



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 Tir sur cible subaquatique

Le tir sur cible subaquatique est une discipline sportive pratiquée dans une piscine par un athlète muni d'un équipement conforme aux présents règlements, et dont l'autonomie sous l'eau dépend exclusivement de sa capacité à retenir sa respiration.

1.1.2 Âge

Pour pouvoir participer à des compétitions de tir sur cible subaquatique, les concurrents doivent avoir au moins 16 ans.

1.1.3 Épreuve de relais

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

- 1.1.3.2 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.
- 1.1.3.3 L'épreuve de relais consiste à effectuer neuf (9) tirs sur neuf (9) visuels de la cible.
- 1.1.3.4 La compétition se déroule en une seule série et dans un temps limite de quatre (4) minutes et trente (30) secondes.
- 1.1.3.5 Si l'équipe se compose de trois (3) concurrents, chacun d'entre eux effectue trois (3) tirs sur les neuf (9) visuels.
- 1.1.3.6 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.

1.1.4 Utilisation du pronom masculin

Dans les présents règlements, toutes les parties grammaticales du texte désignant des personnes emploient le genre masculin. Il s'agit évidemment d'un expédient visant à simplifier la compréhension et il est expressément indiqué au lecteur que les références qui figurent dans ces règlements s'appliquent indépendamment du sexe de la personne, quelle que soit sa fonction, qui participe à une compétition de tir de précision.

1.1.5 Infractions aux règlements

L'infraction aux dispositions établies dans les présents règlements entraîne l'application de sanctions pour le concurrent.

1.1.6 Licence de la CMAS

Chaque concurrent doit posséder la licence sportive de la CMAS.

2. SECTION II

2.1 ASPECTS TECHNIQUES GÉNÉRAUX

2.1.1 Catégories d'athlètes, matériel et équipement

2.1.1.1 Catégories

2.1.1.1.1 Les compétitions officielles présentent les catégories masculines et/ou féminines.

2.1.1.2 Matériel autorisé

2.1.1.2.1 Pendant la compétition, l'utilisation des équipements suivants est permise :

Palmes, masque, tuba, combinaison, lests, gants, ventouse, arbalète de rechange, flèche de rechange avec fil, éléments de positionnement.

2.1.1.2.2 Aucun autre équipement n'est autorisé.

2.1.1.2.3 L'arbalète de rechange ne peut être utilisée que si la première arbalète est cassée.

2.1.1.2.4 L'utilisation de lampes torches est interdit.

2.1.1.2.5 L'utilisation de moulinet est interdite.

2.1.1.3 Caractéristiques de l'arbalète

2.1.1.3.1 Les arbalètes utilisées dans les compétitions peuvent être à air comprimé ou élastiques, avec des flèches dont la longueur ne doit pas dépasser **150 cm**.
Les arbalètes utilisées dans les compétitions peuvent être seulement à élastiques, pas d'arbalètes à air comprimé, avec des flèches dont la longueur ne doit pas dépasser **150 cm**

2.1.1.3.2 Les arbalètes élastiques en bois ne peuvent pas être utilisées, même si elles sont produites en série.

2.1.1.3.3 Le diamètre de la flèche ne doit pas dépasser **8 mm** **Pas 6,7 mm**

2.1.1.3.4 La pointe doit être constituée d'un cône tronqué, le cône ayant une longueur d'au moins **6 mm** et un diamètre d'extrémité situé entre **3 mm et 4 mm**.
La pointe de la flèche doit être suffisamment pointue pour pénétrer facilement dans le plastron. La pointe de la flèche doit respecter les contraintes suivantes

Distance entre la base du cône et l'extrémité **11 mm mini**.
Angle **30° maxi**.

2.1.1.3.5 La flèche doit être fixée à l'arbalète par un fil d'une épaisseur minimale de **0,8 mm** et doit être en excellent état.

La flèche est obligatoirement reliée à l'arbalète par un fil, sans ajout d'élément de lestage ou de flottabilité, suffisamment solide pour résister à un tir hors cible. Il peut y ajouter un amortisseur en caoutchouc ou élastique d'une longueur maximum de 20cm

2.1.1.3.6 Les arbalètes avec des fils élastiques et l'utilisation d'une poulie seulement sont autorisées.

2.1.1.3.7 Le fil **élastique** doit mesurer au moins **1,00 mm** et doit être fixé à la flèche et à l'arbalète de façon à éviter de se rompre facilement.

2.1.1.3.8 Pour les arbalètes à air comprimé, pour relier le fil à la flèche et à l'arbalète, seul des guides flèches commerciaux et non artisanaux, peuvent être utilisés. Les flèches peuvent aussi être fixées à l'aide d'un trou traversant et sans guides flèches

2.1.1.3.97 La conformité de l'arbalète est contrôlée à l'avance et peut être vérifiée, sur demande du Juge-arbitre de la compétition, par un tir dans l'eau.

2.1.1.3.108 L'arbalète ne peut être armée que par la force des bras.

2.1.1.3.119 L'arbalète doit être fabriquée en série pour la pêche sous-marine, contrôlable et d'une marque reconnue, non modifiée ni personnalisée. Le fabricant doit être officiellement enregistré.

L'arbalète peut être soit assemblée soit fabriquée d'un seul bloc. En ce qui concerne les arbalètes assemblées, elles peuvent avoir des caractéristiques qui diffèrent des modèles figurant dans les catalogues, à condition qu'elles proviennent d'une production en série de la même marque.

Dans tous les cas, l'arbalète utilisée, qu'elle soit actionnée par une bande élastique ou pneumatique, ne doit pas dépasser les dimensions standards suivantes :

- longueur totale maximale (du point le plus en arrière près de la poignée au point le plus avancé près de la tête), incluant d'éventuels accessoires : **1500 mm** ;
- largeur maximale, incluant d'éventuels accessoires : **80 mm** ;
- hauteur maximale, incluant d'éventuels accessoires et sans la poignée (poignée, détente et mécanisme de libération) : **50 mm** ;
- Poids total, sans la flèche : **1000 g**.

2.1.1.3.1210 Tous les dispositifs de visée, qu'ils soient commerciaux ou artisanaux, tels que visée laser pour arc ou carabine, fixes ou réglables, tous les dispositifs de visée optique modifiant la visibilité et toute modification effectuée à la structure de l'arme pouvant être utilisée comme dispositif de visée sont interdits. Les ailettes, contrepoids, guides flèches avec des ailettes, tout support entre l'arme et le corps ou l'arme et le bras ainsi que les poignées anatomiques artisanales sont interdits.

2.1.1.3.1311 La flèche, le fil, la pointe et les élastiques peuvent être remplacés.

2.1.2 Zone de compétition

2.1.2.1 Les compétitions ont lieu dans une piscine dotée des caractéristiques suivantes :

2.1.2.1.1 Température de l'eau entre 23 °C +/- 5 °C ;

2.1.2.1.2 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.

2.1.2.1.3 Les éventuelles exceptions doivent être autorisées par la CMAS.

2.1.3 Organisation de la zone de compétition

2.1.3.1 La zone de compétition est divisée comme suit :

2.1.3.1.1 Zone de sécurité :

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

2.1.3.1.2 Zone de compétition :

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

2.1.3.1.3 Zone de départ :

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

2.1.3.1.4 Zone d'appel :

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

2.1.3.1.5 Zone d'échauffement :

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

2.1.4 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** : **4 3** MÈTRES

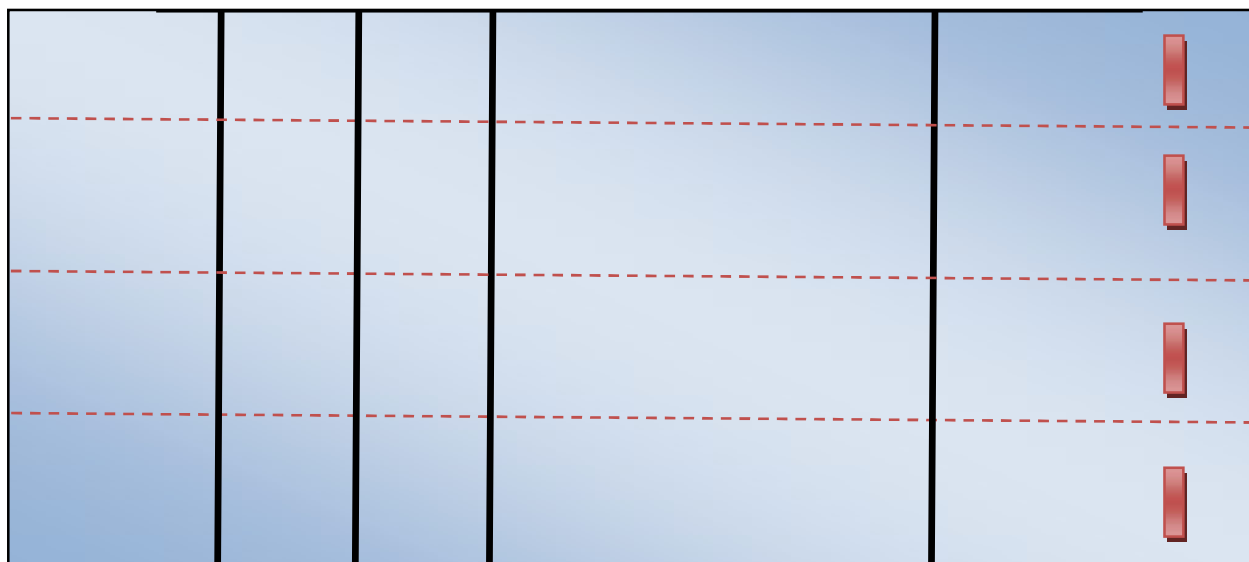
ESPACE **B/C** : **10 12** MÈTRES

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 ← 10 12 m → B ← 4 3 m → A



2.1.5 Interdictions concernant la zone de compétition

2.1.5.1 Les actions suivantes sont interdites :

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

2.1.5.1.2 entrer dans l'espace A/B ;

2.1.5.1.2 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 relais est rectangulaire et mesure **33 x 35 cm**, avec un fond blanc et est placée à une hauteur telle que le centre du visuel central, correspondant à 460 points, soit à 80 cm du fond de la piscine.

2.1.6.2 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 Noire
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

2.1.7 Évaluation du score

2.1.7.1 L'évaluation du score à attribuer aux cibles a lieu à la fin de l'épreuve dans une zone réservée à cet effet.

2.1.7.2 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.

2.1.7.3 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.

2.1.7.4 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).

2.1.7.5 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.

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

2.1.7.7 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.

2.1.8 Infractions générales et pénalités

2.1.8.1 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 :

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

Pénalité : cent (100) points.

2.1.8.1.2 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).

2.1.8.1.3 L'athlète laisse son arbalète armée au fond.

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

2.1.8.2.4 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).

2.1.8.1.5 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)

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

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

2.1.8.1.7 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).

2.1.8.1.8 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).

2.1.8.1.9 Comportement antisportif.

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

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

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

2.1.8.1.11 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).

- 2.1.8.1.11 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).

2.1.9 Infractions particulières et pénalités

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

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

- 2.1.9.2.1 Plus de neuf tirs sur la cible.

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

- 2.1.9.2.2 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.

- 2.1.9.2.3 Plus de neuf parcours.

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

- 2.1.9.2.4 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).

- 2.1.9.2.5 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).

- 2.1.9.2.6 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).

- 2.1.9.3 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).

2.1.9.4 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.

2.1.9.5 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.

2.2 PERSONNEL D'ENCADREMENT DE LA COMPÉTITION ET PERSONNEL D'ASSISTANCE

2.2.1 Dispositions générales

2.2.1.1 Le personnel d'encadrement et le personnel d'assistance ne peuvent prendre de décisions de façon autonome mais doivent toujours consulter le Juge-arbitre de la compétition, seule personne autorisée à communiquer la décision définitive.

2.2.1.2 Le personnel d'encadrement et le personnel d'assistance sont responsables de l'organisation de la compétition.

2.2.1.3 Les personnels d'encadrement et d'assistance sont :

- le Juge-arbitre de compétition ;
- le Directeur de compétition ;
- le Juge-arbitre de ligne de tir ;
- le Juge-arbitre chargé du contrôle des tirs et de l'attribution des scores ;
- le Commissaire au départ ;
- les Chronométreurs ;
- le Secrétaire de la compétition ;
- le Médecin de la compétition ;
- les assistants.

2.2.1.4 Le personnel constitué par le Directeur de compétition, le personnel d'encadrement de la compétition et le personnel d'assistance, à l'exception du Juge-arbitre de compétition, sont nommés par l'organisation.

2.2.2 Juge-arbitre de compétition

- 2.2.2.1 Dans les championnats mondiaux et continentaux, le Juge-arbitre de compétition est désigné par la CMAS.
- 2.2.2.2 Le Juge-arbitre de compétition exerce son autorité et son contrôle sur le personnel mentionné au point 2.2.1.3.
- 2.2.2.3 Le Juge-arbitre de compétition a les fonctions suivantes :
 - 2.2.2.3.1 Inspection des installations où se déroule la compétition ;
 - 2.2.2.3.2 Contrôle de la validité des documents des participants ;
 - 2.2.2.3.3 Contrôle et approbation des formulaires d'inscription et établir l'ordre de passage des épreuves ;
 - 2.2.2.3.4 Approbation et validation du classement avant que les résultats en soient rendus publics.
- 2.2.2.4 Le Juge-arbitre de compétition doit garantir la conformité aux instructions et résoudre tout problème pouvant surgir concernant l'organisation des compétitions dans les cas où le règlement ne fournit aucune indication spécifique.
- 2.2.2.5 Il doit garantir, pour la bonne organisation de la compétition, que tous les personnels d'encadrement et d'assistance nécessaires pour le bon déroulement de la compétition sont présents dans les fonctions qui leur ont été attribuées. Il peut nommer des remplaçants pour les personnels d'encadrement absents, qui se trouvent dans l'incapacité d'assister à la compétition ou de remplir leurs fonctions. S'il le juge nécessaire, il peut nommer d'autres personnels d'encadrement supplémentaires.
- 2.2.2.6 Il autorise le Commissaire au départ à donner le signal de départ, après s'être assuré que l'ensemble du personnel est à sa place et prêt à s'acquitter de ses tâches.
- 2.2.2.7 Il peut annuler le départ de l'épreuve et ordonner une nouvelle procédure de départ.
- 2.2.2.8 Le Juge-arbitre de compétition, en accord avec le Directeur de compétition, peut suspendre ou annuler la compétition dans des cas de force majeure ; cette faculté peut être exercée, à titre d'exemple seulement, en cas de mauvaises conditions météorologiques (si l'événement se tient dans une piscine en plein air) ou lorsque les installations où se déroule la compétition semblent ne plus être conformes aux normes requises par le règlement.
- 2.2.2.9 Le Juge-arbitre de compétition applique une pénalité à un athlète pour une infraction ou une irrégularité qu'il a observée en personne ou qui lui a été rapportée par un autre membre du personnel d'encadrement.

2.2.3 Directeur de compétition

2.2.3.1 Le Directeur de compétition supervise et coordonne toutes les étapes de l'organisation de la compétition, avec la collaboration, dans la mesure où cela relève de sa compétence, du personnel d'encadrement (à l'exception du Juge-arbitre de compétition) et des assistants.

2.2.4 Juge-arbitre de la ligne de tir

2.2.4.1 Ce juge-arbitre doit être placé sur la ligne de tir, représentée par une ligne noire au fond et une ligne d'eau à la surface.

2.2.4.2 le juge-arbitre de la ligne de tir contrôle la ligne de tir et informe le Juge-arbitre de compétition :

2.2.4.2.1 Si un compétiteur franchit la ligne de tir avec la pointe de la flèche ou l'une des parties de son corps ;

2.2.4.2.2 Du nombre de tirs, des infractions au règlement et des comportements antisportifs.

2.2.5 Juge-arbitre en chargé du contrôle des tirs et de l'attribution des scores

2.2.5.1 Ce juge-arbitre est chargé de la bonne conservation des cibles jusqu'à la fin de la compétition ; il observe les tirs et attribue les points à l'aide du gabarit gradué.

2.2.5.2 Le contrôle doit être effectué hors de l'eau et seuls les capitaines, ou, en leur absence, les athlètes, peuvent être présents lors du contrôle et valident le résultat.

2.2.6 Commissaire au départ

2.2.6.1 Le Commissaire au départ a la mission de donner le signal de départ lorsque les concurrents, juges et chronométreurs sont à leur place.

2.2.7 Chronométreurs

2.2.7.1 Chaque épreuve est chronométrée, sans interruption, du début à la fin, au dixième de seconde près.

2.2.7.2 Pour chaque épreuve, le temps commence lorsque le Chronométreur donne le signal de départ.

2.2.7.3 Le temps est arrêté lorsque le concurrent lève la main hors de l'eau, au-delà de la ligne de départ.

2.2.7.4 Le temps est enregistré par les Chronométreurs en minutes, secondes et dixièmes de seconde.

2.2.8 Secrétaire de compétition

- 2.2.8.1 Le Secrétaire de compétition a la mission de contrôler la précision des notes écrites concernant les résultats et les positions communiquées par le Juge-arbitre de compétition.
- 2.2.8.2 Il nomme ses propres assistants et coordonne leur travail.
- 2.2.8.3 Il prépare tous les matériels et documents nécessaires pour la compétition.
- 2.2.8.4 Il vérifie les résultats, consigne les nouveaux records en les insérant dans les rapports officiels de records. Il insère cette documentation dans le rapport de la compétition, le mettant à la disposition du Juge-arbitre de compétition.
- 2.2.8.5 Il communique les résultats concernant les 3 meilleurs athlètes au classement et la composition d'éventuelles séries éliminatoires.
- 2.2.8.6 Les résultats officiels et le classement des athlètes ne doivent pas être communiqués par le Secrétaire, pour être ensuite diffusés, sans avoir été au préalable autorisés par le Juge-arbitre de compétition.
- 2.2.8.7 Il prépare le rapport final de la compétition.
- 2.2.8.8 Lorsqu'il existe un service de presse, le Secrétaire de compétition peut, avec l'autorisation du Directeur de compétition, communiquer les informations relatives à la compétition aux médias.

2.2.9 Médecin de la compétition

- 2.2.9.1 Le Médecin de la compétition doit assurer les premiers secours aux personnes victimes d'accidents, en leur fournissant l'aide nécessaire depuis le moment de l'accident jusqu'à leur rétablissement dans les installations de soin de santé locales.

2.2.10 Autres assistants

- 2.2.10.1 Le Comité d'organisation nomme les autres assistants qu'il juge nécessaires pour la compétition ; ces personnes relèvent de l'autorité du Directeur de compétition qui, avec le Juge-arbitre de compétition, détermine les différentes tâches assignées à chacun d'entre eux.

2.2.11 Réunion préliminaire

- 2.2.11.1 La veille de la compétition, une réunion doit se tenir entre :
- le Directeur de compétition ;
 - le Juge-arbitre de compétition ;
 - les Capitaines ;
 - le Médecin de l'Organisation.
- 2.2.11.2 La réunion a pour objectif de définir :
- les questions techniques ;
 - les horaires et le transport ;

- les instructions relatives aux cérémonies d'ouverture et de clôture ;
- les heures et les piscines réservées à chaque équipe ;
- les mesures de sécurité.

2.2.11.3 Pendant la réunion, ces règles ne peuvent être modifiées, pour quelque raison que ce soit.

2.2.12 Jury

2.2.12.1 Le Jury est formé de cinq (5) membres et de deux (2) suppléants :

- le Juge-arbitre de compétition en qualité de Président ;
- un (1) représentant nommé par la Fédération qui organise ;
- trois (3) représentants nommés par et parmi les Capitaines ;
- deux (2) suppléants nommés par et parmi les Capitaines.

2.2.12.2 Le Jury a la mission d'examiner les réclamations reçues et rend une décision dans un délai d'une heure à compter de la présentation de ladite plainte.

2.2.12.3 Une réclamation peut être acceptée uniquement si elle est présentée par le capitaine d'une équipe ou, en l'absence de celui-ci, par un concurrent.

2.2.12.4 La réclamation doit être présentée par écrit en français, en anglais ou en espagnol, dans un délai de soixante (60) minutes non renouvelable à partir de la publication des résultats du classement.

2.2.12.5 La présentation de la réclamation doit être accompagnée du versement d'une caution de 100,00 (cent) euros, qui ne sera remboursée que si la réclamation est acceptée par le Jury.

2.2.12.6 La réclamation doit être effectuée par l'intermédiaire du **Formulaire A** (ci-joint) et présentée uniquement et exclusivement au Juge-arbitre de compétition.

2.2.12.7 Les décisions sont prises par un vote à la majorité des voix, en présence d'au moins quatre membres du Jury.

2.2.12.8 En cas d'égalité, la voix du Président est prépondérante.

2.2.12.9 Les décisions du Jury ne peuvent faire l'objet de recours, sauf si de nouveaux éléments n'ayant pas été considérés au moment de l'examen de la réclamation surgissent.

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

2.2.12.11 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 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 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 :

- 3.2.2.1 L'athlète occupe la zone de départ tandis que les deux (2) autres attendent leur tour dans la zone d'appel.

- 3.2.2.2 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.

- 3.2.2.3 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.

- 3.2.2.4 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.

- 3.2.2.5 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.

- 3.2.2.6 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 :
- 3.3.8.1 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.
- 3.3.8.2 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.
- 3.3.8.3 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.

3.3.8.4 L'enregistrement du temps reprend et le temps est ajouté au temps déjà enregistré.

3.3.8.5 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 :

3.4.1.1 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.

3.4.1.2 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.

3.4.2 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.

4. SECTION IV

4.1 RESPONSABILITÉ

4.1.1 Le formulaire de participation envoyé par la Fédération concernée, signé par son Président, garantit que tous les membres de l'équipe sont âgés d'au moins 16 ans, qu'ils remplissent les critères établis pour la pratique des activités sous-marines et qu'ils connaissent les règles de sécurité de la plongée.

4.1.2 Pendant les compétitions, la Fédération organisatrice doit assurer l'assistance nécessaire au bon déroulement des épreuves ainsi qu'un service de premiers secours, effectué par le personnel soignant compétent et autorisé à cette fin.

4.1.3 Les organisateurs et leurs représentants et collaborateurs ainsi que le personnel d'encadrement de la compétition et les juges-arbitres déclinent toute responsabilité quant aux dommages pouvant affecter l'équipement des participants, et pour les accidents survenant aux concurrents et autres participants après leur participation à l'événement sportif.

FORM A

COMPLAINT FORM

DISCIPLINE _____ SPECIALITY _____

COMPETITION NAME _____

VENUE _____ Nation _____ date _____

The undersigned _____

Federal Member no. _____ CMAS licence no. _____

Member of Federation _____

Based in _____

Participating in the above competition

Today: _____ at _____ files this formal complaint against:

For the following reasons: _____

The complaint is consigned to the Competition Judge, accompanied by the required fee covering judgement costs of € **100.00**.

Signature

Complaint no. _____

The undersigned _____ as Competition Judge, has received from the competitor:

Mr _____

The sum of €**100.00** as a sum covering judgement costs for the filing of a formal complaint.

THE COMPETITION JUDGE

_____ on : _____ at _____

FORM B

INVESTIGATION REPORT

DISCIPLINE _____ SPECIALITY _____

COMPETITION NAME _____

VENUE _____ Nation _____ date _____

The undersigned _____ as **Competition Judge**

The jury having EXAMINED complaint

Number _____ **against** _____

Filed by Mr _____ Federal Member _____ CMAS licence n° _____

Member of Federation _____

Based in _____

Having completed the formalities and gathered the necessary information, hereby declares that the Jury has

REJECTED _____ **ACCEPTED** _____

The complaint for the following reasons:

And consequently

RETURNS _____ **APPROPRIATES** _____

The deposit of € 100.00 as a sum covering judgement cost

On _____ at _____

THE COMPETITION JUDGE

I the undersigned _____

Declare that I have received back the deposit of € 100, 00, a sum covering judgement cost, paid in when filing the complaint.

I also declare that I received a copy of this investigation report at (time) _____

Signature
