



CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

CMAS – Tir sur cible subaquatique

RÈGLEMENT DU SUPER BIATHLON

1. SECTION I

DÉFINITIONS

1.2 Super Biathlon

1.2.1 Le super biathlon est une spécialité individuelle.

1.1.2 Définition

Le super biathlon consiste à réaliser, avec le même matériel, trois parcours (aller-retour) en apnée, en un temps maximum de **10 minutes**.
A chaque parcours est effectué un tir sur un cible à 5 visuels. Le compétiteur choisit **3** des **5** visuels et effectue un tir par visuel. La ligne de départ est située à **7**mètres de la ligne de tir.

1.1.3 Déroulement

Après chaque tir, le compétiteur récupère sa flèche et retourne derrière la ligne de départ, réarme son arbalète orientée dans la direction du porte-cible et se prépare au tir suivant.

2. SECTION II

2.1.1 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.

2.1.2 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

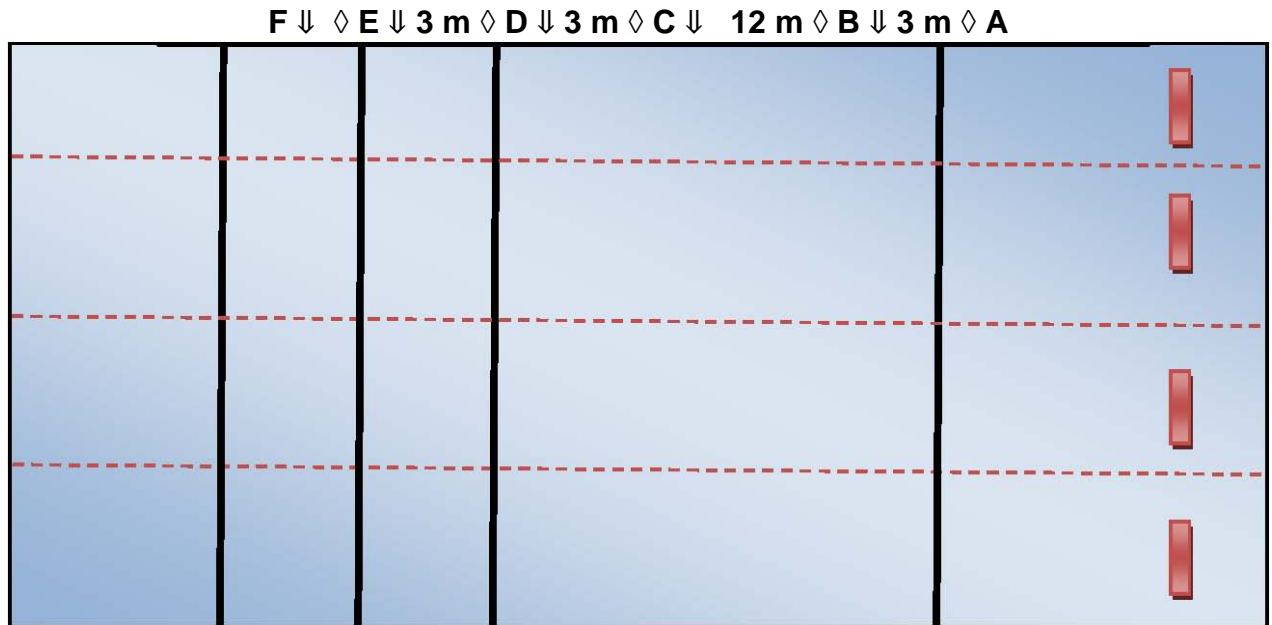
ESPACE A/B : 3 MÈTRES

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)



2.1.3 Interdictions concernant la zone de compétition

2.1.3.1 Les actions suivantes sont interdites :

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

2.1.3.3 entrer dans l'espace A/B ;

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

2.1.6 Cibles

2.1.6.1 Le plastron de la cible pour le biathlon est rectangulaire et mesure **30x 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.

2.1.6.2 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 ^e 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

2.1.7 Scores

- 2.1.7.1 Le score de Super Biathlon aura lieu comme suit :
- A chaque impact correspond un nombre de points.
 - Le score total sera la somme des points obtenus des trois tirs
 - Le score final sera calculé comme suit
 - [Score total – temps (en secondes x 2)] x 3 – pénalité
 - Les scores négatifs ne sont pas pris en considération

EXEMPLE

Score total de cibles: $450 + 320 + 285 = 1055$
 Temps : **2 mn 30 s** (150 secondes) x 2 = 300
 Score brut **$1055 - 300 = 755 \times 3 = 2265$**

Pénalités : 100 points : 100
Score final : $2265 - 100 = 2165$

2.1.8 Infractions et pénalités

- 2.1.8.1 Si le délai est dépassé, le pire coup ne comptera pas.
- 2.1.8.2 Si plus d'un coup est sur la même cible, seul la tire plus basse est décomptée.

- 2.1.8.3 Si plus de trois tirs sont comptées sur la feuille, le score ne comprendra pas les meilleurs tirs supplémentaires
- 2.1.8.4 Si plus de 3 coups (rejets) sont comptées, le score n'inclura pas les meilleurs coups supplémentaires.
- 2.1.8.5 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 :
- 2.1.8.6 L'athlète franchit la ligne de tir avec la pointe de la flèche au moment du tir.

Pénalité : cents (100) points

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

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

- 2.1.8.8 D'avoir chargé ou essayé l'arbalète dans les zones en dehors de la zone de compétition

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

- 2.1.8.9 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).

- 2.1.8.10 L'athlète laisse son arbalète armée au fond.

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

- 2.1.8.11 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).

- 2.1.8.12 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).

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

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

- 2.1.8.14 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).

2.1.8.15 Comportement antisportif.

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

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

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

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

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

2.1.8.18 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).

3.1 TIRAGES AU SORT

3.1.1 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 présents.

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 Lorsque le Directeur de compétition donne le départ, l'athlète plonge et nage jusqu'à la ligne de tir en apnée.

3.2.4 Il peut armer l'arbalète soit à la surface, soit en nageant en apnée ou devant la ligne de tir.

3.2.5 Si l'armement a lieu à la surface, il doit être réalisé avant que le concurrent ne

franchisse la ligne de départ.

- 3.26 L'athlète doit tirer en tenant l'arbalète avec un bras et une main seulement.
- 3.2.7 Après le tir, l'athlète doit récupérer sa flèche fixée dans le plastron et retourner, toujours en apnée, 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.
- 3.2.8 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.
- 3.4.1 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.
-