



# CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE  
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

---

WORLD UNDERWATER FEDERATION

---

## CMAS – Tir sur cible subaquatique

### RÈGLEMENT DU BIATHLON

#### 1. SECTION I

**1.1. Biathlon**

1.2 Le biathlon est une spécialité individuelle.

1.3 Le biathlon consiste à effectuer cinq tirs, un pour chaque cible, en effectuant cinq fois un parcours bidirectionnel en apnée, et en effectuant un (1) tir pour chaque parcours.

#### 2. SECTION II

## **2.1. Organisation de la zone de compétition**

2.1.2 La zone de compétition est divisée comme suit :

2.1.3 Zone de sécurité :

Zone d'eau située derrière les cibles et où l'arrêt ou le transit sont strictement interdits.

2.1.4 Zone de compétition :

Zone d'eau réservée aux concurrents pour la réalisation des épreuves.

2.1.5 Zone de départ :

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

2.1.6 Zone d'appel :

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

2.1.7 Zone d'échauffement :

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

## **2.2 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 MÈTRES**

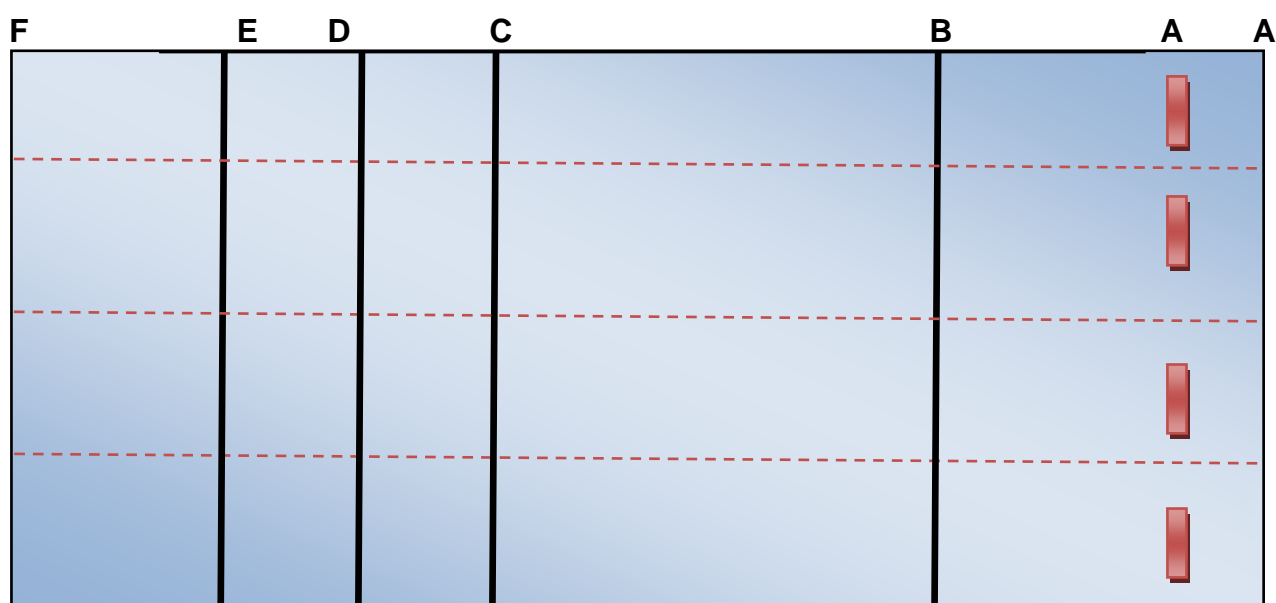
ESPACE **B/C** : **7**

ESPACE **D/C** : **3 MÈTRES**

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

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

F ← W.Z. → E ← 3 m → D ← 3 m → C ← 7 → B ← 3 m → A



### 2.3 Interdictions concernant la zone de compétition

2.3.1. Les actions suivantes sont interdites :

2.3.2. Armer l'arbalète où que ce soit dans la piscine sauf lorsqu'une épreuve est réalisée dans la zone de compétition ;

2.3.4 entrer dans l'espace A/B ;

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

### 2.4 Cibles

2.4.1 Le plastron de la cible pour le biathlon est rectangulaire et mesure **30 x 30 cm**, avec un fond blanc et est placée à une hauteur de **70 cm** 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.

2.4.2 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 :

AXE CENTRAL	DIAMÈTRE	SCORE	COULEUR
1 <sup>re</sup> couronne	1,2 cm	De 460 à 400 points	Blanche
2 <sup>e</sup> couronne	3,2 cm	De 390 à 300 points	Blanche
3 <sup>e</sup> couronne	5,2 cm	De 295 à 250	Noire

		points	
4 <sup>e</sup> couronne	7,2 cm	De 245 à 200 points	Noire
5 <sup>e</sup> couronne	9,2 cm	De 195 à 150 points	Blanche
6 <sup>e</sup> couronne	11,2 cm	De 145 à 100 points	Blanche

## 2.5 Scores

- 2.5.1 L'évaluation du score à attribuer aux cibles a lieu à la fin de l'épreuve dans une zone réservée à cet effet.
- 2.5.2 L'évaluation de chaque tir individuel se fait à l'aide d'un gabarit de pigeage gradué spécial, simplement pour établir que le tir n'est pas situé en dehors de la cible et suivant la procédure suivante : le gabarit est placé sur chaque visuel en faisant coïncider le visuel avec les cercles de référence du gabarit. De cette façon, le score est déterminé par la position d'une pige d'un diamètre de 6,5 mm, qui par un mouvement sur le gabarit gradué va se déplacer sur chaque trou d'impact, dont le centre ne doit pas dépasser la limite externe du visuel, en simulant l'impact de la flèche.
- 2.5.3 Si le milieu du tir est en dehors de l'échelle graduée, le tir n'est pas valable. 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 Juge-arbitre de la compétition (ou Juge-arbitre en chef) détermine directement si le tir est valable ou non.
- 2.5.4 L'évaluation des cibles a lieu lorsque tous les participants ont terminé l'épreuve.
- 2.5.5 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.
- 2.5.6 En cas de contestation, le capitaine ou l'athlète ont le droit de déposer une plainte suivant les dispositions de ce règlement.

## 2.6 Infractions et pénalités

- 2.6.1 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.

2.6.2 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 :

2.6.3 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.

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

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

2.6.5 L'athlète dépasse le temps maximal de 150 secondes, dans la catégorie masculine, et 180 secondes, dans la catégorie féminine, les éventuelles pénalités étant incluses.

Pénalité : élimination d'un tir valable.

2.6.6 L'athlète met 45 secondes de plus par rapport au temps limite prédéterminé (195 secondes dans la catégorie masculine et 225 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.

2.6.7 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).

2.6.8 L'athlète laisse son arbalète armée au fond.

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

2.6.9 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).

2.6.10 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).

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

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

2.6.12 Armement de 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).

2.6.13 Comportement antisportif.

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

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

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

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

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

2.6.16 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).

### **3. CLASSEMENT DE LA SPÉCIALITÉ-SÉRIES ÉLIMINATOIRES**

**3.1.** Le classement est établi en fonction du plus grand nombre de tirs atteignant la cible effectuée dans le moins de temps possible, après déduction des éventuelles pénalités.

**3.2** 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 biathlon et jusqu'à ce que les trois premières places soient consignées.