



TIRO SUBACUÁTICO
REGLAS DE LA FEDAS CMAS
Versión 2025

FEDAS

1	Definición	3
2	Aspectos Técnicos Generales	4
2.1	Eventos	4
2.2	Categorías	4
2.3	Equipos autorizados	4
2.4	Control de conformidad	4
2.5	Características del fusil	4
2.6	Objetivos	6
3	Zona de competición	8
3.1	Piscina	8
3.2	Configuración de objetivos	9
4	Oficiales y personal de competición	11
4.1	Delegado Técnico	11
4.2	Jueces de Competición	11
4.3	Personal de competición con funciones de asistencia	12
4.4	Reunión técnica	13
4.5	Responsabilidades	13
5	Disparos de precisión	14
5.1	Definición	14
5.2	Desarrollo de la competición	15
5.3	Infracciones, sanciones y descalificaciones	16
5.4	Puntuación	17
6	biatlón	19
6.1	Definición	19
6.2	Desarrollo de la competición	19
6.3	Infracciones, sanciones y descalificaciones	21
6.4	Puntuación de biatlón	22
7	Superbiatlón	23
7.1	Definición	23
7.2	Desarrollo de la competición	23
7.3	Infracciones, sanciones y descalificaciones	25
7.4	Puntuación	26
8	Evento de relevos	27
8.1	Definición	27
8.2	Realización de la prueba de relevos	27
8.3	Infracciones, sanciones y descalificaciones	29
8.4	Puntuación	31
9	Clasificación	32
9.1	Medida de los tiros de precisión.	32
9.2	Validación de las puntuaciones	32
9.3	Reclamaciones	32
9.4	Podios	32
10	registros	34
10.1	Generalidades	34
10.2	Tipos de registros	34
10.3	Categorías	34
11	Inscripciones campeonato de España.....	35

1 Definición _

El tiro al blanco bajo el agua es una disciplina deportiva practicada en una piscina por un deportista que debe dar en el blanco con la flecha de un fusil, manteniendo la respiración bajo el agua.

2 Aspectos Técnicos Generales

2.1 Eventos

Una competición puede incluir tres pruebas individuales (precisión, biatlón, superbiatlón) y un relevo por equipos.

2.2 Categorías

Para participar en una competición de tiro al blanco subacuático, los competidores deben tener al menos 16 años y en posesión de la licencia federativa correspondiente así como certificado médico válido.

Hombres y mujeres tendrán un ranking separado.

Los equipos de relevos pueden incluir tanto hombres como mujeres.

2.3 Equipo autorizado

- aletas
- gafas
- snorkel
- trajes de neopreno o bañador
- lastre
- guantes
- ventosa o lastre de apoyo
- fusil
- elementos de posicionamiento.

La ventosa o lastre son elementos que permiten al deportista mantenerse firme frente al punto de tiro (espacio A/B).

- La ventosa que se utiliza para practicar en una piscina con un revestimiento liso o con baldosas de gran tamaño.
- El lastre es un objeto que ha sido lastrado para ofrecer un punto de anclaje estable, y cuya superficie de contacto ha sido protegida por un revestimiento antideslizante que absorbe los impactos.

Los elementos de posicionamiento son elementos que permiten un control visual para no sobrepasar la línea de tiro.

Cualquier otra pieza de artículo está prohibida, especialmente carretes y linternas.

2.4 Control de conformidad

La regularidad del fusil se comprueba al inicio de la competición y podrá ser verificada nuevamente, a petición de los jueces, con un tiro al agua.

2.5 Características del fusil

El fusil debe ser producido en masa para la pesca submarina, verificable con una marca reconocida y no alterada ni personalizada.

La varilla, la línea de choque y las gomas de origen podrán ser reemplazadas por elementos equivalentes de otra marca.

Todos los dispositivos de mira, ya sean producidos en serie o hechos a medida, como miras láser para arcos o rifles, fijas o ajustables, todos los dispositivos de mira ópticos que alteren la visibilidad y todas las modificaciones en la estructura del arma que puedan usarse como dispositivo de mira, prohibido. Quedan prohibidos, las aletas y contrapesos en el fusil, cualquier soporte entre el fusil y el brazo del tirador o entre el fusil y el cuerpo del tirador.

2.5.1 Normativa para el tiro de 3 metros.

Los fusiles para tiro a 3 m no deben exceder las siguientes dimensiones estándar:

- Longitud total máxima (desde el punto más trasero cerca de la empuñadura hasta el punto más adelantado de la punta de la varilla): **1600 mm**.
- Ancho máximo, incluidos los accesorios: **80 mm**.
- Altura máxima, incluidos todos los accesorios pero excluyendo la empuñadura (mango, gatillo y mecanismo de liberación: **50 mm**).
- Peso total, excluyendo la varilla: **1500g**.
- En la competición sólo se permiten guías de varilla producidas en masa.
- Diámetro del cuerpo del fusil: **28 mm** máximo.

Se permite el uso de una línea de choque de una longitud máxima de 200 mm.

2.5.1.1 Propulsión

Sólo las gomas pueden disparar la varilla, un par de gomas sujetas a una el cabezal o gomas circulares.

El fusil debe cargarse únicamente con la fuerza de los brazos.

2.5.1.2 El cuerpo del fusil

Los fusiles de madera están estrictamente prohibidos.

No se permiten elementos adicionales que modifiquen el peso y la flotabilidad del fusil.

2.5.1.3 La varilla

La longitud de la varilla no debe exceder **los 1500 mm**.

El diámetro no debe exceder **los 7 mm**.

La punta de la varilla debe estar lo suficientemente afilada como para limitar el tamaño del agujero en la tabla blanda del blanco al diámetro de la propia varilla, obedeciendo las siguientes medidas:

- longitud del cono : $\geq 11\text{mm}$
- ángulo del cono : $\leq 30^\circ$

La varilla debe estar unida al cuerpo del fusil mediante una línea.

2.5.2 Normativa para el tiro de 4 metros.

Los fusiles para tiro a 4 m no deben exceder las siguientes dimensiones estándar:

- Ancho máximo, incluidos los accesorios: **80 mm**
- Altura máxima, incluidos todos los accesorios pero excluyendo la empuñadura (mango, gatillo y mecanismo de liberación: **50 mm**)
- Peso total, excluyendo la varilla: **1500g**

2.5.2.1 Propulsión

En la competición se podrán utilizar fusiles con gomas elásticas o fusiles de aire comprimido.

También se permiten fusiles de rodillos.

2.5.2.2 El cuerpo del fusil

Sólo se pueden utilizar guías de varillas producidas en masa.

2.5.2.3 La varilla

La longitud de la varilla no debe exceder los 1500 mm.

El diámetro no debe exceder los 8 mm.

La punta de la varilla debe tener un cono con un ángulo de 30° y debe cortarse para terminar en una punta de 4 mm de diámetro.

Los fusiles de aire comprimido deben tener un cordón elástico que debe medir al menos 1,80 mm de diámetro y que debe fijarse a la varilla y al fusil de forma que se evite una fácil rotura.

2.6 Objetivos

2.6.1 Eventos individuales

La hoja de diana debe ser un cuadrado **de 30x30cm** para tiro a 3m, y un rectángulo de **33x35cm** para tiro a 4m con fondo blanco. La diana debe colocarse **a 70 cm** por encima del fondo de la piscina para tiros de 3 m y a **80 cm** por encima del fondo de la piscina para tiros de 4 m. Esta medida corresponde al centro del objetivo, es decir el punto central del primer anillo del objetivo central.

La hoja de dianas incluye cinco dianas idénticas, cada una compuesta por seis (6) círculos concéntricos, divididos por una línea blanca entre dos círculos negros, y una línea negra en los demás casos, con los siguientes valores:

EJE CENTRAL	DIÁMETRO	PUNTAJE	COLOR
1er anillo -	1,2 centímetros	De 460 a 400 puntos	Blanco
2do anillo -	3,2 centímetros	De 390 a 300 puntos	Blanco
3er anillo -	5,2 centímetros	De 295 a 250 puntos	Negro
4to ^{anillo} —	7,2 centímetros	De 245 a 200 puntos	Negro
5to ^{anillo} —	9,2 centímetros	De 195 a 150 puntos	Blanco
6to ^{anillo} —	11,2 centímetros	De 145 a 100 puntos	Blanco

La hoja de diana puede ser una pegatina para tiro a 3 m y un clip para tiro a 4 m.

2.6.2 Relevé

La diana para el relevé es cuadrada y mide **30x30cm** para el tiro de 3m y **33x35cm** para el tiro de 4m, con fondo blanco. Debe colocarse de manera que el centro de la diana central, correspondiente a 460 puntos, esté a **70 cm** (tiro a 3 m) o **80 cm** (tiro a 4 m) por encima del fondo de la piscina.

La hoja de dianas se compone de 9 dianas dispuestas en 3 líneas y 3 columnas, a igual distancia de 2 en 2.

EJE CENTRAL	DIÁMETRO	PUNTAJE	COLOR
1er anillo -	1,2 centímetros	De 460 a 400 puntos	Blanco
2do anillo -	3,2 centímetros	De 390 a 300 puntos	Blanco
3er anillo -	5,2 centímetros	De 295 a 250 puntos	Negro
4to anillo -	7,2 centímetros	De 245 a 200 puntos	Blanco

3 Zona de competición

3.1 Piscina

Cuando la competición se desarrolle en una piscina, ésta deberá respetar las siguientes normas:

- Temperatura del agua entre 23°C y 33°C, siendo la temperatura ideal 28°C.
- Dimensiones mínimas 10x25 metros con una profundidad entre 1,8m y 3,5m para la zona de tiro.

La Federación podrá permitir posibles excepciones, según la disponibilidad de las piscinas.

3.1.1 Organización de la zona de competición.

El área de competición deberá dividirse de la siguiente manera:

Zona de seguridad : zona de agua detrás de las dianas donde está estrictamente prohibido detenerse o transitar.

Zona de competición : zona de aguas dedicada a los eventos deportivos en curso.

Zona de salida : zona de aguas situada antes de la zona de competición y utilizada por los atletas que esperan su turno en la competición.

Zona de llamada : zona de agua situada entre la zona de salida y la zona de calentamiento.

Zona de calentamiento : zona de aguas dedicada al calentamiento de los atletas antes de las competiciones.

Zona de pre-salida : zona fuera del agua donde los atletas deben esperar antes de poder acceder a la piscina.

3.1.2 Ubicación en la zona de competición

A – Línea objetivo

B – Línea de tiro

C - Línea de salida

D – Línea límite de la zona de llamada

E – Zona de calentamiento

ESPACIO **A/B** (Zona de tiro): **3 o 4 METROS** dependiendo del tipo de tiro

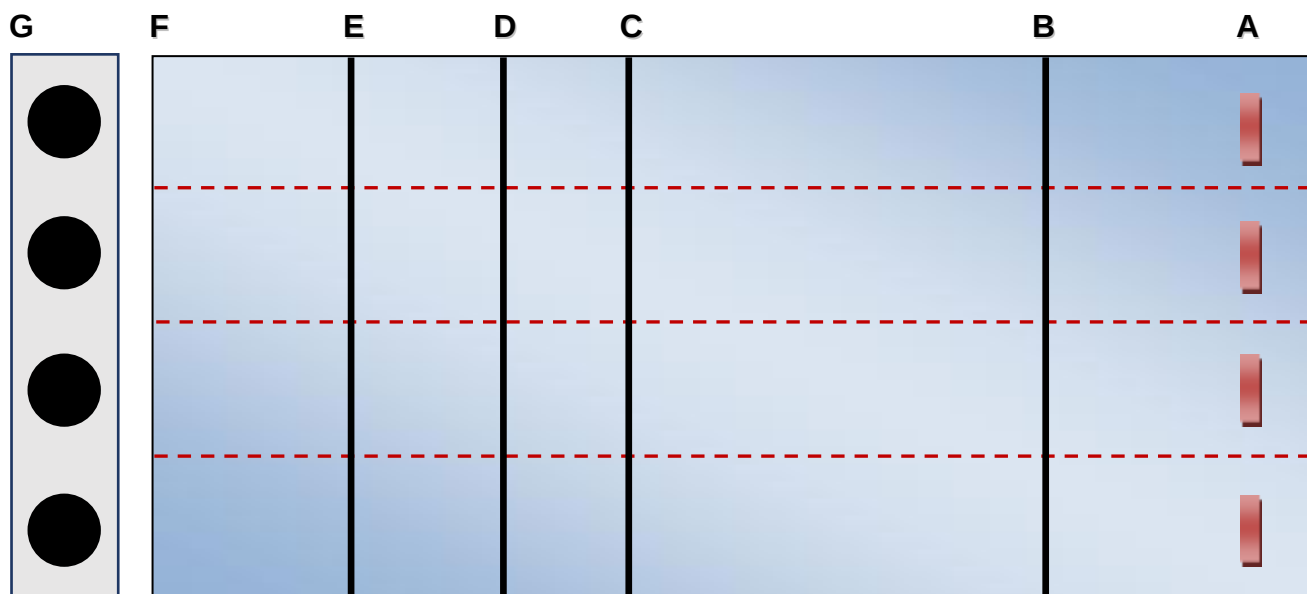
ESPACIO **B/C** (Zona de Preparación o Natación): dependiendo del tipo de tiro y del evento

ESPACIO **D/C** (Zona de inicio): **3 METROS**

ESPACIO **D/E** (Zona de llamada): **3 METROS**

ESPACIO **E/F** (Zona de calentamiento – Resto de la piscina)

ESPACIO **F/G** (Zona de pre-arranque)



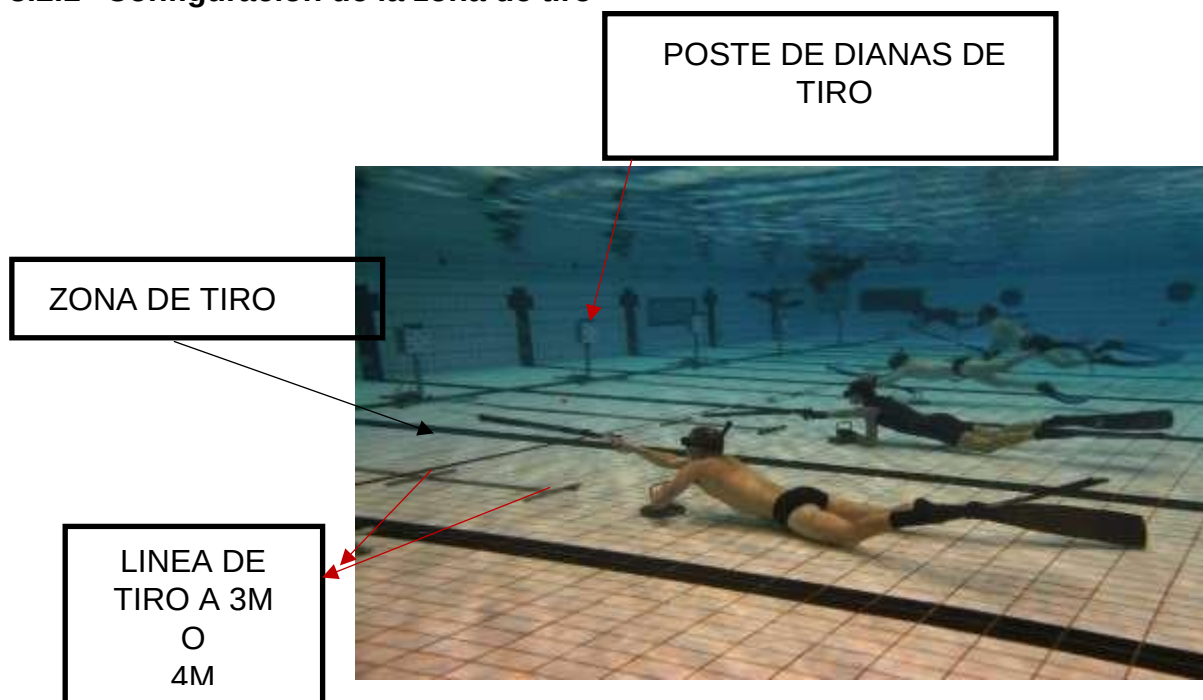
3.1.3 Prohibiciones dentro de la zona de competición

Está estrictamente prohibido cargar el fusil en cualquier otra parte de la piscina que no sea la zona de competición mientras se realiza un evento;

Entrar al espacio C/D durante la fase de calentamiento.

3.2 Configuración de objetivos

3.2.1 Configuración de la zona de tiro



3.2.2 Tiro de 3 metros con fusil de goma.

- La punta de la varilla no debe sobrepasar la línea de tiro de 3 m.
- Cuando se dispara la varilla, debe penetrar en el blanco blando del objetivo.

- El deportista debe sujetar el blanco con una mano y utilizar la otra para sacar la varilla según el eje de penetración después de cada disparo.
- El impacto de la varilla debe dejar un agujero en el objetivo.
- El centro del objetivo debe estar a 70 cm por encima del fondo de la piscina.

3.2.3 Tiro a 4 metros con fusil de goma o de aire comprimido

- La punta de la varilla no debe sobrepasar la línea de tiro de 4 m.
- Al deportista no se le permite entrar en la zona entre la línea de tiro y la línea de meta ([zona A/B](#)) durante su carrera.
- El impacto de la varilla deja una huella en el blanco diana y luego cae al fondo de la piscina.
- El atleta recupera su varilla tirando del hilo que la fija al fusil.
- Se permite el uso de un fusil de goma siempre que cumpla con las reglas del fusil de tiro de 3 m, mencionadas en el § 3.2.2.
- El centro del blanco objetivo está a 80 cm por encima del fondo de la piscina.

4 Jueces y personal de competición.

4.1 Delegado Técnico federativo

Consulte el capítulo "Órganos de control durante la competición" en el documento "Organización de campeonatos - Procedimientos y obligaciones".

4.2 Jueces de competición

Los jueces son totalmente responsables de la preparación y el proceso técnico de la competición.

4.2.1 Lista de los jueces del concurso.

juez principal	1
Juez de salida	1
Juez de línea de tiro	1
Juez revisando los tiros y otorgando puntuación.	1
Cronometradores	1 o 2 por cada carril
Médico o sanitario de Competición	1
Juez de equipo	1
Juez de calentamiento	1

4.2.2 Juez principal

En campeonatos, el juez principales designado por la Federación.

El juez principal tiene autoridad y control sobre todos los jueces y otras personas que participan en la evaluación.

El juez principal tiene las siguientes responsabilidades:

- Establecer el orden del programa de la competición.
- Permite que el Juez de Salida dé la señal de salida, después de asegurarse de que todo el personal de jueces esté correctamente posicionado y listo para cumplir su tarea.
- Podrá declarar inválida la salida y ordenar un nuevo procedimiento de salida.
- El juez principal podrá aplicar una sanción a cualquier atleta por cualquier infracción o irregularidad que observe personalmente o que le haya sido remitida por los demás oficiales de competición.

4.2.3 Juez de línea de tiro

El juez de la línea de tiro debe estar ubicado en la línea de tiro (3 o 4 m según el evento) representada por una línea negra en el fondo de la piscina y una línea flotante en la superficie.

El juez de línea de tiro controla la línea de tiro e informa al juez principal de las siguientes situaciones:

- cruces de líneas con la punta de la varilla o del cuerpo
- numero de disparos
- cualquier otra violación de las reglas que haya sido presenciada
- cualquier comportamiento antideportivo

4.2.4 Juez revisando los tiros y otorgando la puntuación.

Es el encargado de comprobar los tiros y otorgar el puntaje.

Es el encargado de la adecuada conservación de las hojas de diana hasta el final de la competición. Mide los tiros y asigna la puntuación mediante el uso del cuadro de mando graduado.

El control deberá realizarse fuera del agua y sólo los capitanes o, en su defecto, los atletas, podrán asistir al control y refrendar los resultados.

4.2.5 Juez de salida

El juez de salida es el encargado de dar la señal de salida cuando todos los atletas, jueces y cronometradores estén en posición, listos.

El juez de salida es el encargado de permitir a los atletas el ingreso a la zona de llamada o la salida de la zona de competencia.

4.2.6 Cronometradores

Cada carrera se cronometra sin interrupciones desde el principio hasta el final con una precisión de una décima de segundo.

Para cada carrera, el tiempo comienza cuando el juez de salida da la señal de salida.

El tiempo se detiene cuando el competidor levanta la mano fuera del agua, más allá de la línea de salida.

El tiempo lo registran los cronómetros en minutos, segundos y décimas de segundo.

El cronometrador deberá contar el número de tiros y de carreras realizadas por los atletas y deberá anotarlos.

Cuando el cronometraje es electrónico, basta con un cronómetro por cada carril, en caso contrario son necesarios dos cronómetros.

4.2.7 Juez de equipo

Es el responsable del control de la conformidad de todos los fusiles, de las dianas y de todos los equipos de posicionamiento (lastres, ventosas, elementos de posicionamiento...).

4.2.8 Juez de calentamiento

Es el encargado de otorgar acceso a los atletas a la zona de calentamiento.

Se asegura de que los atletas sólo tengan acceso a la piscina cuando todos los atletas de la carrera anterior hayan despejado la zona de calentamiento.

4.2.9 Médico de Competición

Forma parte de los oficiales de competición.

Él está a cargo de todo el control médico. Para cualquier competición de tiro subacuático se requiere la presencia de al menos un médico o persona responsable.

Es responsable de todas las cuestiones sanitarias, higiénicas y médicas (primeros auxilios en caso de necesidad, participación en la preparación del calendario de la competición, menús, control sanitario de todos los alojamientos, verificación de los certificados médicos y pruebas antidopaje). , etc ...).

Antes del inicio de cada competición, deberá comprobar el buen estado de todo el material médico necesario.

Se podrá realizar un control médico en cualquier momento de la competición.

4.3 Personal de competición con funciones de asistencia.

Todo el personal y los oficiales de la competición están bajo la autoridad del juez principal

4.3.1 Organizador

El Organizador de Competición tiene la tarea de comprobar la exactitud de las notas escritas sobre los resultados y sobre las posiciones comunicadas por el Juez principal.

Nombra a sus propios asistentes y coordina su trabajo.

Deberá preparar todo el material de secretaría y documentos necesarios para el concurso. Debe verificar los resultados, informar nuevos registros insertándolos en los informes oficiales de registro. Deberá insertar esta documentación en el informe de competición, poniéndola a disposición del Juez principal y del Delegado Técnico.

Deberá transmitir los resultados sobre los tres mejores atletas clasificados y sobre la composición de los eventuales play-offs.

Los resultados oficiales y ranking de los deportistas no deberán ser comunicados por el organizador para su posterior distribución sin previa autorización del Juez principal.

Deberá preparar el informe final de la competición.

Cuando exista gabinete de prensa, el Organizador del Concurso podrá, previa autorización del Juez principal, comunicar información sobre el concurso a los medios de comunicación.

4.3.2 Otros asistentes

El Organizador designa a los demás asistentes que considere necesarios para la competición; estas personas están bajo la autoridad del organizador quien, junto con el Juez principal, determina las diversas tareas que se asignarán a cada una de ellas.

4.4 Reunión técnica

Se deberá realizar una reunión técnica de acuerdo a las normas mencionadas en el documento “Órganos de control durante la competición” en el documento “Organización de campeonatos – Procedimientos y obligaciones”.

4.5 Responsabilidades

El formulario de solicitud enviado por la federación en cuestión, y firmado por su presidente, garantiza que todos los deportistas tienen al menos dieciséis (16) años, que cumplen todos los criterios necesarios para la práctica de actividades subacuáticas y que tienen pleno conocimiento, de las normas de seguridad de las actividades subacuáticas.

La Federación organizadora deberá garantizar durante las competiciones la asistencia necesaria para el correcto desarrollo de la competición, y deberá asegurarse de que exista un servicio de primeros auxilios por parte de personal sanitario competente y autorizado al efecto.

Los organizadores y sus representantes y personal, así como los oficiales y jueces de la competición no serán responsables de ningún daño al equipo de los participantes, ni de ningún accidente que les ocurra a los competidores y otros participantes después de su participación en el evento deportivo.

5 Tiro de precisión

5.1 Definición

El tiro de precisión es un evento individual.

5.1.1 Configuraciones comunes

El fusil debe estar sostenida por un solo brazo y sostenida por una sola mano sin otros soportes en el brazo o en cualquier otra parte del cuerpo.

Durante el tiro, el otro brazo podrá utilizarse para proporcionar estabilidad sujetando, con la mano libre, el lastre o la ventosa colocada en el fondo de la piscina cerca de la línea de tiro antes del inicio del evento.

5.1.2 Configuración para el tiro de 3 metros.

El tiro de precisión consiste en disparar 10 tiros a un blanco fijo en una sola ronda en un tiempo de 10 minutos.

La hoja de dianas consta de cinco (5) dianas y el atleta debe disparar dos veces (2x) a cada diana.

La línea de tiro (B) se sitúa 3 metros antes de la diana (A).

La línea de salida (C) se sitúa 12 metros antes de la línea de tiro (B).

Cada tiro se realiza desde una distancia (llamada línea de tiro) de 3 metros desde el puesto de tiro. Antes del tiro, la punta de la varilla no debe cruzar la línea para que no penetre en la zona de tiro.

Después del disparo, el atleta y su fusil nadan bajo el agua hasta el puesto de la diana para despegar la varilla del objetivo. Luego nada en la superficie de regreso a su zona de preparación ([zona B/C](#)) para el siguiente tiro.

El deportista deberá respetar las normas de seguridad y deberá cargar siempre su fusil apuntando su arma en dirección a la zona de tiro, ya sea en superficie o bajo el agua.

5.1.3 Ajuste para el tiro de 4 metros.

El tiro de precisión consiste en disparar 10 tiros a un blanco fijo en dos rondas separadas (5 tiros por ronda) en un tiempo de 5 minutos por ronda. El tiempo no utilizado en la primera vuelta no se podrá sumar al tiempo de la segunda vuelta.

La hoja de dianas consta de cinco (5) dianas y el atleta debe realizar un (1) tiro a cada diana.

La línea de tiro (B) se sitúa 4 metros antes de la diana (A).

La línea de salida (C) se sitúa 10 metros antes de la línea de tiro (B).

Cada tiro se realiza desde una distancia (llamada línea de tiro) de 4 metros desde el puesto de tiro. Antes del tiro, la punta de la varilla no debe cruzar esta línea para que no penetre en la zona de tiro.

Entre cada tiro, el deportista deberá volver a la superficie. Luego regresa a su zona de preparación ([zona B/C](#)) para el siguiente tiro.

El deportista deberá respetar las normas de seguridad y deberá cargar siempre su fusil apuntando su fusil en dirección a la zona de tiro, ya sea en superficie o bajo el agua.

5.2 Realización del concurso

5.2.1 Línea de tiempo

El orden de salida de los atletas se decidirá mediante sorteo realizado por el Juez principal. Este sorteo deberá realizarse en presencia de los deportistas o capitanes de cada equipo presente.

Antes de la señal de salida de la competición, el atleta deberá posicionarse en la zona de calentamiento por orden del juez de calentamiento o de uno de sus asistentes, esperando entrar en la zona.

El competidor es solicitado por la organización para preparar su posición de competición en un tiempo máximo de dos (2) minutos, debiendo luego ubicarse detrás de la línea de salida y esperar la señal de salida de la prueba, la cual se dará dentro de un (1)) minuto.

La competición deberá desarrollarse de la siguiente manera:

- El atleta se posiciona detrás de la línea de salida y espera la señal.
- 30 segundos antes de la salida, el juez permitirá al atleta cargar su fusil.
- Después de la señal de inicio de la competición, el atleta nada en la superficie para acercarse a la línea de tiro donde puede elegir si cargar su arma en apnea o en la superficie, luego dispara, sosteniendo el arma con un brazo y una sola mano. .
- Después de disparar, el atleta debe recoger su varilla siguiendo las reglas apropiadas para su tipo de tiro, luego regresar a la superficie y nadar de regreso a la línea de tiro.
- Luego, tras recargar el fusil, repite el proceso hasta el último disparo de su ronda.
- La ronda termina cuando el atleta, después de haber realizado todos los tiros, sale a la línea de tiro y nada con el arma más allá de la línea de salida, donde levanta la mano para señalar el final de la carrera.
 - 10 tiros seguidos para el tiro de 3m
 - 2 rondas de 5 tiros para el tiro de 4m
- El deportista deberá esperar la orden del juez de salida para salir de la zona de competición.

5.2.2 Rondas eliminatorias

Los playoffs directos se realizarán únicamente en caso de empate entre las tres primeras posiciones, con una o más rondas completas de tiro de precisión y hasta que se registren las tres primeras posiciones.

5.2.3 Incidentes particulares

Durante el desarrollo de la competición se prevén incidencias particulares.

Se define como incidente particular durante el desarrollo de la competición la rotura del fusil o problemas con el equipamiento de la organización o de las instalaciones de la competición.

En caso de rotura del fusil o de la línea, el atleta podrá sustituir el fusil por un fusil de repuesto o por una varilla completa con una línea en excelentes condiciones, colocada detrás de la línea de salida, antes del reinicio de la competición.

Durante la operación de sustitución del fusil, el cómputo del tiempo no se interrumpe.

Si el fusil de repuesto o la varilla no están posicionados detrás de la línea de salida, el atleta finalizará la carrera de precisión y se evaluarán los tiros realizados hasta ese momento.

El fusil de repuesto sólo se puede utilizar si el primero se rompe.

Los fusiles sustituidos son revisados por el Juez, y si no considera la sustitución como un incidente particular, aplicará una penalización al atleta.

No se permite realizar ningún tipo de reparación al fusil o a cualquier pieza del mismo durante la competición.

En caso de que se produzca una incidencia particular por problemas del equipamiento de la organización o de las instalaciones de competición, se procederá de la siguiente manera:

- El atleta objeto de la interrupción debe informar del incidente levantando un brazo para interrumpir el cronometraje de su actuación, después de lo cual debe regresar detrás de la línea de salida, incluso sin su propio fusil, si la varilla queda clavada en el objetivo.
- El registro del tiempo será interrumpido, mientras que la competición de los demás atletas continuará debidamente.
- Una vez completadas las tandas de todos los competidores de la misma serie con el regreso detrás de la línea de salida, se solucionará el problema que ha causado el incidente en particular, y se invitará al atleta involucrado en el incidente a regresar cerca de la línea de tiro donde, tras una cuenta atrás de 30 segundos, se volverá a dar el pistoletazo de salida.
- A partir de ese momento el deportista puede terminar de realizar los tiros restantes mientras el tiempo realizado se suma al tiempo ya contado.
- Una vez realizado el último disparo, el atleta nadará en la superficie de regreso detrás de la línea de salida donde levantará un brazo para indicar que ha completado la carrera, lo que detendrá el cronómetro.

5.3 Infracciones, sanciones e inhabilitaciones

El deportista que durante la competición cometa una infracción a las disposiciones contenidas en este reglamento estará sujeto a sanciones o descalificaciones según se establece a continuación:

5.3.1 Penalizaciones – Tanto para tiros de 3 m como de 4 m.

El deportista cruza la línea de tiro con la punta de la varilla.

Penalización: cien (100) puntos.

El atleta realiza más tiros que el número autorizado en el mismo plato.

Penalización : anulación de todos los tiros sobrantes realizados sobre el mismo plato que tengan la(s) puntuación(es) más alta(s)

5.3.2 Sanciones por tiro a 3 m

El atleta regresa detrás de la línea de salida sin salir a la superficie, una vez completados los 10 tiros.

Penalización: cien (100) puntos

El atleta excede el tiempo de diez (10) minutos asignado a la carrera.

Penalización: diez (10) puntos por cada segundo extra que supere los diez (10) minutos.

5.3.3 Sanciones por tiro a 4 m

El atleta regresa detrás de la línea de salida sin salir a la superficie, una vez completados los cinco (5) tiros.

Penalización: cien (100) puntos

El atleta excede el tiempo de cinco (5) minutos asignado a la ronda.

Penalización: diez (10) puntos por cada segundo adicional más allá de los cinco (5) minutos.

5.3.4 Descalificaciones – Tanto para tiros de 3m como de 4m

El deportista es descalificado cuando comete una de las siguientes infracciones:

- El atleta no responde al llamado del juez de calentamiento para ingresar a la zona de pre-salida.
- El atleta ingresa a la zona de calentamiento antes de que el juez de calentamiento lo permita.
- El atleta entra en la zona de llamada o sale de la zona de competición antes de que el juez de salida le permita hacerlo.
- El atleta carga o utiliza su fusil de competición en momentos distintos a los de las carreras o de su propia competición.
- El deportista deja su fusil cargado en el fondo de la piscina.
- El atleta hace un nudo para unir ambas partes de la línea si la línea se rompe durante la competición.
- El atleta comienza su carrera antes de que los demás competidores hayan terminado su carrera.
- El juez declara que el fusil no cumple con el reglamento.
- El atleta realiza más tiros que el número autorizado en la misma hoja de diana.
- El deportista realiza más de un (1) tiro en una misma apnea.
- El atleta carga el fusil apuntando en otra dirección que el objetivo.
- Comportamiento antideportivo
- El atleta sale a la superficie con un fusil cargado.
- El atleta recoge su equipamiento (ventosa, lastre...) antes de que los demás atletas de la misma carrera hayan terminado el suyo o antes de que el Juez de Salida les permita hacerlo.
- El atleta carga el fusil antes de que el juez de salida haya dado la señal para permitirle cargar los fusiles.

5.3.5 Descalificaciones – para tiro a 4m

El deportista es descalificado cuando comete la siguiente infracción:

- El deportista cruza la línea de tiro con cualquier parte de su cuerpo.

5.4 Puntuación

La precisión de cada disparo se mide con los procedimientos descritos en el § 9.1.

La puntuación otorgada por una hoja de diana es la suma de todos los puntos obtenidos en cada diana, menos las penalizaciones.

La clasificación de los atletas se establece siguiendo el orden decreciente de la puntuación de la hoja de dianas completa.

6 Biatlón

6.1 Definición

El biatlón es una prueba individual.

Consiste en realizar, con el mismo equipo, 3 recorridos (de atrás hacia adelante) bajo el agua, en apnea, disparando un tiro en cada recorrido, en un tiempo máximo de **10 minutos**.

6.1.1 Puntos comunes

Para cada recorrido, el atleta realiza un tiro en una hoja de diana con cinco dianas. El atleta elige **3** de los **5** objetivos y dispara un tiro a cada uno de los tres objetivos.

Después de cada tiro, el atleta recoge su varilla siguiendo los procedimientos descritos para su [tipo de tiro](#) (3m o 4m), nada detrás de la línea de salida, recarga su fusil nuevamente apuntando hacia el puesto de tiro y se prepara para el siguiente tiro. .

6.1.2 Configuración de biatlón para tiro de 3 metros.

La línea de tiro (B) se sitúa 3 m antes de la diana (A).

La línea de salida (C) se sitúa 12 m antes de la línea de tiro (B).

6.1.3 Configuración de biatlón para tiro de 4 metros.

La línea de tiro (B) se sitúa 4 m antes de la diana (A).

La línea de salida (C) se sitúa 15 m antes de la línea de tiro (B).

6.2 Realización del concurso

6.2.1 Línea de tiempo

El orden de salida de los atletas se determinará mediante sorteo realizado por el Juez principal. Este sorteo deberá realizarse en presencia de los deportistas o de los capitanes de cada equipo presente.

Antes del inicio de la competición, el atleta se posiciona en la zona de calentamiento por orden del juez de calentamiento o de uno de sus asistentes; luego espera la orden de ingresar a la zona .

La organización exige que el deportista prepare su posicionamiento de competición en un tiempo máximo de dos (2) minutos. Luego deberá ubicarse detrás de la línea de salida y esperar la señal de salida que se dará dentro de un (1) minuto.

El concurso deberá realizarse siguiendo los siguientes pasos:

- El atleta podrá cargar su fusil a la señal del juez de salida 30 segundos antes de la salida.
- Si el fusil no está cargada en la superficie, debe completarse antes de que el atleta cruce la línea de salida.
- Puede cargar el fusil en la superficie o mientras nada bajo el agua en apnea o frente a la línea de tiro.
- Cuando el juez de salida da la salida, el atleta se lanza y nada bajo el agua hasta la línea de tiro, en apnea.
- El deportista deberá disparar sujetando el fusil con un solo brazo y una mano.

- Después del tiro, el atleta debe recoger su varilla siguiendo el procedimiento para su [tipo de tiro](#) (3m o 4m). Luego deberá volver a nadar en apnea, bajo el agua, detrás de la línea de salida. A continuación, después de tomar aire al menos una vez, vuelve a iniciar el mismo recorrido, hasta haber realizado los tres tiros.
- La carrera se completa y el tiempo se detiene cuando el atleta aparece con su fusil detrás de la línea de salida, levantando la mano.
- El deportista espera la orden del juez para abandonar la zona de competición.

Al final de cada carrera, los atletas tendrán un minuto para comprobar sus tiros en las hojas de diana. Para ello deberán dejar su fusil detrás de la línea de salida, y acercarse a los blancos sin tocarlos, por miedo a ser expulsados de la competición.

6.2.2 Rondas eliminatorias

Los playoffs directos se disputarán sólo en caso de empate, en puntuación y tiempo, para las tres primeras posiciones, con recorrido completo de biatlón y hasta que queden registrados los tres primeros.

6.2.3 Incidentes particulares

Durante la competición se prevén incidencias especiales. Se define como incidente particular durante el desarrollo de la competición la rotura del fusil o problemas con el equipamiento de la organización o de las instalaciones de la competición.

En caso de rotura del fusil o de la línea, el atleta lo podrá reemplazar con un fusil de repuesto o con una varilla con línea en excelentes condiciones, mientras se encuentra detrás de la línea de salida, antes del inicio de la competición.

Durante la operación de cambio de fusil, el cómputo del tiempo no se interrumpe.

Si el fusil de repuesto o la varilla no están colocados detrás de la línea de salida, el atleta abra completará la carrera.

El fusil de repuesto sólo se puede utilizar si el primero se rompe.

Los fusiles reemplazados son revisados por el Juez y si no reconoce el incidente en particular, aplicará una penalización al atleta.

No se permite realizar ningún tipo de reparación al fusil o a cualquier pieza del fusil durante la competición.

En caso de que se produzca una incidencia particular por problemas del equipamiento de la organización o de las instalaciones de competición, se procederá de la siguiente manera:

- El atleta objeto de la interrupción deberá informar del incidente particular levantando un brazo para interrumpir el cronometraje de su actuación, después de regresar detrás de la línea de salida, incluso sin su propio fusil, si la varilla queda clavada en el objetivo.
- El registro del tiempo será interrumpido, mientras que la competición de los demás atletas continuará debidamente.

- Una vez solucionada la causa del incidente particular, el atleta se mantiene detrás de la línea de salida y se le dará la señal de salida luego de una cuenta regresiva de 30 segundos.
- Cuando se da la señal de salida, el cómputo del tiempo comienza de nuevo. A partir de ese momento el deportista puede terminar de realizar los tiros restantes mientras el tiempo realizado se suma al tiempo ya contado.
- Una vez realizado el disparo final, el atleta nadará bajo el agua de regreso detrás de la línea de salida donde levantará un brazo para indicar que ha completado su carrera, lo que detendrá el cronómetro.

6.3 Infracciones, sanciones e inhabilitaciones

Un deportista que durante la competición cometa una infracción será sometido a sanciones según la gravedad de la infracción, como se indica a continuación.

6.3.1 Penalizaciones – tanto para tiros de 3 m como de 4 m

Si se dispara más de un tiro al mismo objetivo,

Penalización: sólo se tendrá en cuenta el peor tiro.

Si el deportista cruza la línea de tiro con la punta de la varilla en el momento de disparar,

Penalización: cien (100) puntos

Si el atleta excede el tiempo de 10 minutos,

Penalización: no se tendrá en cuenta el peor tiro.

6.3.2 Descalificaciones – tanto para 3m como para 4m

El deportista es descalificado cuando comete una de las siguientes infracciones:

- Se cuentan más de tres (3) tiros en la hoja de diana.
- El atleta no responde al llamado del juez de calentamiento para ingresar a la zona de calentamiento.
- El atleta ingresa a la zona de calentamiento antes de que el juez de calentamiento lo permita.
- El atleta entra en la zona de llamada o sale de la zona de competición antes de que el juez de salida le permita hacerlo.
- El atleta se lanza, carga su fusil o comienza antes de la señal de salida.
- Los atletas cargan o utilizan su fusil en zonas que no forman parte de la zona de competición.
- El atleta carga o utiliza su fusil de competición en momentos distintos a los de las carreras o de su propia competición.
- El deportista deja su fusil cargado en el fondo de la piscina.
- El atleta hace un nudo para unir ambas partes de la línea si la línea se rompe durante la competición.
- El atleta comienza su carrera antes de que los demás competidores hayan terminado su carrera.
- El juez declara que el fusil no cumple con el reglamento.
- El atleta carga el fusil apuntando en otra dirección que el objetivo.
- Comportamiento antideportivo
- El atleta sale a la superficie con un fusil cargado.

- El atleta recoge su equipamiento (ventosa, lastre...) antes de que los demás atletas de la misma carrera hayan terminado el suyo o antes de que el Juez de Salida les permita hacerlo.
- El atleta carga el fusil antes de que el juez de salida haya dado la señal para permitirle cargar los fusiles.

6.3.3 Descalificaciones – tiro 4m

El deportista es descalificado cuando comete la siguiente infracción:

- El deportista cruza la línea de tiro con cualquier parte de su cuerpo.

6.4 Puntuación de biatlón

La puntuación se calcula de la siguiente manera en una diana de biatlón:

La precisión de cada impacto se mide utilizando el procedimiento descrito en el § 9.1.

La **puntuación total** será la suma de todos los puntos asignados a los tres tiros.

La **puntuación final** se calculará de la siguiente manera:

[**Puntuación total** - tiempo (en segundos x2)] x2 – penalizaciones

Las puntuaciones negativas no se tienen en cuenta.

Las puntuaciones que no son números enteros se redondean al número más cercano.

Ejemplo:

Puntuación total de los objetivos: $450 + 320 + 285 = 1055$

Tiempo: **2 min 30 s 3 décimas de s** ($150,3 \text{ s}$) $\times 2 = 300,6$

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

Penalizaciones: 100 puntos = 100

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

La clasificación de los deportistas va desde la puntuación final más alta hasta la puntuación final más baja.

7 Superbiatlón

7.1 Definición

El Súper biatlón es una prueba individual.

El Súper biatlón consiste en realizar cinco tiros, uno por cada blanco, realizando un recorrido de atrás hacia adelante en apnea, cinco veces, disparando un (1) tiro por cada carrera.

El tiempo máximo para completar un superbiatlón es de 10 (diez) minutos.

7.1.1 Puntos comunes

Después de cada tiro, el atleta recoge su varilla, siguiendo los procedimientos descritos para su [tipo de tiro](#) (3m o 4m), y nada detrás de la línea de salida, recarga su fusil apuntando hacia el puesto de tiro y se prepara para el siguiente tiro.

7.1.2 Superbiatlón Configuración para tiro de 3 metros

La línea de tiro (B) se sitúa 3 m antes de la diana (A).

La línea de salida (C) se sitúa 7 m antes de la línea de tiro (B).

7.1.3 Superbiatlón Configuración para tiro de 4 metros

La línea de tiro (B) se sitúa 4 m antes de la diana (A).

La línea de salida (C) se sitúa 10 m antes de la línea de tiro (B).

7.2 Realización del concurso

7.2.1 Línea de tiempo

El orden de salida de los atletas se determinará mediante sorteo realizado por el Juez principal. Este sorteo deberá realizarse en presencia de los deportistas o de los capitanes de cada equipo presente.

Antes del inicio de la competición, el atleta se sitúa en la zona de calentamiento por orden del juez de calentamiento o de uno de sus asistentes; luego espera la orden.

La organización exige que el deportista prepare su posicionamiento de competición en un tiempo máximo de dos (2) minutos. Luego deberá ubicarse detrás de la línea de salida y esperar la señal de salida que se dará dentro de un (1) minuto.

El concurso deberá realizarse siguiendo los siguientes pasos:

- El atleta podrá cargar su fusil a la señal del juez de salida 30 segundos antes de la salida.
- Si el fusil no está cargada en la superficie, debe completarse antes de que el atleta cruce la línea de salida.
- Puede cargar el fusil en la superficie o mientras nada bajo el agua en apnea o frente a la línea de tiro.
- Cuando el juez de salida da la salida, el atleta se lanza y nada bajo el agua hasta la línea de tiro, en apnea.
- El deportista deberá disparar sujetando el fusil con un solo brazo y una mano.
- Después del tiro, el atleta debe recoger su varilla siguiendo los procedimientos descritos para su tipo de tiro (3m o 4m). Luego deberá volver a nadar en apnea, bajo

el agua, detrás de la línea de salida. A continuación, después de tomar aire al menos una vez, vuelve a iniciar el mismo recorrido, hasta haber realizado los cinco tiros.

- La carrera se completa y el tiempo se detiene cuando el atleta aparece con su fusil detrás de la línea de salida, levantando la mano.
- El deportista espera la orden del juez para abandonar la zona de competición.

7.2.2 Rondas eliminatorias

Los playoffs directos se disputarán únicamente en caso de empate, en puntuación y tiempo, para los tres primeros puestos, con una ronda completa de superbiatlón y hasta que queden registrados los tres primeros.

7.2.3 Incidentes particulares

Durante la competición se prevén incidencias especiales. Se define como incidente particular durante el desarrollo de la competición la rotura del fusil o problemas con el equipamiento de la organización o de las instalaciones de la competición.

En caso de rotura del fusil o de la línea, el atleta podrá reemplazar el fusil con uno de repuesto o con una varilla con una línea en excelentes condiciones, mientras se encuentra detrás de la línea de salida, antes del inicio de la competición.

Durante la operación de cambio de fusil, el cómputo del tiempo no se interrumpe.

Si el fusil de repuesto o la varilla no están colocados detrás de la línea de salida, el atleta abra completado la carrera.

El fusil de repuesto sólo se puede utilizar si el primero se rompe.

Los fusiles reemplazados son revisados por el Juez, y si no reconoce el incidente en particular, aplicará una penalización al atleta.

No se permite realizar ningún tipo de reparación al fusil o a cualquier pieza del mismo durante la competición.

En caso de que se produzca una incidencia particular por problemas del equipamiento de la organización o de las instalaciones de competición, se procederá de la siguiente manera:

- El atleta objeto de la interrupción deberá informar del incidente particular levantando un brazo para interrumpir el cronometraje de su actuación, después de regresar detrás de la línea de salida, incluso sin su propio fusil, si la varilla queda clavada en el objetivo.
- El registro del tiempo será interrumpido, mientras que la competición de los demás atletas continuará debidamente.
- Una vez solucionada la causa del incidente particular, el atleta se mantiene detrás de la línea de salida y se le dará la señal de salida luego de una cuenta regresiva de 30 segundos.
- Cuando se da la señal de salida, el cómputo del tiempo comienza de nuevo. A partir de ese momento el deportista puede terminar de realizar los tiros restantes mientras el tiempo realizado se suma al tiempo ya contado.
- Una vez realizado el disparo final, el atleta nadará bajo el agua de regreso detrás de la línea de salida donde levantará un brazo para indicar que ha completado su carrera, lo que detendrá el cronómetro.

7.3 Infracciones, sanciones e inhabilitaciones

7.3.1 Penalizaciones – Tanto para tiros de 3 m como de 4 m.

Para que la carrera sea válida, deberán haberse ejecutado los cinco (5) recorridos y haberse realizado los cinco (5) tiros.

Una carrera que, durante la competición, sea interrumpida o incompleta, no se considerará válida.

Un atleta que durante la competición cometa una infracción será sometido a sanciones de acuerdo a la gravedad de la infracción, como se indica a continuación:

El deportista cruza la línea de tiro con la punta de la varilla.

Penalización: 30" (treinta segundos) por cada infracción, sumados al tiempo total registrado.

El atleta se lanza, carga su fusil y parte antes de la señal de salida.

Penalización: 30" (treinta segundos) por cada infracción, sumados al tiempo total registrado.

El atleta supera el límite de tiempo de 240 segundos para la categoría masculina y de 270 segundos para la categoría femenina, tiempo que incluye las eventuales penalizaciones de tiempo.

Penalización: Se anula un tiro válido.

El atleta supera el tiempo límite en 45 segundos (285 segundos para la categoría masculina y 315 segundos para la femenina), tiempo incluyendo las eventuales penalizaciones de tiempo.

Penalización: eliminación de otro tiro válido con un total de dos (2) tiros válidos anulados sobre el total de tiros válidos registrados.

7.3.2 Descalificaciones – Tanto para los 3m como para los 4m

El deportista es descalificado cuando comete una de las siguientes infracciones:

- El atleta no responde al llamado del juez de calentamiento para ingresar a la zona.
- El atleta ingresa a la zona de calentamiento antes de que el juez lo permita.
- El atleta entra en la zona de llamada o sale de la zona de competición antes de que el juez de salida le permita hacerlo.
- El atleta se lanza, carga su fusil o comienza antes de la señal de salida.
- Los atletas cargan o utilizan su fusil en zonas que no forman parte de la zona de competición.
- El atleta carga o utiliza su fusil de competición en momentos distintos a los de la carrera o de su propia competición.
- El deportista deja su fusil cargado en el fondo de la piscina.
- El atleta hace un nudo para unir ambas partes de la línea si la línea se rompe durante la competición.
- El atleta comienza su carrera antes de que los demás competidores hayan terminado su carrera.
- El juez de competición declara que el fusil no cumple con el reglamento.
- El atleta carga el fusil, en la superficie o bajo el agua, apuntando en otra dirección que el objetivo.
- Comportamiento antideportivo
- El atleta sale a la superficie con un fusil cargado.

- El atleta recoge su equipamiento (submarino, ventosa, lastre...) antes de que los demás atletas de la misma carrera hayan terminado el suyo o antes de que el Juez de Salida les permita hacerlo.
- El atleta carga el fusil antes de que el juez de salida haya dado la señal para permitirle cargar los fusiles.
- El deportista supera el tiempo límite preestablecido de 10 minutos.

7.3.3 Descalificaciones por tiro a 4 metros

El deportista es descalificado cuando comete la siguiente infracción:

- El deportista cruza la línea de tiro con una de las partes de su cuerpo.

7.4 Puntuación

El uso de una tarjeta graduada especial sirve únicamente para establecer si el tiro se realiza dentro o fuera de la diana: el centro del impacto no debe exceder el borde exterior de la diana.

El ranking se establece de la siguiente manera:

- Suma las penalizaciones de tiempo al tiempo realizado por el atleta.
- Disminuir el número de tiros válidos según la escala de tiempo aplicada al deportista.
- Clasificar a los atletas según el número de tiros válidos de arriba hacia abajo y luego según el tiempo final de abajo hacia arriba (penalizaciones incluidas).

8 Evento de relevos

8.1 Definición

La prueba de relevos es una competición por equipos en la que participan hombres o mujeres y equipos mixtos.

La prueba de Relevos consiste en nadar nueve (9) recorridos de atrás hacia adelante bajo el agua, realizando nueve (9) tiros, un tiro por cada recorrido, a uno de los nueve (9) blancos de la hoja de blancos.

8.1.1 Puntos comunes

Cada delegación podrá inscribir hasta dos (2) equipos compuestos por tres (3) miembros cada uno.

La prueba de relevos se desarrolla a una sola ronda dentro de un tiempo límite de cuatro (4) minutos y treinta (30) segundos.

Cada miembro del equipo realiza tres (3) tiros de los nueve (9) tiros.

8.1.2 Ajuste del Relevo para tiro a 3m

La línea de tiro (B) se sitúa 3 m antes de la diana (A).

La línea de salida (C) se sitúa 12 m antes de la línea de tiro (B).

8.1.3 Ajuste del Relevo para tiro a 4m

La línea de tiro (B) se sitúa 4 m antes de la diana (A).

La línea de salida (C) se sitúa 10 m antes de la línea de tiro (B).

8.2 Realización del evento de relevos.

8.2.1 Línea de tiempo

El orden de salida de los atletas se decidirá mediante sorteo realizado por el Juez principal. Este sorteo deberá realizarse en presencia de los deportistas o de los capitanes de cada equipo presentes.

Antes del inicio de la prueba de relevos, el equipo se sitúa en la zona de calentamiento por orden del juez de calentamiento o de uno de sus asistentes, y espera la orden del juez de salida.

El equipo es invitado por la organización a preparar su posición de tiro en el tiempo máximo de tres (3) minutos. Luego el equipo deberá posicionarse detrás de la línea de salida y esperar la señal de salida, la cual se dará un (1) minuto después del posicionamiento del último de los atletas en competencia.

El evento debe desarrollarse de la siguiente manera:

- Un atleta se sitúa en la zona de salida mientras los otros dos esperan su turno en la zona de llamada.
- Treinta (30) segundos antes de la salida, el juez de salida permite al atleta cargar su fusil.
- Cuando se da la señal de salida, el atleta se sumerge y nada bajo el agua. Puede cargar su fusil en la superficie antes de la línea de salida, mientras nada bajo el agua.

o cuando se acerca a la línea de tiro. Tan pronto como el primer atleta se haya lanzado y su cabeza haya cruzado la línea de salida, el segundo atleta podrá ingresar a la zona de salida.

- Cuando haya llegado a la línea de tiro, el atleta deberá disparar el tiro con el fusil sostenida por un solo brazo y sostenida por una sola mano sin ningún otro apoyo en el cuerpo; el otro brazo se puede utilizar para proporcionar estabilidad al cuerpo.
- Después del tiro, el atleta debe recoger su varilla según el [procedimiento apropiado](#) (tiro a 3 o 4 m). Luego debe volver a nadar bajo el agua para llegar detrás de la línea de salida. Cuando haya cruzado la línea de salida, deberá pasar el relevo al segundo atleta que deberá realizar el mismo recorrido siguiendo el mismo procedimiento. Ambos atletas deberán tocarse las manos, sobre la superficie y en la zona de salida para que los jueces lo vean, para que el relevo se considere válido. En ese momento el fusil no debe estar cargado. El atleta que haya completado su carrera, después del intercambio de relevos, deberá retroceder detrás de la línea de la zona de llamada. Mientras tanto, el tercer atleta, en cuanto el segundo se lanza y cruza la línea de salida con la cabeza, puede entrar en la zona de salida.
- La prueba de relevos se completa cuando todos los atletas han completado todos sus recorridos y todos sus tiros. Cuando el último atleta ha disparado el último tiro (número 9), vuelve a nadar bajo el agua detrás de la línea de salida y sale a la superficie sosteniendo el brazo hacia arriba para señalar el final del relevo.
- El equipo deberá esperar la orden del juez de salida para abandonar la zona de competición.

8.2.2 Rondas eliminatorias

Los play-offs directos, que consisten en repetir la prueba completa de relevos, se realizarán únicamente en caso de empate en el puntaje de las tres primeras posiciones del ranking.

8.2.3 Incidentes particulares

Durante el desarrollo de la competición se prevén incidencias particulares.

Se define como incidente particular durante el desarrollo de la competición la rotura del fusil o problemas con el equipamiento de la organización o de las instalaciones de la competición.

En caso de rotura del fusil o de la línea, el atleta podrá reemplazar el fusil con otro de repuesto o con una varilla con una línea en excelentes condiciones, mientras se encuentra detrás de la línea de salida, antes del inicio de la competición.

Durante la operación de cambio de fusil, el cómputo del tiempo no se interrumpe.

Si el fusil de repuesto o la varilla no están posicionadas detrás de la línea de salida, el atleta abra completado la carrera y se evaluarán los tiros realizados hasta ese momento, sin tener en cuenta la eventual bonificación derivada del tiempo registrado bajo los 4 minutos y 30 segundos.

El fusil de repuesto sólo se puede utilizar si el primero se rompe.

Los fusiles reemplazados son revisados por el Juez, y si no reconoce el incidente en particular, aplicará una penalización al atleta.

No se permite realizar ningún tipo de reparación del fusil o a cualquier pieza del mismo durante la competición.

En caso de que se produzca una incidencia particular por problemas del equipamiento de la organización o de las instalaciones de competición, se procederá de la siguiente manera:

- El atleta deberá informar del incidente particular después de regresar detrás de la línea de salida, y antes del intercambio con el otro atleta, incluso sin su propio fusil si la varilla queda clavada en el blanco, mientras la competición de los otros equipos continuará debidamente.
- Una vez resuelta la causa del incidente en particular, la carrera será reanudada por el atleta que haya experimentado el incidente en particular.
- El atleta permanecerá posicionado detrás de la línea de salida donde nuevamente se le dará la señal de salida, después de la cuenta atrás de 30 segundos. A partir de ese momento, el equipo podrá completar los tiros restantes.
- La grabación del tiempo se reanudará y se agregará al tiempo ya registrado.
- Una vez realizado el último tiro, el atleta regresará detrás de la línea de salida donde levantará un brazo para señalar la finalización de la carrera, interrumpiendo el tiempo.

8.3 infracciones, sanciones e inhabilitaciones

8.3.1 Penalizaciones – tanto para tiros de 3 m como de 4 m

Cuando un atleta de un equipo comete una infracción a estas reglas, durante el evento, su equipo recibirá una penalización dependiendo de la gravedad de la infracción, como se indica a continuación:

Los atletas no deben cruzar la línea de tiro con la punta de la varilla al disparar.

Penalización: cien (100) puntos

El equipo puede realizar únicamente nueve (9) tiros al blanco y en cualquier caso sólo un tiro a cada blanco.

Después de comprobar la puntuación, todos los tiros sobrantes serán declarados inválidos y se concederán penalizaciones según los siguientes procedimientos:

Nueve disparos en la hoja de diana, si dos disparos o más son en el mismo objetivo visual

Penalización: por cada tiro sobrante, se declara no válido el tiro con mayor puntuación.

8.3.2 Descalificaciones – tanto para tiros de 3m como de 4m

El deportista es descalificado cuando comete una de las siguientes infracciones:

- El atleta no responde al llamado del juez de calentamiento para ingresar a la zona.
- El atleta ingresa a la zona de calentamiento antes de que el juez de calentamiento lo permita.
- El atleta entra en la zona de llamada o sale de la zona de competición antes de que el juez de salida le permita hacerlo.
- El atleta se lanza, carga su fusil o comienza antes de la señal de salida.
- El deportista carga o utiliza su fusil en zonas que no forman parte de la zona de competición.
- El atleta carga o utiliza su fusil de competición en momentos distintos a los de las carreras o de su propia competición.
- El deportista deja su fusil cargado en el fondo de la piscina.

- El atleta hace un nudo para unir ambas partes de la línea si la línea se rompe durante la competencia.
- El atleta comienza su recorrido antes de que los demás competidores hayan terminado su recorrido.
- El juez de competición declara que el fusil no cumple con el reglamento.
- El atleta carga el fusil, en la superficie o bajo el agua, apuntando en otra dirección que el objetivo.
- Comportamiento antideportivo
- El atleta sale a la superficie con un fusil cargado.
- El atleta recoge su equipamiento (ventosa, lastre...) antes de que los demás atletas del mismo recorrido hayan terminado su recorrido o antes de que el Juez de Salida les permita hacerlo.
- El atleta carga el fusil antes de que el juez de salida haya dado la señal para permitirle cargar los fusiles.
- El deportista realiza más de un (1) tiro en una misma apnea.
- Más de nueve (9) tiros al mismo blanco.
- Más de nueve (9) carreras.
- Más de tres (3) carreras por cada atleta.
- Un miembro del equipo carga su fusil antes del intercambio de relevos entre ambos atletas.
- Un miembro del equipo carga el fusil antes de que la señal de inicio les dé la señal para permitirles cargar el fusil.
- Un atleta no respeta el hecho de que sólo se le permite utilizar su propio fusil para la prueba de relevos y sólo se le permite utilizar, como reemplazo, un fusil de repuesto varilla con línea, que se ha colocado detrás de la línea de salida. antes del inicio de la prueba de relevos.
- Un atleta no respeta las reglas para el intercambio de relevos:
 - El fusil debe estar descargada para el cambio de relevo.
 - Las manos de los atletas deben ser claramente visibles sobre la superficie cuando se tocan las manos.

8.3.3 Descalificaciones – Tiro a 4 metros

El deportista es descalificado cuando cruza la línea de tiro con una de las partes de su cuerpo.

8.4 Puntuación

La puntuación de una hoja de objetivos de relevos se calcula de la siguiente manera:

La precisión del impacto se mide con el procedimiento descrito en el § 9.1.

La **puntuación total** es la suma de los puntos obtenidos en los nueve tiros.

una **bonificación** de diez (10) puntos por cada segundo menos respecto del tiempo máximo autorizado de cuatro (4) minutos con treinta (30) segundos. El bono se suma a la **puntuación total** .

una **penalización** de diez (10) puntos por cada segundo sobre el tiempo máximo autorizado de cuatro (4) minutos y treinta (30) segundos. La penalización se resta de la **puntuación total** .

La **puntuación final** se calcula de la siguiente manera: **puntuación total + bonificaciones - penalizaciones**

El ranking de los deportistas se establece desde la **puntuación final más alta** hasta la **puntuación final más baja** .

9 Clasificación

Las mediciones y validación de los puntos, que se describen a continuación, se refieren a todos los diferentes tipos de tiro al blanco submarino, tanto en tiros de 3 m como de 4 m.

9.1 Medida de los tiros de precisión.

La evaluación de la puntuación a asignar al objetivo se realizará en una zona específica. Sólo los jueces y capitanes de equipo pueden ingresar a esta zona de puntuación. Uno de los posibles sistemas de puntuación se puede presentar de la siguiente manera:

La evaluación de cada tiro se realizará mediante un cuadro de mando graduado especial. La puntuación se determinará colocando una aguja con un diámetro de 6,5 mm en el orificio de impacto de cada objetivo y haciendo coincidir el objetivo con las referencias circulares. El índice (= el centro de esta aguja) determinará la puntuación asignada a cada disparo, que se leerá directamente en la tarjeta graduada.



Si el índice del cuadro de mando graduado se encuentra en una posición intermedia entre dos valores, se asignará el valor mayor.

Si la mitad del tiro queda fuera de la tarjeta graduada, la puntuación asignada será cero (0).

Si el punto de impacto de la varilla no es claramente visible en la hoja de diana, haciendo imposible la inserción de la aguja, y por lo tanto la evaluación de la puntuación también imposible, entonces la puntuación será evaluada directamente por el Juez de principal.

9.2 Validación de las puntuaciones.

Al final de la evaluación de las puntuaciones, la hoja de dianas se pondrá a disposición del capitán del equipo o, en su ausencia, del propio atleta, quien, después de haber examinado la hoja de dianas en presencia del juez principal, visará la puntuación como válida.

9.3 Reclamos

Consulte los procedimientos de reclamo y obligaciones disponibles

Cada evento individual tendrá su propio podio.

Los tiros al blanco de 3 y 4 metros tendrán su propio podio independiente para cada evento individual.

El valor del punto de ranking es el lugar asignado a cada atleta en el ranking de cada evento individual.

La puntuación combinada es la suma de los puntos de clasificación en cada evento individual.

El podio combinado premia a los atletas que tengan la puntuación combinada más baja.

Los tiros combinados de 3 y 4 m tendrán un podio combinado independiente.

Cuando en una misma competición se exhiben tiros de 3 y 4 m, el podio del tiro super combinado premia a los atletas con la menor suma de puntos en tiros de 3 y 4 m.

A excepción del tiro súper combinado, las clasificaciones están separadas para tiros de 3 y 4 m.

10 Registros

10.1 Generalidades

Un récord es una actuación que supera la mejor actuación anterior lograda en una competición FEDAS según las normas y reglamentos de FEDAS y registrada en el calendario de competiciones de FEDAS.

El desempeño se mide con la puntuación asignada para el evento en cuestión:

- en puntos para el evento de precisión
- en puntos para la prueba de biatlón
- en número de impactos válidos y a tiempo para la prueba de súper biatlón
- en puntos para el evento de relevos

Un récord se establece durante una competición utilizando las normas y reglamentos de FEDAS y se registra en el calendario de competiciones de la FEDAS.

Sólo los siguientes registros están homologados por las FEDAS:

- Récorde autonómicos
- Récorde nacionales

El formulario oficial de solicitud FEDAS para la homologación de récords deberá ser cumplimentado por el miembro oficial del comité organizador de la competición y deberá estar firmado por el juez principal afirmando que se han respetado todas las reglas.

El registro será entonces declarado válido ipso facto y recibirá la homologación inmediatamente después de la recepción de la prueba antidopaje negativa.

10.2 tipos de registros

Los registros siguen las diferentes categorías y tipos de rodajes:

- Precisión, 3m
- Precisión 4m
- Biatlón 3m
- Biatlón 4m
- Superbiatlón 3m
- Superbiatlón 4m
- Relevos 3m
- Relevos 4m

10.3 Categorías

La homologación de registros respeta las siguientes categorías:

- Hombres
- Mujer
- Sub 23

11 Inscripciones campeonato de España

El número máximo de deportistas participantes en una modalidad es de 3 atletas en categoría masculina 3 atletas en categoría femenina y 3 en categoría sub 23. Por tanto, cada autonomía puede presentar un máximo de 9 deportistas por cada modalidad. Los campeones y campeonas de España vigentes no computan en este tope al haber obtenido plaza por derecho propio en el año anterior. Como todos los años, también se permite una plaza añadida por categoría y modalidad para el equipo de la federación organizadora. En ambos supuestos, pagarán inscripción igualmente. El número de participantes que la organización considera como máximo por prueba, es el que se determine por motivo de las instalaciones

Barcelona 1 de Noviembre del 2024