Infractions et pénalités	22
6.4	Score.....	23
7	Epreuve de Super-Biathlon.....	25
7.1	Définition	25
7.2	Déroulement de l'épreuve	25
7.3	Infractions et pénalités	27
7.4	Score.....	29
8	Epreuve de Relais	30
8.1	Définition	30
8.2	Déroulement de l'épreuve	30
8.3	Infractions et pénalités	32
8.4	Score.....	34

9	Classement.....	36
9.1	Mesure de la précision des tirs.....	36
9.2	Validation du score.....	36
9.3	Réclamations	36
9.4	Podium.....	36
10	Records.....	38
10.1	Généralités	38
10.2	Type de records.....	38
10.3	Catégories	38
11	Règlement régissant les compétitions pour la coupe du monde des clubs.....	39
11.1	Niveau de compétition	39
11.2	Composition des équipes.....	39
11.3	Calcul des points	39
	FORM A.....	41
	FORM B.....	43
	Request For Certification.....	45

1 Définition

Le tir sur cible subaquatique est une discipline sportive qui consiste à atteindre une cible à distance à l'aide d'une flèche propulsée par une arbalète, en apnée et en immersion.

2 Aspects techniques généraux

2.1 Epreuves

Une compétition comporte 3 épreuve individuelles (précision, biathlon, super biathlon) et une par équipe (relais)

2.2 Catégories

La compétition est ouverte aux athlètes de 16 ans et plus.

Les classements aux épreuves individuelles sont séparés par sexe.

Les équipes de relais peuvent être mixtes.

2.3 Matériel autorisé

- Palmes,
- Masque,
- Tuba,
- Combinaison,
- Lests,
- Gants,
- Ventouse ou Gueuse,
- Arbalète,
- Éléments de positionnement.
-

La ventouse ou la gueuse sont des accessoires permettant à l'athlète de se maintenir stable devant la fenêtre de tir.

- La ventouse de type ventouse de vitrier est adapté à une pratique en piscine à fond lisse (par exemple, inox ou gros carrelage).
- La gueuse, est une poignée lestée dont la surface en contact avec le fond de l'espace d'évolution est protégée par un revêtement anti-dérapant et antichocs.

Les éléments de positionnement sont objets permettant un contrôle visuel de non dépassement de la ligne de tir.

Tout autre équipement est prohibé en particulier les moulinets et les lampes torches.

2.4 Contrôle de conformité

La conformité de l'arbalète est contrôlée avant le début des épreuves et peut être vérifiée, sur demande du Juge-arbitre de la compétition, par un tir dans l'eau.

2.5 Caractéristiques de l'arbalète

L'arbalète doit être fabriquée en série pour la pêche sous-marine et d'une marque reconnue, non modifiée, ni personnalisée.

La flèche, le fil, l'amortisseur et les sandows élastiques d'origine peuvent être remplacés par des éléments équivalents provenant d'une autre origine que le fabricant de l'arbalète.

Tous les dispositifs de visée, qu'ils soient commerciaux ou artisanaux, tels que visée laser pour arc ou carabine, fixes ou réglables, tous les dispositifs de visée optique modifiant la visibilité et toute modification effectuée à la structure de l'arme pouvant être utilisée comme dispositif de visée sont interdits. Les ailettes, contrepoids, guides flèches avec des ailettes, tout support entre l'arme et le corps ou l'arme et le bras ainsi que les poignées anatomiques artisanales sont interdits.

2.5.1 Spécificités pour le tir à 3 mètres

L'arbalète utilisée ne doit pas dépasser les dimensions standards suivantes :

- Longueur totale maximale (du point le plus en arrière près de la poignée à la pointe de la flèche) **1600 mm**.
- Largeur maximale, incluant d'éventuels accessoires : **80 mm**.
- Hauteur maximale, incluant d'éventuels accessoires mais sans la poignée (poignée, détente et mécanisme de libération) : **50 mm**.
- Poids total, sans la flèche : **1500 g**.
- Seuls des guides flèches commerciaux, peuvent être utilisés.

Diamètre du fût inférieur ou égal à **28 mm**

L'utilisation d'un amortisseur en caoutchouc ou élastique, d'une longueur maximale de 200 mm est autorisé

2.5.1.1 Propulsion

Seuls les sandows sont autorisés pour propulser la flèche : une paire de sandows reliés par un seul obus ou 1 sandow monobrin.

L'armement se fait à la seule force des bras.

2.5.1.2 Le corps

Les arbalètes en bois sont interdites.

Aucun ajout d'élément de lestage ou de flottabilité n'est autorisé.

2.5.1.3 La flèche

Elle a une longueur maximale de 1500 mm et un diamètre maximal de 7mm.

La pointe doit être suffisamment affûtée pour limiter le trou dans le plastron au diamètre de la flèche et avec les contraintes suivantes :

- Longueur du cône : $\geq 11\text{mm}$
- Angle du cône : $\leq 30^\circ$

Elle obligatoirement reliée au corps par un fil.

2.5.2 Spécificités pour le tir à 4 mètres

L'arbalète utilisée ne doit pas dépasser les dimensions standards suivantes :

- Largeur maximale, incluant d'éventuels accessoires : **80 mm**
- Hauteur maximale, incluant d'éventuels accessoires et sans la poignée (poignée, détente et mécanisme de libération) : **50mm**
- Poids total, sans la flèche : **1500 g**

2.5.2.1 Propulsion

L'arbalète peut être à air comprimé ou sandows,

Les arbalètes à poulie (style roller) peuvent être utilisées.

2.5.2.2 Le corps

Seuls des guides flèches commerciaux, peuvent être utilisés.

2.5.2.3 La flèche

La longueur de la flèche ne doit pas dépasser 1500mm.

Le diamètre de la flèche ne doit pas dépasser 8 mm

La pointe de la flèche doit présenter un cône dont l'angle est de 30 degré et l'extrémité doit présenter un tronc de cône de 4 mm diamètre.

Pour les arbalètes à air comprimé le fil élastique doit mesurer au moins 1,80 mm de diamètre et doit être fixé à la flèche et à l'arbalète de façon à éviter de se rompre facilement.

2.6 Cibles

2.6.1 Epreuves individuelles

Le plastron de la cible est carré et mesure **30 x 30 cm** pour le tir à 3m et **33x35 cm** pour le tir à 4m avec un fond blanc il est placé à une hauteur de **70 cm** en 3m de **80 cm** en 4m par rapport au fond de la piscine : cette valeur correspond au centre de la cible, c'est-à-dire au point central de la première couronne du visuel central.

AXE CENTRAL	DIAMÈTRE	SCORE	COULEUR
1 ^{re} couronne	1,2 cm	De 460 à 400 points	Blanche
2 ^e couronne	3,2 cm	De 390 à 300 points	Blanche
3 ^e couronne	5,2 cm	De 295 à 250 points	Noire
4 ^e couronne	7,2 cm	De 245 à 200 points	Noire
5 ^e couronne	9,2 cm	De 195 à 150 points	Blanche
6 ^e couronne	11,2 cm	De 145 à 100 points	Blanche

Le plastron comprend cinq (5) visuels identiques, chacun étant constitué de six (6) cercles concentriques, divisés par une ligne blanche entre deux cercles noirs, et une ligne noire dans les autres cas, dotés des valeurs suivantes.

Il peut être autocollant pour le tir à 3m ou à clipser pour le tir à 4m

2.6.2 Relais

Le plastron de la cible pour le relais est carré et mesure **30 x 30 cm** pour le tir à 3m et **33x35 cm** pour le tir à 4m avec, avec un fond blanc. Il est placé à une hauteur telle que le centre du visuel central, correspondant à 460 points, **soit à 70 cm (3m) ou 80 cm (4m)** du fond de la piscine.

Le plastron comprend neuf (9) visuels sur 3 lignes et 3 colonnes, équidistants 2 à 2.

AXE CENTRAL	DIAMÈTRE	SCORE	COULEUR
1 ^{re} couronne	1,2 cm	De 460 à 400 points	Blanche
2 ^e couronne	3,2 cm	De 390 à 300 points	Blanche
3 ^e couronne	5,2 cm	De 295 à 250 points	Noire
4 ^e couronne	7,2 cm	De 245 à 200 points	Blanc

3 Zone de compétition

3.1 Piscine

Lorsque les compétitions ont lieu dans une piscine, celles-ci sont dotées des caractéristiques suivantes :

- Température de l'eau entre 23 °C et 33°C, l'idéale est de 28 °C.
- Dimensions minimales de 10,00 x 25,00 mètres avec une profondeur entre 1,80 mètres et 3,50 mètres pour la zone de tir.

Des éventuelles exceptions peuvent être autorisées par la CMAS, selon la disponibilité des piscines.

3.1.1 Organisation de la zone de compétition

L'espace de compétition est divisée comme suit :

Zone de sécurité : zone d'eau située derrière les cibles, où l'arrêt ou le transit sont strictement interdits.

Zone de compétition : zone d'eau réservée aux concurrents pour la réalisation des épreuves.

Zone de départ : zone d'eau située devant la zone de compétition et utilisée par les athlètes qui attendent leur tour dans la compétition.

Zone d'appel : Zone d'eau située entre la zone de départ et la zone d'échauffement.

Zone d'échauffement : Zone d'eau utilisée par les athlètes pour l'échauffement avant la compétition.

Zone de pré-départ : zone hors de l'eau où les athlètes sont en attente avant de pouvoir accéder au bassin.

3.1.2 Disposition de la zone de compétition.

A – Ligne de cible

B – Ligne de tir

C – Ligne de départ

D – Limite de la zone d'appel

E – Zone d'échauffement

ESPACE **A/B** : **3 ou 4 MÈTRES** selon la configuration de tir

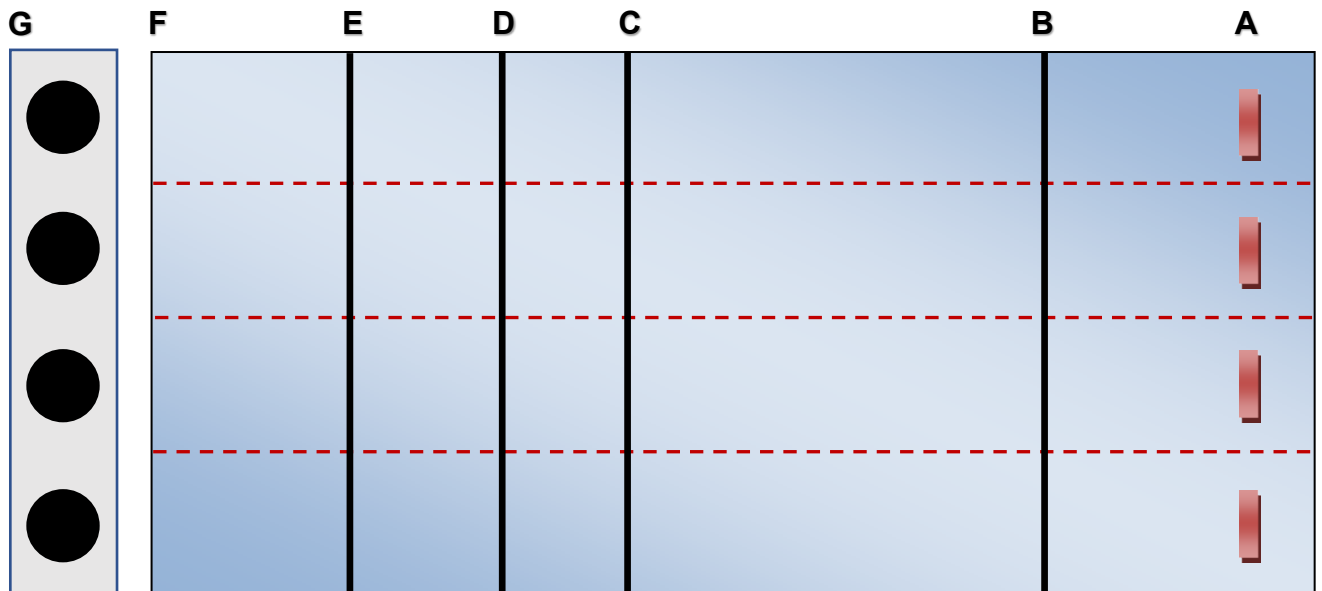
ESPACE **B/C** (zone de préparation ou nage) : selon la configuration de tir et l'épreuve

ESPACE **D/C** (zone de départ) : **3 MÈTRES**

ESPACE **D/E** (zone d'appel) : **3 MÈTRES**

ESPACE **E/F** (zone d'échauffement – reste de la piscine)

ESPACE **F/G** (zone de pré-départ)



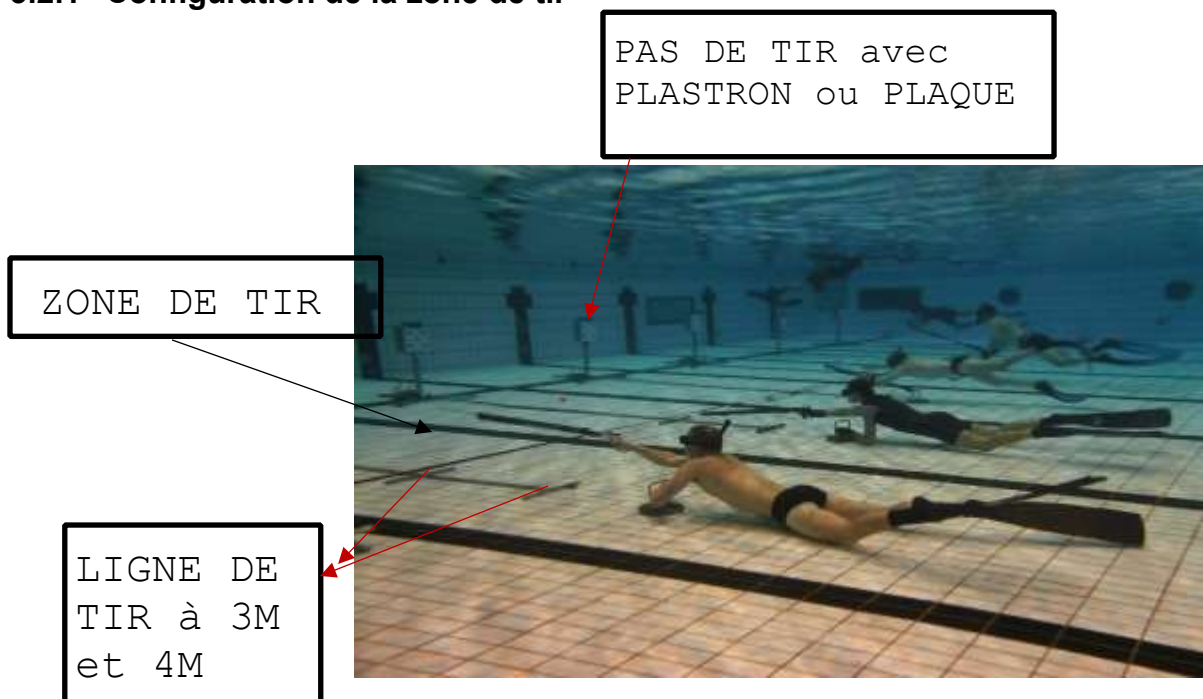
3.1.3 Interdictions concernant la zone de compétition

Armer l'arbalète, dans quelque partie de la piscine que ce soit, lorsqu'une épreuve est réalisée dans la zone de compétition ;

Entrer dans l'espace C/D pendant la phase d'échauffement.

3.2 Configurations de tir

3.2.1 Configuration de la zone de tir



3.2.2 Tir à l'arbalète à sandows à 3m

- La pointe de la flèche ne doit pas dépasser la ligne de tir des 3m au moment du déclenchement du tir.
- Le tir est effectué sur une cible où la flèche vient se fixer.
- Le compétiteur doit toucher la cible et retirer sa flèche dans l'axe de pénétration après chaque tir.
- L'impact de la flèche laisse un trou dans la cible.
- Le centre de la cible est à 70 cm du fond.

3.2.3 Tir à l'arbalète à sandows et pneumatique à 4m

- La pointe de la flèche ne doit pas dépasser la ligne de tir des 4m au moment du déclenchement du tir.
- Le compétiteur n'est pas autorisé à pénétrer dans la zone située entre la ligne de tir et le pas de tir ([zone A/B](#)) pendant l'épreuve.
- L'impact de la flèche laisse une marque sur la cible, et tombe au sol.
- Le compétiteur récupère sa flèche en tirant sur le fil qui la relie à l'arbalète.
- Utilisation possible de l'arbalète à sandows en respectant les caractéristiques de l'arbalète pour le tir à 3m.
- Le centre de la cible est à 80 cm du fond.

4 Collège des juges et gestion de la compétition

4.1 Le délégué technique de la CMAS

Voir le chapitre « organes de contrôle pendant la compétition » du document des procédures et des obligations.

4.2 Le collège des juges

Il est entièrement responsable de la préparation et du déroulement technique de l'événement.

4.2.1 Composition du collège des juges :

Le juge arbitre	1
Le juge au départ	1
Le juge de ligne	1
Le juge aux impacts	1
Les chronométreurs	1 ou 2 par ligne
Le médecin de la compétition	1
Le juge au matériel	1
Le juge au pré-départ	1

4.2.2 Le juge arbitre

Dans les championnats mondiaux et continentaux, le Juge-arbitre est désigné par la CMAS.

Le Juge-arbitre exerce son autorité et son contrôle sur le personnel d'arbitrage.

Le Juge-arbitre a les fonctions suivantes :

- Établissement de l'ordre de passage des épreuves
- Il autorise le juge au départ à donner le signal de départ, après s'être assuré que l'ensemble du personnel est à sa place et prêt à s'acquitter de ses tâches.
- Il peut annuler le départ de l'épreuve et ordonner une nouvelle procédure de départ.
- Le Juge-arbitre applique une pénalité à un athlète pour une infraction ou une irrégularité qu'il a observée en personne ou qui lui a été rapportée par un autre membre du personnel d'encadrement.

4.2.3 Juge de la ligne de tir

Ce juge- doit être placé sur la ligne de tir à 3 m ou à 4 m, représentée par une ligne noire au fond et une ligne d'eau à la surface ; et éventuellement aidé pour le contrôle des dépassements par une caméra sous-marine.

Le juge de la ligne de tir contrôle la ligne de tir et informe le Juge de compétition :

- Des dépassements de ligne,
- Du nombre de tirs,
- De toutes autres infractions au règlement constatées,

- Des comportements antisportifs.

4.2.4 Juge aux impacts

Il est chargé du contrôle des tirs et de l'attribution des scores.

Il est chargé de la bonne conservation des cibles jusqu'à la fin de la compétition ; il évalue les tirs et attribue les points à l'aide du gabarit gradué.

Le contrôle doit être effectué hors de l'eau et seuls les capitaines, ou, en leur absence, les athlètes, peuvent être présents lors du contrôle et valident le résultat.

4.2.5 Juge au départ

Le Juge au départ donne le signal de départ lorsque les concurrents, juges et chronométreurs sont à leur place.

Le juge au départ autorise les athlètes à entrer dans ou à quitter la zone de compétition.

4.2.6 Chronométreurs

Chaque épreuve est chronométrée, sans interruption, du début à la fin, au dixième de seconde près.

Pour chaque épreuve, le temps commence lorsque le juge au départ donne le signal de départ.

Le temps est arrêté lorsque le concurrent lève la main hors de l'eau, au-delà de la ligne de départ.

Le temps est enregistré par les Chronométreurs en minutes, secondes et dixièmes de seconde.

Le chronométreur devra compter le nombre de parcours et de tir effectué par les compétiteurs et les noter.

Lorsque le chronométrage est électronique un chronométreur par ligne est suffisant sinon deux chronométreurs sont nécessaires par ligne.

4.2.7 Juge au matériel

Contrôle des arbalètes, conformité des pas de tirs et matériel de positionnement (gueuses, ventouse, flotteurs, ...)

4.2.8 Juge au pré-départ

Il donne accès à la zone de pré-départ, contrôle que les compétiteurs n'accèdent au bassin qu'une fois la zone d'échauffement libérée par les compétiteurs de la série précédente.

4.2.9 Médecin de la compétition

Le Médecin de la compétition doit assurer la prévention, les premiers secours aux personnes victimes d'accidents, en leur fournissant l'aide nécessaire depuis le moment de l'accident jusqu'à leur prise en charge dans les installations de soin de santé locales. Il est responsable du contrôle anti-dopage.

4.3 Personnel d'encadrement et d'assistance

Le personnel d'encadrement est placé sous l'autorité du juge en chef de la compétition.

Secrétaire de compétition

Le Secrétaire de compétition a la mission de contrôler la précision des notes écrites concernant les résultats et les positions communiquées par le Juge-arbitre.

Il nomme ses propres assistants et coordonne leur travail.

Il prépare tous les matériels et documents nécessaires pour la compétition.

Il vérifie les résultats, consigne les nouveaux records en les insérant dans les rapports officiels de records. Il insère cette documentation dans le rapport de la compétition, le mettant à la disposition du Délégué technique et du Directeur de la commission.

Il communique les résultats concernant les 3 meilleurs athlètes au classement et la composition d'éventuelles séries éliminatoires.

Juge-arbitre doit autoriser la diffusion des résultats officiels et classements des athlètes avant leur communication par le Secrétaire.

Il prépare le rapport final de la compétition.

Lorsqu'il existe un service de presse, le Secrétaire de compétition peut, avec l'autorisation du Directeur de la Commission ou son représentant, communiquer les informations relatives à la compétition aux médias.

4.3.1 Autres assistants

Le COL nomme les autres assistants qu'il juge nécessaires pour la compétition ; ces personnes relèvent de l'autorité du Directeur de Commission ou son représentant qui, avec le Juge-arbitre, détermine les différentes tâches assignées à chacun d'entre eux.

4.3.2 Réunion technique

Une réunion technique doit être organisée selon les modalités prévues dans le document « [Procédures et Obligations](#) ».

4.3.3 Responsabilité

Le formulaire de participation envoyé par la Fédération concernée, signé par son Président, garantit que tous les membres de l'équipe sont âgés d'au moins 16 ans, qu'ils remplissent les critères établis pour la pratique des activités sous-marines et qu'ils connaissent les règles de sécurité de la plongée.

Pendant les compétitions, la Fédération organisatrice doit assurer l'assistance nécessaire au bon déroulement des épreuves ainsi qu'un service de premiers secours, effectué par le personnel soignant compétent et autorisé à cette fin.

Les organisateurs et leurs représentants et collaborateurs ainsi que le personnel d'encadrement de la compétition et les juges-s déclinent toute responsabilité quant aux dommages pouvant affecter l'équipement des participants, et pour les accidents survenant aux concurrents et autres participants après leur participation à l'événement sportif.

5 Epreuve de Précision

5.1 Définition

Le tir de précision est une épreuve individuelle,

5.1.1 Dispositions communes

L'arbalète doit être soutenue par un seul bras et tenue par une seule main, sans autre support du bras ou d'une autre partie du corps.

Pendant le tir, l'autre bras peut être utilisé pour stabiliser l'athlète en saisissant la gueuse ou la ventouse disposée au fond et à proximité de la ligne de tir, préalablement au départ de l'épreuve.

5.1.2 Configuration 3m

L'épreuve consiste à effectuer 10 tirs sur une cible fixée lors d'une seule série dans un temps de 10 minutes.

La cible est formée de cinq (5) visuels et l'athlète doit effectuer deux (2) tirs sur chaque visuel.

La ligne de tir (B) est située à 3m de la cible (A)
Ligne de départ (C) est située à 12m de la ligne de tir (B).

Chaque tir est effectué à une distance (appelée ligne de tir) de 3m du support de cible. Avant le tir, la pointe de la flèche ne doit pas pénétrer dans la zone de tir. Après le tir, le concurrent et son arbalète se rendent en apnée jusqu'au support de cible afin de récupérer la flèche fixée dans le plastron. Ensuite il retourne dans sa zone de préparation ([zone B/C](#)) pour le tir suivant. Il doit respecter les règles de sécurité et armer toujours en direction du pas de tir en surface ou en apnée.

5.1.3 Configuration 4m

L'épreuve consiste à effectuer 10 tirs sur une cible fixée lors de deux séries séparées (5 tirs pour chaque série), dans un temps de 5 minutes pour chaque série. Le temps non utilisé dans la première série ne peut être ajouté au temps de la deuxième série.

La cible est formée de cinq (5) visuels et l'athlète doit effectuer un (1) tir sur chaque visuel.

La ligne de tir (B) est située à 4m de la cible (A)
Ligne de départ (C) est située à 10m de la ligne de tir (B).

Chaque tir est effectué à une distance (appelée ligne de tir) de 4m du support de cible. Avant le tir, la pointe de la flèche ne doit pas pénétrer dans la zone de tir. Entre chaque tir, l'athlète doit retourner à la surface. Ensuite il retourne dans sa zone de préparation ([zone B/C](#)) pour le tir suivant. Il doit respecter les règles de sécurité et armer toujours en direction du pas de tir en surface ou en apnée.

5.2 Dérroulement de l'épreuve

5.2.1 Dérroulement type

L'ordre de départ des athlètes ou équipes est déterminé par un tirage au sort effectué par le Juge-arbitre de compétition. Ce tirage au sort doit se faire en présence du personnel d'encadrement de la compétition en charge et des capitaines de chaque équipe présente.

Avant le début de l'épreuve, l'athlète prend position dans la zone de pré-départ sur ordre du juge au pré-départ ou d'un de ses assistants, en attendant d'être autorisé à accéder à la zone d'échauffement.

L'organisation demande à l'athlète de préparer sa position de compétition dans un temps maximal de deux (2) minutes, puis doit prendre position derrière la ligne de départ et attendre le signal de départ de l'épreuve, qui sera donné dans un délai d'une (1) minute.

L'épreuve se déroule suivant les phases suivantes :

- L'athlète prend position derrière la ligne de départ et attend le signal d'autorisation d'armement.
- 30 secondes avant le départ, le juge au départ autorise l'armement de l'arbalète.
- Après le signal de départ de la compétition, l'athlète nage en surface jusqu'à se trouver à proximité de la ligne de tir, où il arme son arbalète, au choix, en immersion ou à la surface, puis effectue le tir, en tenant l'arbalète d'un bras et d'une main seulement.
- Après le tir, l'athlète doit récupérer sa flèche selon les modalités de sa [configuration de tir](#), remonter à la surface, retourner près de la ligne de tir. Puis après avoir réarmé l'arbalète, il répète la séquence jusqu'au dernier tir de sa série de tir.
- La série se termine lorsque l'athlète, une fois tous les tirs effectués, remonte à la surface au niveau de la ligne de tir et retourne à la nage avec son arbalète jusque derrière la ligne de départ, où il lève sa main pour marquer la fin de la série ou de l'épreuve :
 - une fois dix tirs en configuration 3m,
 - deux fois cinq tirs en configuration 4m.
- L'athlète attend l'ordre du juge au départ pour quitter la zone de compétition.

5.2.2 Incidents particuliers

Pendant la compétition, des dispositions sont prises au cas où des incidents particuliers surviendraient. Un incident particulier pendant le déroulement de la compétition est défini comme la casse de l'arbalète ou des problèmes relatifs à l'équipement de l'organisation ou aux installations de la compétition.

En cas de casse de l'arbalète ou de rupture du fil, l'athlète peut remplacer l'arbalète par son arme de rechange ou une flèche avec un fil en excellent état, positionnées derrière la ligne de départ, avant le début de la compétition.

Au cours de l'opération de remplacement de l'arbalète, le temps ne s'arrête pas.

Si l'arbalète de rechange ou la flèche ne sont pas placées derrière la ligne de départ, l'athlète termine l'épreuve et les tirs effectués jusqu'à ce moment-là sont évalués.

L'arbalète de rechange ne peut être utilisée que si la première arme se casse.

Les arbalètes remplacées sont contrôlées par le Juge-arbitre, et si celui-ci ne considère pas cela comme un incident particulier, il applique une pénalité à l'athlète.

Pendant la compétition, les concurrents ne sont pas autorisés à effectuer des réparations, quelles qu'elles soient, sur l'arbalète ou une partie de celle-ci.

En cas d'incident particulier dû à des problèmes relatifs aux équipements de l'organisation ou aux installations de la compétition, les procédures suivantes doivent être suivies :

L'athlète concerné par l'interruption doit signaler l'incident en levant un bras pour arrêter le chronomètre de sa performance. Puis il doit retourner derrière la ligne de départ, même sans son arbalète, si celle-ci s'est coincée dans la cible.

L'enregistrement du temps sera interrompu, tandis que la compétition se poursuit normalement pour les autres athlètes.

Une fois que les épreuves des autres concurrents de la même série sont finies, les concurrents étant revenus derrière la ligne de départ, le problème ayant causé l'incident particulier doit être résolu, puis l'athlète impliqué dans cet incident est invité à retourner à proximité de la ligne de tir où, après un compte à rebours de 30 secondes, le signal de départ est donné de nouveau.

À partir de ce moment-là, l'athlète peut effectuer les tirs restants et son temps est alors ajouté au temps déjà enregistré.

Une fois que la cause ayant provoqué l'incident particulier a été supprimée, l'athlète reste derrière la ligne de départ, et le signal de départ lui est donné de nouveau après un compte à rebours de 30 secondes.

Après que le dernier tir a été effectué, l'athlète retourne à la nage en surface jusque derrière la ligne de départ, où il lève un bras pour signaler la fin de l'épreuve, ce qui stoppe le chronomètre.

5.3 Infractions et pénalités

Un athlète qui, pendant la compétition, commet une infraction aux dispositions contenues dans ce règlement fait l'objet de pénalités suivant la gravité de cette infraction, comme indiqué ci-dessous :

5.3.1 Toutes configurations

L'athlète ne répond pas à l'appel du juge au pré-départ à entrer dans la zone de pré-départ

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète entre dans la zone d'échauffement avant d'y être autorisé par le juge au pré-départ

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète quitte la zone de compétition avant d'y être autorisé par le juge au départ.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète franchit la ligne de tir avec la pointe de la flèche au moment du tir.

Pénalité : cent (100) points.

L'athlète arme ou met en œuvre l'arbalète de compétition à des moments autres que ceux des épreuves ou de sa propre compétition.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète laisse son arbalète armée au fond.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète noue les deux parties du fil, si le fil se rompt pendant la compétition.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète commence la compétition avant que les autres concurrents n'aient terminé l'épreuve.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

Le juge-arbitre déclare qu'une arbalète n'est pas conforme.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète effectue plus de tirs que le nombre autorisé sur le même visuel

Pénalité : annulation des tirs sur le même visuel en trop qui représentent le score le plus élevé.

L'athlète effectue plus de tirs que le nombre autorisé sur la même cible.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète effectue plus d'un (1) tir au cours de la même apnée.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète arme l'arbalète à la surface ou en apnée sans diriger la pointe vers la cible.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

Comportement antisportif.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète retourne à la surface avec l'arbalète armée.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète, après la fin de l'épreuve, ne peut récupérer son équipement qu'une fois que les athlètes de cette série ont terminé l'épreuve et une fois qu'il y est autorisé. Si cela n'est pas respecté :

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète arme l'arbalète avant que le juge au départ ne donne le signal d'autorisation d'armement.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

5.3.2 En configuration 3m

L'athlète retourne derrière la ligne de départ sans remonter à la surface, une fois que les dix (10) tirs ont été effectués.

Pénalité : cent (100) points.

L'athlète dépasse le temps de dix (10) minutes accordées pour la réalisation de l'épreuve

Pénalité : dix (10) points pour chaque seconde dépassant les dix(10) minutes.

5.3.3 En configuration 4m

L'athlète retourne derrière la ligne de départ sans remonter à la surface, une fois que cinq (5) tirs ont été effectués.

Pénalité : cent (100) points.

L'athlète dépasse le temps de cinq (5) minutes accordées pour la réalisation d'une série.

Pénalité : dix (10) points pour chaque seconde dépassant les cinq(5) minutes.

L'athlète franchit la ligne de tir avec l'une des parties du corps.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

5.4 Score

La précision de chaque impact est mesurée à l'aide de la méthode décrite au [§4.1](#).
Le score attribué à une cible est la somme des pointes obtenus sur chaque visuel moins les pénalités.

Le classement des athlètes est établi selon l'ordre décroissant du score de la cible.

6 Epreuve de Biathlon

6.1 Définition

Le biathlon est une épreuve individuelle, Elle consiste à réaliser, avec le même matériel, trois parcours (aller-retour) en immersion, en un temps maximum de **10 minutes**.

6.1.1 Dispositions communes

A chaque parcours est effectué un tir sur une cible à 5 visuels. Le compétiteur choisit **3** des **5** visuels et effectue un tir par visuel.

Après chaque tir, l'athlète récupère sa flèche selon les modalités de sa [configuration de tir](#) et retourne derrière la ligne de départ, réarme son arbalète orientée dans la direction du porte-cible et se prépare au tir suivant.

6.1.2 Configuration 3m

La ligne de tir (B) est située à 3m de la cible (A)

La ligne de départ (C) est située à 12 mètres de la ligne de tir (B).

6.1.3 Configuration 4m

La ligne de tir (B) est située à 4m de la cible (A)

La ligne de départ (C) est située à 11 mètres de la ligne de tir (B).

6.2 Déroulement de l'épreuve

6.2.1 Déroulement type

L'ordre de départ des athlètes est déterminé sur base d'un tirage au sort effectué par le Juge-arbitre de compétition. Ce tirage au sort doit se faire en présence du personnel d'encadrement de la compétition en charge et des capitaines de chaque équipe présente.

Avant le début de l'épreuve, l'athlète prend position dans la zone de pré-départ sur ordre du juge au pré-départ ou d'un de ses assistants, en attendant d'être autorisé à accéder à la zone d'échauffement.

L'organisation demande au concurrent de préparer sa position de compétition dans un temps maximal de deux (2) minutes, puis doit prendre position derrière la ligne de départ et attendre le signal de départ de l'épreuve, qui sera donné dans un délai d'une (1) minute.

L'épreuve se déroule suivant les phases suivantes :

- L'athlète est autorisé à armer son arbalète au signal du juge au départ, 30 secondes avant le départ.
- Si l'armement a lieu à la surface, il doit être réalisé avant que le concurrent ne franchisse la ligne de départ.
- Il peut armer l'arbalète soit à la surface, soit en nageant en apnée ou devant la ligne de tir.

- Lorsque le juge au départ donne le départ, l'athlète plonge et nage jusqu'à la ligne de tir en apnée.
- L'athlète doit tirer en tenant l'arbalète avec un bras et une main seulement.
- Après le tir, l'athlète récupère sa flèche selon sa [configuration de tir](#), doit retourner à la nage en immersion jusque derrière la ligne de départ puis, après avoir repris sa respiration au moins une fois, il recommence le même parcours, jusqu'à ce que les trois tirs aient été effectués.
- La série se termine et le temps s'arrête lorsque l'athlète remonte à la surface avec l'arbalète derrière la ligne de départ, en levant le bras.
- L'athlète attend l'ordre du juge au départ pour quitter la zone de compétition.

À la fin de chaque série de tirs, les concurrents auront une minute pour vérifier leurs tirs sur les cibles. À cette fin, ils sont tenus de laisser leurs fusils derrière la ligne de départ et approcher les cibles sans y toucher, sous peine d'exclusion de la compétition

6.2.2 Séries éliminatoires

Des séries éliminatoires directes ont lieu uniquement en cas d'égalité de scores pour les trois premières places, avec une série complète de super-biathlon et jusqu'à ce que les trois premières places soient consignées.

6.2.3 Incidents particuliers

Pendant la compétition, des dispositions sont prises au cas où des incidents particuliers surviendraient. Un incident particulier pendant le déroulement de la compétition est défini comme la casse de l'arbalète ou des problèmes relatifs à l'équipement de l'organisation ou aux installations de la compétition.

En cas de casse de l'arbalète ou de rupture du fil, l'athlète peut remplacer l'arbalète par son arme de rechange ou une flèche avec un fil en excellent état, positionnées derrière la ligne de départ, avant le début de la compétition.

Au cours de l'opération de remplacement de l'arme, le compteur de temps ne s'arrête pas.

Si l'arbalète de rechange ou la flèche ne sont pas placées derrière la ligne de départ, l'athlète termine l'épreuve.

L'arbalète de rechange ne peut être utilisée que si la première arme se casse.

Les arbalètes remplacées sont contrôlées par le Juge-arbitre, et si celui-ci ne considère pas cela comme un incident particulier, il applique une pénalité à l'athlète.

Pendant la compétition, les concurrents ne sont pas autorisés à effectuer des réparations, quelles qu'elles soient, sur l'arbalète ou une partie de celle-ci.

En cas d'incident particulier dû à des problèmes relatifs aux équipements de l'organisation ou aux installations de la compétition, les procédures suivantes doivent être suivies :

- L'athlète doit signaler l'incident particulier après être revenu à la nage en immersion derrière la ligne de départ, même sans son arbalète, si celle-ci s'est coincée dans la cible, levant un bras et interrompant ainsi le chronomètre, tandis que la compétition se déroule normalement pour les autres athlètes.
- Une fois que la cause ayant provoqué l'incident particulier a été supprimée, l'athlète reste derrière la ligne de départ et le signal de départ lui est donné de nouveau après un compte à rebours de 30 secondes.
- Lorsque le signal est donné, le temps reprend et est ajouté au temps déjà écoulé, et l'athlète peut effectuer les tirs restants.
- Une fois que le dernier tir a été effectué, l'athlète retourne derrière la ligne de départ et lève un bras pour signaler la fin de l'épreuve, ce qui stoppe le chronomètre

6.3 Infractions et pénalités

Un athlète qui, pendant la compétition, commet une infraction aux dispositions contenues dans ce règlement fait l'objet de pénalités suivant la gravité de cette infraction, comme indiqué ci-dessous :

6.3.1 Toutes configuration

Si plus d'un coup est sur le même visuel, seul le tir le plus faible est comptabilisé.

Si plus de 3 impacts sont comptés :

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète ne répond pas à l'appel du juge au pré-départ à entrer dans la zone de pré-départ

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète entre dans la zone d'échauffement avant d'y être autorisé par le juge au pré-départ

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète entre dans ou quitte la zone de compétition avant d'y être autorisé par le juge au départ.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète franchit la ligne de tir avec la pointe de la flèche au moment du tir.

Pénalité : cents (100) points

L'athlète plonge, arme l'arbalète ou s'élanche avant le signal de départ.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète charge ou essaie l'arbalète dans les zones en dehors de la zone de compétition

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète arme ou met en œuvre l'arbalète de compétition à un moment autre que les épreuves ou sa propre compétition.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète laisse son arbalète armée au fond.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète noue les deux parties du fil, si le fil se rompt pendant la compétition.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0)

L'athlète commence la compétition avant que les autres athlètes n'aient terminé l'épreuve.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

Le juge-arbitre déclare qu'une arbalète n'est pas conforme.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète arme l'arbalète à la surface ou en apnée sans diriger la pointe vers la cible.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète fait preuve d'un comportement antisportif.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète retourne à la surface avec l'arbalète armée.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

Le concurrent, après la fin de l'épreuve, ne peut récupérer son équipement qu'une fois que les concurrents de cette série ont terminé l'épreuve et une fois qu'il y est autorisé. Si cela n'est pas respecté :

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

Si le délai de 10 minutes est dépassé,

Pénalité : le pire coup ne comptera pas.

L'athlète arme l'arbalète avant que le juge au départ ne donne le signal d'autorisation d'armement.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

6.3.2 Configuration 4m

L'athlète franchit la ligne de tir avec l'une des parties du corps.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

6.4 Score

Le score d'une cible de Biathlon est calculé comme suit :

La précision de chaque impact est mesurée à l'aide de la méthode décrite au [§4.1](#).

Le **score total** sera la somme des points obtenus des trois tirs

Le **score final** est obtenu par la formule :

[score total - temps (en secondes x 2)] x 2 - pénalité
Les scores négatifs ne sont pas pris en considération
Les scores non entiers sont arrondi au point le plus proche.

EXEMPLE

Score total de cibles : $450 + 320 + 285 = 1055$

Temps : **2 mn 30 s 3 dixièmes** (150,3 secondes) $\times 2 = 300,6$

Score brut : **$1055 - 300,6 = 754,4 \times 2 = 1508,8$**

Pénalités : 100 points = 100

Score final : $1508,8 - 100 = 1409$

Le classement des athlètes est établi selon l'ordre décroissant du **score final** de la cible.

7 Epreuve de Super-Biathlon

7.1 Définition

Le super biathlon est une épreuve individuelle.

Elle consiste à effectuer cinq tirs, un pour chaque visuel, en effectuant cinq fois un parcours bidirectionnel en immersion, et en effectuant un (1) tir pour chaque parcours. Le temps maximum de l'épreuve est de 10 minutes.

7.1.1 Dispositions communes

Après chaque tir, l'athlète récupère sa flèche selon les modalités de sa [configuration de tir](#) et retourne derrière la ligne de départ, réarme son arbalète orientée dans la direction du porte-cible et se prépare au tir suivant.

7.1.2 Configuration 3m

La ligne de tir (B) est située à 3m de la cible (A)

La ligne de départ (C) est située à 7 mètres de la ligne de tir (B).

7.1.3 Configuration 4m

La ligne de tir (B) est située à 4m de la cible (A)

La ligne de départ (C) est située à 10 mètres de la ligne de tir (B).

7.2 Déroulement de l'épreuve

7.2.1 Déroulement type

L'ordre de départ des athlètes est déterminé sur base d'un tirage au sort effectué par le Juge-arbitre de compétition. Ce tirage au sort doit se faire en présence du personnel d'encadrement de la compétition en charge et des capitaines de chaque équipe présente

Avant le début de l'épreuve, l'athlète prend position dans la zone de pré-départ sur ordre du juge au pré-départ ou d'un de ses assistants, en attendant d'être autorisé à accéder à la zone d'échauffement.

L'organisation demande au concurrent de préparer sa position de compétition dans un temps maximal de deux (2) minutes, puis doit prendre position derrière la ligne de départ et attendre le signal de départ de l'épreuve, qui sera donné dans un délai d'une (1) minute.

L'épreuve se déroule suivant les phases suivantes :

- L'athlète est autorisé à armer son arbalète au signal du juge au départ, 30 secondes avant le départ.
- Si l'armement a lieu à la surface, il doit être réalisé avant que le concurrent ne franchisse la ligne de départ.
- Il peut armer l'arbalète soit à la surface, soit en nageant en apnée ou devant la ligne de tir.
- Lorsque le juge au départ donne le départ, l'athlète plonge et nage jusqu'à la ligne de tir en apnée.

- L'athlète doit tirer en tenant l'arbalète avec un bras et une main seulement.
- Après le tir, l'athlète doit récupérer sa flèche selon les modalités de sa [configuration de tir](#), retourner, toujours à la nage en immersion, jusque derrière la ligne de départ puis, après avoir repris sa respiration au moins une fois, il recommence le même parcours, jusqu'à ce que les cinq tirs aient été effectués.
- La série se termine et le temps s'arrête lorsque l'athlète remonte à la surface avec l'arbalète derrière la ligne de départ, en levant le bras.
- L'athlète attend l'ordre du juge au départ pour quitter la zone de compétition.

7.2.2 Séries éliminatoires

Des séries éliminatoires directes ont lieu uniquement en cas d'égalité de scores et de temps pour les trois premières places, avec une série complète de super-biathlon et jusqu'à ce que les trois premières places soient consignées.

7.2.3 Incidents particuliers

Pendant la compétition, des dispositions sont prises au cas où des incidents particuliers surviendraient. Un incident particulier pendant le déroulement de la compétition est défini comme la casse de l'arbalète ou des problèmes relatifs à l'équipement de l'organisation ou aux installations de la compétition.

En cas de casse de l'arbalète ou de rupture du fil, l'athlète peut remplacer l'arbalète par son arme de rechange ou une flèche avec un fil en excellent état, positionnées derrière la ligne de départ, avant le début de la compétition.

Au cours de l'opération de remplacement de l'arme, le compteur de temps ne s'arrête pas.

Si l'arbalète de rechange ou la flèche ne sont pas placées derrière la ligne de départ, l'athlète termine l'épreuve.

L'arbalète de rechange ne peut être utilisée que si la première arme se casse.

Les arbalètes remplacées sont contrôlées par le Juge-arbitre, et si celui-ci ne considère pas cela comme un incident particulier, il applique une pénalité à l'athlète.

Pendant la compétition, les athlètes ne sont pas autorisés à effectuer des réparations, quelles qu'elles soient, sur l'arbalète ou une partie de celle-ci.

En cas d'incident particulier dû à des problèmes relatifs aux équipements de l'organisation ou aux installations de la compétition, les procédures suivantes doivent être suivies :

- L'athlète doit signaler l'incident particulier après être revenu à la nage en immersion derrière la ligne de départ, même sans son arbalète, si celle-ci s'est coincée dans la cible, levant un bras et interrompant ainsi le chronomètre, tandis que la compétition se déroule normalement pour les autres athlètes.

- Une fois que la cause ayant provoqué l'incident particulier a été supprimé, l'athlète reste derrière la ligne de départ et le signal de départ lui est donné de nouveau après un compte à rebours de 30 secondes.
- Lorsque le signal est donné, le temps reprend et est ajouté au temps déjà écoulé, et l'athlète peut effectuer les tirs restants.
- Une fois que le dernier tir a été effectué, l'athlète retourne derrière la ligne de départ et lève un bras pour signaler la fin de l'épreuve, ce qui stoppe le chronomètre.

7.3 Infractions et pénalités

7.3.1 Toutes Configurations

Pour que l'épreuve soit valable, le parcours doit avoir été effectué cinq (5) fois, et les cinq (5) tirs doivent avoir été réalisés

Une épreuve qui est interrompue ou incomplète n'est pas considérée comme valable.

Un athlète qui, pendant la compétition, commet une infraction aux dispositions contenues dans ce règlement fait l'objet de pénalités suivant la gravité de cette infraction, comme indiqué ci-dessous :

L'athlète franchit la ligne de tir avec la pointe de la flèche au moment du tir.

Pénalité : 30" (trente secondes) pour chaque infraction, ajoutées au temps total enregistré.

L'athlète plonge, arme l'arbalète ou s'élance avant le signal de départ.

Pénalité : 30" (trente secondes) pour chaque infraction, ajoutées au temps total enregistré.

L'athlète dépasse le temps maximal de 240 secondes, dans la catégorie masculine, et 270 secondes, dans la catégorie féminine, les éventuelles pénalités étant incluses.

Pénalité : élimination d'un tir valable.

L'athlète met 45 secondes de plus par rapport au temps limite prédéterminé (285 secondes dans la catégorie masculine et 315 secondes dans la catégorie féminine), les éventuelles pénalités étant toujours incluses.

Pénalité : élimination d'un autre tir valable avec un total de deux (2) tirs valables en moins par rapport au nombre total de tirs valables

L'athlète ne répond pas à l'appel du juge au pré-départ à entrer dans la zone de pré-départ

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète entre dans la zone d'échauffement avant d'y être autorisé par le juge au pré-départ

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète entre dans ou quitte la zone de compétition avant d'y être autorisé par le juge au départ.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète arme ou met en œuvre l'arbalète de compétition à un moment autre que les épreuves ou sa propre compétition.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète laisse son arbalète armée au fond.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète noue les deux parties du fil, si le fil se rompt pendant la compétition.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète commence la compétition avant que les autres concurrents n'aient terminé l'épreuve.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

Le juge-arbitre déclare qu'une arbalète n'est pas conforme.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète arme l'arbalète à la surface ou en apnée sans diriger la pointe vers la cible.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète fait preuve d'un comportement antisportif.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète retourne à la surface avec l'arbalète armée.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

Le concurrent, après la fin de l'épreuve, ne peut récupérer son équipement qu'une fois que les concurrents de cette série ont terminé l'épreuve et une fois qu'il y est autorisé. Si cela n'est pas respecté :

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète dépasse le temps d'épreuve de dix minutes.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète arme l'arbalète avant que le juge au départ ne donne le signal d'autorisation d'armement.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

7.3.2 Configuration 4m

L'athlète franchit la ligne de tir avec l'une des parties du corps.

Pénalité : relégation à la dernière place avec zéro point (0).

7.4 Score

Le gabarit de pigeage est utilisé pour déterminer si l'impact est dans le visuel ou en dehors : le centre de l'impact ne doit pas dépasser la limite externe du visuel.

Le classement est établi comme suit :

- Ajouter les pénalités de temps au temps réalisé.
- Diminuer le nombre d'impacts valides selon le barème de temps appliqué à l'athlète.
- Classer les athlètes selon le nombre décroissant d'impacts valides, puis selon le temps d'épreuve croissant (pénalités incluses)

8 Epreuve de Relais

8.1 Définition

L'épreuve de relais est une épreuve par équipe impliquant la participation d'équipes masculines, féminines ou mixtes.

L'épreuve de relais consiste à effectuer neuf (9) parcours en immersion, un tir par parcours sur un des neuf (9) visuels de la cible, par les athlètes d'une même équipe.

8.1.1 Dispositions communes

Chaque nation peut inscrire un maximum de deux (2) équipes composées de trois (3) membres chacune.

L'épreuve se déroule en une seule manche et dans un temps limite de quatre (4) minutes et trente (30) secondes.

Chaque membre de l'équipe effectue trois (3) tirs sur les neufs (9)

8.1.2 Configuration 3m

La ligne de tir (B) est située à 3m de la cible (A)

La ligne de départ (C) est située à 12 mètres de la ligne de tir (B).

8.1.3 Configuration 4m

La ligne de tir (B) est située à 4m de la cible (A)

La ligne de départ (C) est située à 10 mètres de la ligne de tir (B).

8.2 Déroulement de l'épreuve

8.2.1 Déroulement type

L'ordre de départ des athlètes est déterminé par un tirage au sort effectué par le Juge-arbitre de compétition. Ce tirage au sort doit se faire en présence du personnel d'encadrement de la compétition en charge et des capitaines de chaque équipe présente.

Avant le début de l'épreuve, l'équipe prend position dans la zone de pré-départ sur ordre du juge au pré-départ ou d'un de ses assistants, en attendant d'être autorisé à accéder à la zone d'échauffement.

L'organisation demande à l'équipe de préparer sa position de compétition dans un temps maximal de trois (3) minutes, puis l'équipe doit prendre position derrière la ligne de départ et attendre le signal de départ de l'épreuve, qui sera donné dans un délai d'une (1) minute après le positionnement du dernier des athlètes participant.

L'épreuve se déroule suivant les phases suivantes :

- L'athlète occupe la zone de départ tandis que les deux (2) autres attendent leur tour dans la zone d'appel.
- 30 secondes avant le départ, le juge au départ autorise l'armement de l'arbalète.

- Lorsque le départ est donné, le premier athlète plonge et effectue le parcours à la nage, en immersion, et a le choix entre armer son arbalète à la surface avant la ligne de départ, pendant le parcours ou à proximité de la ligne de tir. Dès que le premier athlète a plongé et franchi la ligne de départ avec la tête, le deuxième athlète peut entrer dans la zone de départ.
- Après avoir atteint la ligne de tir, l'athlète doit effectuer le tir en tenant l'arbalète avec un seul bras et une seule main, sans aucun autre appui sur le corps ; l'athlète peut utiliser l'autre bras pour se stabiliser.
- Après avoir effectué le tir l'athlète doit récupérer sa flèche selon les modalités de sa [configuration de tir](#) et doit retourner, toujours en immersion, derrière la ligne de départ, et après avoir franchi la ligne de départ, il doit passer le relais au deuxième athlète, qui devra réaliser le même parcours dans les mêmes conditions. Les deux athlètes effectuent le passage de relais en se touchant les mains, l'arbalète non armée, au-dessus de la surface de l'eau et dans la zone de départ de façon à ce que les juges-arbitres puissent vérifier que l'échange entre les deux athlètes est correct. L'athlète qui a terminé son parcours, après l'échange, retourne derrière la ligne de la zone d'appel pour réarmer son arbalète. Dans l'intervalle, le troisième athlète, dès que le deuxième a plongé et a franchi la ligne de départ avec sa tête, peut entrer dans la zone de départ.
- L'épreuve prend fin lorsque les athlètes ont terminé tour à tour tous les parcours et ont effectué tous leurs tirs. Le dernier athlète, après avoir effectué le neuvième (9) tir, retourne à la nage, en immersion, derrière la ligne de départ et remonte à la surface en levant son bras à la verticale pour marquer la fin de l'épreuve.
- L'équipe attend l'ordre du juge au départ pour quitter la zone de compétition.

8.2.2 Séries éliminatoires

Des séries éliminatoires directes, consistant dans la répétition de l'épreuve pour départager les concurrents, ont lieu uniquement en cas d'égalité de scores pour les trois premières places

8.2.3 Incidents particuliers

Pendant la compétition, des dispositions sont prises au cas où des incidents particuliers surviendraient. Un incident particulier pendant le déroulement de la compétition est défini comme la casse de l'arbalète ou des problèmes relatifs à l'équipement de l'organisation ou aux installations de la compétition.

En cas de casse de l'arbalète ou de rupture du fil, l'athlète peut remplacer l'arbalète par son arme de rechange ou une flèche avec un fil en excellent état, positionnées derrière la ligne de départ, avant le début de la compétition.

Au cours de l'opération de remplacement de l'arbalète, le temps ne s'arrête pas.

Si l'arbalète de rechange ou la flèche ne sont pas placées derrière la ligne de départ, l'athlète finit l'épreuve et les tirs effectués jusque-là sont évalués, l'éventuel bonus découlant du temps enregistré sous les 4 minutes et 30 minutes n'étant pas pris en compte.

L'arbalète de rechange ne peut être utilisée que si la première arme se casse.

Les arbalètes remplacées sont contrôlées par le Juge-arbitre, et si celui-ci ne considère pas cela comme un incident particulier, il applique une pénalité à l'athlète.

Pendant la compétition, les concurrents ne sont pas autorisés à effectuer des réparations, quelles qu'elles soient, sur l'arbalète ou une partie de celle-ci.

En cas d'incident particulier dû à des problèmes relatifs aux équipements de l'organisation ou aux installations de la compétition, les procédures suivantes doivent être suivies :

- L'athlète doit signaler l'incident après être retourné derrière la ligne de départ, et avant l'échange avec l'autre athlète même sans son arbalète, si celle-ci s'est coincée dans la cible, tandis que la compétition se poursuit normalement pour les autres équipes.
- Une fois que la cause ayant provoqué l'incident particulier a été supprimée, l'épreuve reprend pour l'athlète après celui qui a subi l'incident particulier.
- L'athlète reste placé derrière la ligne de départ où on lui donnera de nouveau le signal de départ après un compte à rebours de 30 secondes. À partir de ce moment-là, l'équipe peut effectuer les tirs restants.
- L'enregistrement du temps reprend et le temps est ajouté au temps déjà enregistré.
- Après que le dernier tir a été effectué, l'athlète retourne derrière la ligne de départ, où il lève un bras pour signaler la fin de l'épreuve, ce qui stoppe le chronomètre

8.3 Infractions et pénalités

8.3.1 Toutes Configurations

Le fait qu'un membre d'une équipe, pendant la compétition, commette une infraction à ce règlement entraîne une pénalité pour son équipe suivant la gravité de cette infraction, comme indiqué ci-dessous :

L'athlète franchit la ligne de tir avec la pointe de la flèche au moment du tir.

Pénalité : cent (100) points.

L'athlète ne répond pas à l'appel du juge au pré-départ à entrer dans la zone de pré-départ

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète entre dans la zone d'échauffement avant d'y être autorisé par le juge au pré-départ

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète entre dans ou quitte la zone de compétition avant d'y être autorisé par le juge au départ.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète arme ou met en œuvre l'arbalète de compétition à des moments autres que ceux des épreuves ou de sa propre compétition.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète laisse son arbalète armée au fond.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète noue les deux parties du fil, si le fil se rompt pendant la compétition.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète commence la compétition avant que les autres concurrents n'aient terminé l'épreuve.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0)

Le juge-arbitre déclare qu'une arbalète n'est pas conforme.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète effectue plus d'un (1) tir au cours de la même apnée.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète arme l'arbalète à la surface ou en apnée sans diriger la pointe vers la cible.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète fait preuve d'un comportement antisportif.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'athlète retourne à la surface avec l'arbalète armée.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

Le concurrent, après la fin de l'épreuve, ne peut récupérer son équipement qu'une fois que les concurrents de cette série ont terminé l'épreuve et une fois qu'il y est autorisé. Si cela n'est pas respecté :

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

L'équipe ne peut effectuer que neuf (9) tirs sur la cible et dans tous les cas un seul tir sur chaque visuel.

Après vérification du score, tous les tirs en trop sont annulés et les pénalités attribuées suivant les procédures suivantes :

Plus de neuf tirs sur la cible.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

Neuf tirs sur la cible : si deux tirs ou plus sont sur le même visuel.

Pénalité : pour chaque tir en trop, le tir au score le plus élevé est éliminé.

Plus de neuf parcours.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

Plus de trois parcours pour un même athlète.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

Un membre arme l'arbalète avant le passage de relais entre deux athlètes.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

Un membre arme l'arbalète avant que le juge au départ ne donne le signal d'autorisation d'armement.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

Chaque athlète pendant l'épreuve ne peut utiliser que sa propre arbalète, ou, en cas d'incident particulier, une arbalète ou flèche de rechange, le fil étant placé derrière la ligne de départ avant le début de l'épreuve. Si cela n'est pas respecté :

Pénalité : annulation de l'épreuve et relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

Le passage de relais entre deux athlètes doit toujours avoir lieu avec l'arbalète non armée ; les mains des deux athlètes doivent se toucher hors de l'eau de façon clairement visible. Si cela n'est pas respecté :

Pénalité : annulation de la compétition et relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0) pour l'échange non conforme entre deux athlètes.

Les athlètes ne doivent pas franchir la ligne de tir (B) avec la pointe de la flèche au moment du tir. Si cela n'est pas respecté :

Pénalité : 100 points pour l'équipe pour chaque infraction.

8.3.2 Configuration 4m

L'athlète franchit la ligne de tir avec l'une des parties du corps.

Pénalité : relégation de l'équipe à la dernière place avec zéro point (0).

8.4 Score

Le score d'une cible de Relais est calculé comme suit :

La précision de chaque impact est mesurée à l'aide de la méthode décrite au [§4.1](#).

Le **score total** sera la somme des points obtenus des neufs tirs

Un **bonus** de dix (10) points est attribué pour chaque seconde de moins mise par rapport au temps maximal de 4 minutes et 30 secondes. Le bonus est ajouté au **score total**.

Un **malus** de dix (10) points est attribuée pour chaque seconde de plus mise par rapport au temps maximal de 4 minutes et 30 secondes. Le malus est déduit du **score total**.

Le **score final** sera calculé comme : **score total** + bonus - malus

Le classement des athlètes est établi selon l'ordre décroissant du **score final** de la cible.

9 Classement

La mesure et validation des points ci-après concernent toutes les épreuves pour les tirs à 3m et les tirs à 4m.

9.1 Mesure de la précision des tirs

L'évaluation du score à attribuer aux cibles a lieu dans la zone de pigeage. L'accès à cette zone est restreint aux juges et capitaines d'équipe.

L'un des systèmes d'évaluation de score possibles peut se présenter comme suit :

L'évaluation de chaque tir individuel se fait à l'aide d'un gabarit de pigeage gradué spécial. Le score est déterminé en plaçant une pige d'un diamètre de 6,5 mm dans le trou d'impact de chaque cible et en faisant coïncider les cercles de référence avec le visuel. Le milieu de cette pige détermine le nombre de points attribués à chaque tir, qui sont lus directement sur le gabarit de pigeage gradué



Si la référence sur le gabarit de pigeage se trouve sur une position intermédiaire entre deux (2) valeurs, c'est la plus haute valeur qui est attribuée

Si le milieu du tir est en dehors de l'échelle graduée, le score attribué est de zéro (0).

Si le point d'impact de la flèche n'est pas clairement visible sur la cible, empêchant l'introduction de la pige et rendant donc impossible l'évaluation du tir, le score doit être évalué directement par le Juge-arbitre de la compétition (ou Juge-arbitre en chef)

9.2 Validation du score

À la fin de l'évaluation, la cible avec les visuels est mise à la disposition du capitaine de l'équipe, ou, au cas où celui-ci serait absent, du concurrent lui-même, qui, après l'avoir examinée en présence du Juge-arbitre de la compétition, valide le résultat.

9.3 Réclamations

Voir les Procédures et obligations disponibles sur cmas.org

9.4 Podium

Chaque épreuve individuelle a son propre podium.

Les configurations de tir à 3m et 4m ont chacune leurs propres podiums d'épreuves individuelles.

La valeur du « point place » est la place occupée par l'athlète dans le classement de chaque épreuve individuelle.

Le podium dit « combiné » récompense les athlètes ayant la somme des « points place » obtenus dans leurs épreuves individuelles la plus faible.
Les configurations 3m et 4m ont chacune leur podium combiné.

Lorsque les deux configurations de tir (3m et 4m) sont représentées dans la même compétition, le podium dit « super combiné » récompense les athlètes ayant la somme des points de leurs deux combinés la plus faible.

A l'exception du super combiné, les classements sont différenciés entre le tir à 3 mètres et le tir à 4 mètres

10 Records

10.1 Généralités

Un record est performance surpassant la meilleure performance réalisée lors d'une compétition régie par le règlement international CMAS et inscrite au calendrier des compétitions CMAS.

La mesure de la performance est le score obtenu lors de l'épreuve :

- En points pour la Précision,
- En points pour le Biathlon,
- En nombre d'impacts valides puis en temps pour le Super-Biathlon,
- En points pour le Relais.

Les records sont établis lors des compétitions régies par le règlement international CMAS et inscrites au calendrier des compétitions CMAS.

La CMAS reconnaît et homologue seulement les records suivants :

- Records du monde
- Records continentaux

Les documents de demande de records doivent être présentés sur les formulaires officiels CMAS (Voir l'annexe) par l'autorité responsable du Comité d'organisation ou de gestion de la compétition et doivent être signés par le juge arbitre, certifiant que toutes les règles ont été respectées.

Ce record sera validé ipso facto et homologué dès réception du test de négativité du contrôle antidopage.

10.2 Type de records

Les records sont séparés par épreuves/configurations :

- Précision, 3m
- Précision, 4m
- Biathlon, 3m
- Biathlon, 4m
- Super-Biathlon, 3m
- Super-Biathlon, 4m
- Relais, 3m
- Relais, 4m

10.3 Catégories

Les records sont homologués dans les catégories suivantes :

- Hommes
- Femmes

11 Règlement régissant les compétitions pour la coupe du monde des clubs

Ces règlements définissent les aspects organisationnels et établissent les règles selon lesquelles le classement du concours réservé aux CLUBS sont établis.

11.1 Niveau de compétition

Les compétitions de clubs peuvent être des compétitions nationales ou internationales. Les compétitions internationales peuvent être :

- Des coupes continentales,
- Des coupes du monde,
- Des championnats continentaux,
- Des championnats du monde.

11.2 Composition des équipes

Chaque équipe de CLUB se compose d'au moins trois 3 athlètes de sexe masculin ou féminin.

Un maximum de deux 2 équipes par CLUB sont autorisées à participer.

Les trois (3) membres de chaque équipe doit prendre part aux épreuves individuelles (Précision, Biathlon, Super Biathlon).

Les athlètes doivent satisfaire aux exigences établies pour les épreuves individuelles.

Chaque équipe doit prendre part à l'épreuve de relais.

11.3 Calcul des points

11.3.1 Calcul pour les épreuves individuelles

Le score pour les épreuves individuelles est calculé suivant le mode : Point place pour les 3 compétiteurs d'une même équipe sur les 3 épreuves (1er = 1 ; 2e = 2 ; 3ème = 3, etc..).

11.3.2 Calcul pour l'épreuve par équipe

Pour le relais de compétitions, le score est calculé sur la place de l'équipe x 3 trois (p. ex. 1er = 3 ; 2e = 6 ; 3ème = 9, etc..).

11.3.3 Score final des équipes.

Le score final atteint par les équipes se calcule en additionnant les points place obtenus par leurs propres athlètes dans l'individuel et l'épreuve de relais.

11.3.4 Classement

Le classement final est calculé à partir des points gagnés par les équipes de CLUB dans l'ordre croissant.

En cas d'ex aequo, le classement est établi basé sur la mise atteint par les équipes de CLUB dans la compétition de relais.

Pour toute matière non couverte par le présent règlement, les dispositions prévues dans les règlements individuelles et compétitions de relais sont applicables.

EXEMPLES DE Calcul
Equipes XXX du CLUB (YYY)
ATHLETES (A-B-C-D)

Compétiteur	Place précision	Place biathlon	Place super biathlon	RELAY	TOTAL
A	4	6	2	4	16
B	8	10	3	4	25
C	6	8	2	4	20
SCORE FINAL EQUIPE XXX					61

Total: 16+25+20=61

SCORE FINAL EQUIPE XXX= 61 points

FORM A

COMPLAINT FORM

Complaint no. _____

DISCIPLINE _____

SPECIALITY _____

COMPETITION NAME _____

VENUE _____ Nation _____ Date _____

The undersigned _____

Federal Member no. _____ CMAS license no. _____

Member of Federation: _____

Based in _____

Participating in the above competition

Today: _____ at _____ files this formal complaint

against: _____

For the following reasons:

The complaint is consigned to the Competition Judge, accompanied by the required fee, covering judgement costs of **€ 100.00**.

Signature _____

Complaint no. _____

The undersigned _____ as CMAS Technical Delegate
has received from the competitor: Mr./Mrs. _____

The sum of **€100.00** to cover judgement costs for the filling of a formal
complaint

THE COMPETITION JUDGE

on _____ at _____

FORM B

INVESTIGATION REPORT

Complaint no. _____

DISCIPLINE _____ SPECIALITY _____

COMPETITION NAME _____

Venue _____ Nation _____ Date _____

The undersigned _____ as **CMAS Technical Delegate****The Technical Delegate having EXAMINED complaint Number**
_____ **against**

Filed by Mr./Mrs. _____ Federal Member _____

CMAS licence n° _____

Member of Federation: _____

Based in _____

Having completed the formalities and gathered the necessary
information, hereby declares that the Jury has**REJECTED** _____ **ACCEPTED** _____

The complaint for the following reasons:

And consequently

RETURNS _____ **CONFISCATES** _____

The deposit of € 100.00 as a sum covering judgement costs

On _____ at _____

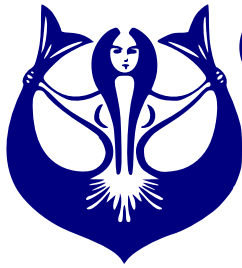
THE CMAS Technical Delegate _____

I, the undersigned _____

Declare that I have recollected the deposit of **€ 100, 00**, a sum covering judgement costs, paid when filing the complaint.

I also declare that I received a copy of this investigation report at (time)

Signature _____



CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

TARGET SHOOTING

REQUEST FOR CERTIFICATION (VERSION 2022/11)

Name of the competition: _____

City: _____ Country: _____

Date: _____

Record zone: World
 Continental : _____

Discipline: Precision Configuration: 3 meters
 Biathlon 4 meters
 Super-Biathlon
 Relay

Old record: _____ New record: _____

Athlete(s)

Last Name	First Name	Birth date	Country

Date: _____

International judge (last name, first name): _____

Signature