



CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

CMAS – Tir sur cible subaquatique

RÈGLEMENT DE L'ÉPREUVE DE RELAIS

1. SECTION I

1.1 DÉFINITIONS

1.1.1 Épreuve de relais

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

1.1.3 Chaque nation peut inscrire un maximum de deux (2) équipes composées de trois (3) membres chacune. À titre exceptionnel, des équipes formées de deux (2) athlètes de la même équipe nationale sont également autorisées à condition qu'elles soient présentes, au moment de l'inscription, dans le Championnat et qu'elles n'aient inscrit que deux (2) athlètes à la compétition individuelle.

1.1.4 L'épreuve de relais consiste à effectuer neuf (9) tirs sur neuf (9) visuels de la cible.

- 1.1.5 La compétition se déroule en une seule série et dans un temps limite de quatre (4) minutes et trente (30) secondes.
- 1.1.6 Si l'équipe se compose de trois (3) concurrents, chacun d'entre eux effectue trois (3) tirs sur les neuf (9) visuels.
- 1.1.7 Si l'équipe se compose de deux (2) concurrents : l'un d'entre eux doit réaliser cinq (5) parcours et l'autre quatre (4), les deux effectuant le même nombre de tirs sur les visuels.

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 :

2.2.2 Zone de sécurité :

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

2.2.3 Zone de compétition :

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

2.2.4 Zone de départ :

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

2.2.5 Zone d'appel :

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

2.2.6 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

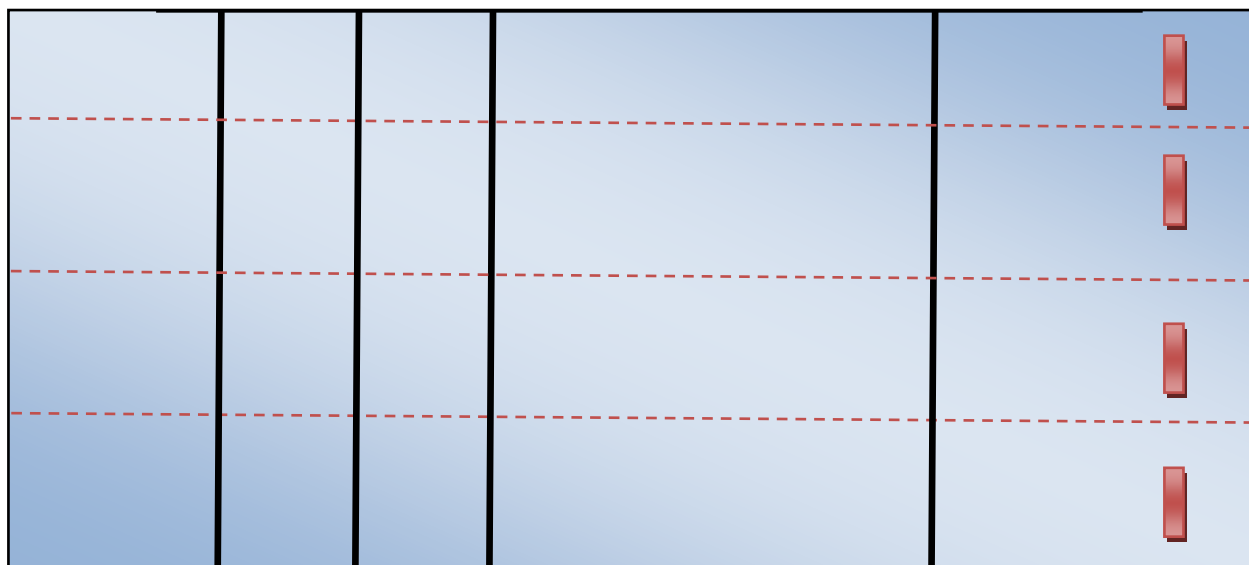
ESPACE B/C : 12 MÈTRES

ESPACE D/C : 3 MÈTRES

ESPACE D/E (zone d'appel) : 3 MÈTRES

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

F ← W.Z. → E ← 3 m → D ← 3 m → C ← 12 m → B ← 3 m → A



2.3.1 Interdictions concernant la zone de compétition

2.3.2 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 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 relais est rectangulaire et mesure **30 x 30 cm**, avec un fond blanc et est placée à une hauteur telle que le centre du visuel central, correspondant à 460 points, soit à 70 cm du fond de la piscine.

2.4.2 Le plastron comprend neuf (9) visuels placés sur trois (3) niveaux de trois (3) visuels par niveau.

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	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 est mise à la disposition du capitaine ou, au cas où celui-ci serait absent, d'un membre de l'équipe, qui, après l'avoir examinée en présence du Juge-arbitre de la compétition, valide le résultat.

2.6.6 En cas de contestation, le capitaine ou l'athlète ont le droit de déposer une plainte suivant les dispositions de ce règlement.

2.7.7 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 générales et pénalités

2.6.1 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 :

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 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).

2.6.4 L'athlète laisse son arbalète armée au fond.

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

2.6.5 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).

2.6.6 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)

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

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

2.6.8 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).

2.6.9 Armement de 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).

2.6.10 Comportement antisportif.

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

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

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

2.6.12 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).

2.6.13 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).

2.7 Infractions particulières et pénalités

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

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

2.7.3 Plus de neuf tirs sur la cible.

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

2.7.4 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.

2.7.5 Plus de neuf parcours.

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

2.7.6 Plus de trois parcours pour un même athlète dans les équipes formées de trois athlètes, ou plus de cinq tirs pour l'un des athlètes et plus de quatre pour l'autre dans les équipes formées de deux athlètes seulement.

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

2.7.7 Armement de l'arbalète avant le passage de relais entre deux athlètes.

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

2.7.8 Armement de l'arbalète avant que le Directeur de compétition n'en donne le signal.

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

2.7.9 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).

- 2.7.10 L'échange entre deux athlètes dans l'épreuve de relais pour le tir 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.

- 2.7.11 Les athlètes ne doivent pas franchir la ligne de tir 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.

3. SECTION III

3.1 TIRAGES AU SORT

- 3.1.1 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.

3.2 DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

- 3.2.1 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.
- 3.2.2 L'épreuve se déroule suivant les phases suivantes :
- 3.2.3 L'athlète occupe la zone de départ tandis que les deux (2) autres attendent leur tour dans la zone d'appel.
- 3.2.4 Lorsque le départ est donné, le premier athlète plonge et effectue le parcours à la nage, en apnée, 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.

- 3.2.5 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.
- 3.2.6 Après avoir effectué le tir l'athlète doit récupérer sa flèche fixée dans le plastron et doit retourner, toujours en apnée, derrière la ligne de départ, et après avoir franchi la ligne de départ, il doit effectuer l'échange avec le deuxième athlète, qui devra réaliser le même parcours dans les mêmes conditions. Les deux athlètes effectuent l'échange 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.
- 3.2.7 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 apnée, derrière la ligne de départ et remonte à la surface en levant son bras à la verticale pour marquer la fin de l'épreuve.
- 3.2.8 Dans le cas des équipes formées de deux athlètes, après le départ du premier athlète, le deuxième athlète peut entrer dans la zone de départ. Tous les échanges ultérieurs doivent se dérouler dans la zone de départ, l'athlète ayant terminé son parcours n'étant pas obligé de retourner dans la zone d'appel.

3.3 INCIDENT PARTICULIER

- 3.3.1 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.
- 3.3.2 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.
- 3.3.3 Au cours de l'opération de remplacement de l'arbalète, le temps ne s'arrête pas.
- 3.3.4 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.
- 3.3.5 L'arbalète de rechange ne peut être utilisée que si la première arme se casse.

- 3.3.6** 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.
- 3.3.7** 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.
- 3.3.8** 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 :
- 3.3.9** 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.
- 3.3.10** 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.
- 3.3.11** 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.
- 3.3.12** L'enregistrement du temps reprend et le temps est ajouté au temps déjà enregistré.
- 3.3.13** 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.

3.4 CLASSEMENT DE LA SPÉCIALITÉ–SÉRIES ÉLIMINATOIRES

- 3.4.1** Le classement est établi en fonction du score le plus élevé obtenu pour les neuf (9) tirs effectués, après déduction des pénalités ou bonus :
- 3.4.2** 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 obtenu pour les cibles.
- 3.4.3** Une pénalité de dix (10) points est attribuée pour chaque seconde de plus mise par rapport au temps maximal de 4 minutes et 30 secondes. La pénalité est déduite du score final obtenu à partir de la somme des points sur les cibles.
- 3.4.5** 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.