



# CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE  
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

---

WORLD UNDERWATER FEDERATION

---

## CMAS – Tir sur cible subaquatique

### RÈGLEMENT DU TIR DE PRÉCISION

#### 1. SECTION I

##### 1 DÉFINITIONS

- 1.1 Tir de précision**  
1.2 Le tir de précision est une spécialité individuelle.
- 1.3 Le tir de précision consiste à effectuer 10 tirs sur une cible fixée lors d'une seule série dans un temps de 10 minutes
- 1.4 La cible est formée de cinq (5) visuels et l'athlète doit effectuer deux (2) tirs sur chaque visuel.
- 1.5 Chaque tir est effectué à une distance de 3M du support de cible appelée ligne de tir. 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 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

- 1.6 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.
- 1.7 Pendant le tir, l'autre bras peut être utilisé pour stabiliser le corps ou, le cas échéant, la ventouse placée là avec la main libre.

## **2. SECTION II**

### **2.1. Zone de compétition**

- 2.1.1 Les compétitions ont lieu dans une piscine dotée des caractéristiques suivantes :
- 2.1.2. Température de l'eau entre 23 °C +/- 5 °C ;
- 2.1.3 dimensions minimales de 10,00 x 25,00 mètres avec une profondeur minimale de 1,80 mètre et une profondeur maximale de 5,00 mètres.
- 2.1.4 Les éventuelles exceptions doivent être autorisées par la CMAS.

### **2.2 Organisation de la zone de compétition**

- 2.2.1 La zone de compétition est divisée comme suit :

- 2.2.3 Zone de sécurité :

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

- 2.2.4 Zone de compétition :

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

- 2.2.5 Zone de départ :

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

- 2.2.6 Zone d'appel :

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

- 2.2.7 Zone d'échauffement :

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

### 2.3 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

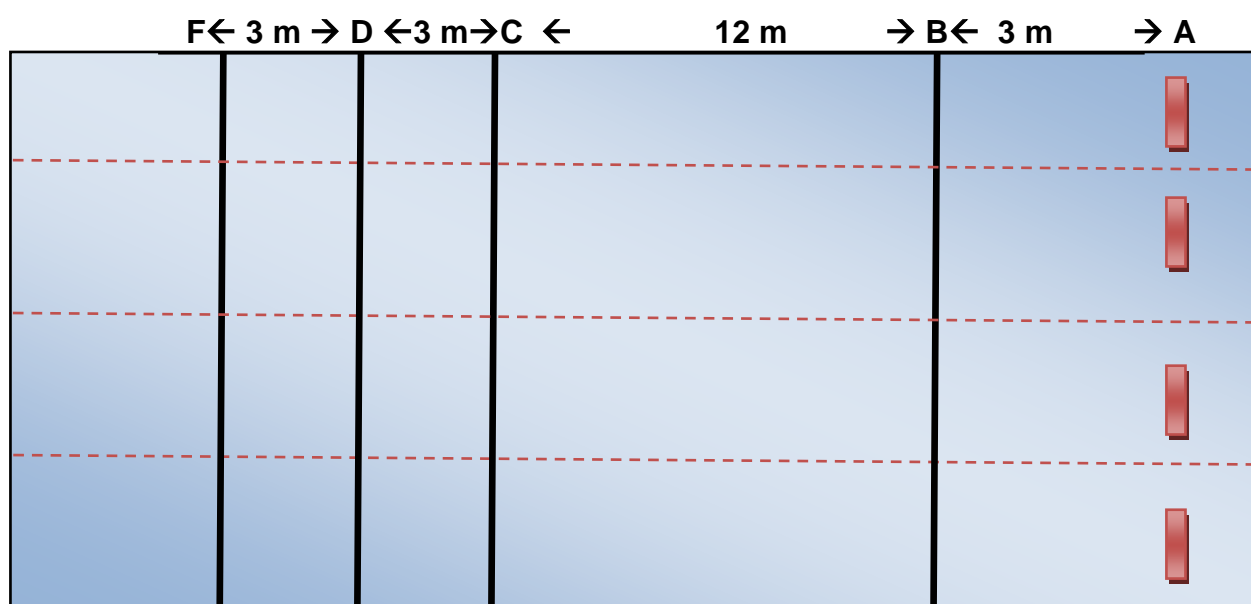
ESPACE **A/B** : 3 MÈTRES

ESPACE **B/C** : 12 MÈTRES

ESPACE **D/C** : 3 MÈTRES

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

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



### 2.3.1 Interdictions concernant la zone de compétition

2.3.2 Les actions suivantes sont interdites :

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

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

### 2.4 Cibles

2.4.1 Le plastron de la cible pour le tir de précision 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 points	Noire
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 Évaluation du score**

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'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.

2.5.3 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.

2.5.4 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).

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.

2.5.7 D'autres systèmes d'évaluation de score pourraient être prévus par les règlements spéciaux d'événements sportifs particuliers programmés dans le calendrier de la CMAS, à condition d'avoir été préalablement approuvés par la Commission du tir sur cible subaquatique de la CMAS.

## **2.6 Infractions et pénalités**

2.6.1 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 :

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

Pénalité : cent (100) points.

2.6.3 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.

2.6.4 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).

2.6.5 L'athlète laisse son arbalète armée au fond.

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

2.6.6 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).

2.6.7 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).

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

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

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

Pénalité : Le plus mauvais tir avec le score supérieur à zéro sera refusé

2.6.10 L'athlète effectue trois (3) tirs ou plus sur le même visuel

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

2.6.11 L'athlète effectue plus de dix tirs sur la même cible.

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

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

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

2.6.13 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).

2.6.14 Comportement antisportif.

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

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

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

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).

2.6.17 La décision doit être communiquée immédiatement au demandeur à la fin de la réunion.

2.6.14 Le Juge-arbitre communique cette décision par écrit, à l'aide du **Formulaire B** (ci-joint).

### **3. SECTION III**

#### **3.1 TIRAGES AU SORT**

3.1.1 L'ordre de départ des athlètes est déterminé par un tirage au sort INFORMATIQUE effectué par le Juge-arbitre de compétition.

#### **3.2 DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION**

3.2.1 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.

3.2.2 L'épreuve se déroule suivant les phases suivantes :

3.2.3 L'athlète prend position derrière la ligne de départ et attend le signal.

- 3.2.4 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 apnée ou à la surface, puis effectue le tir, en tenant l'arbalète d'un bras et d'une main seulement.
- 3.2.5 Après le tir, l'athlète doit récupérer sa flèche fixée dans le plastron, remonter à la surface, retourner près de la ligne de tir, puis après avoir réarmé l'arbalète, il répète la séquence jusqu'au dixième (10<sup>e</sup>) tir.
- 3.2.6 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 l'épreuve.
- 3.2.7 Le vainqueur est l'athlète qui a obtenu le score le plus élevé, après soustraction des pénalités éventuelles.
- 3.2.8 En cas d'égalité, pour les trois premières places du classement seulement, une ou plusieurs séries éliminatoires ont lieu, jusqu'à ce que le vainqueur et les deux autres meilleures places soient déterminés.