



I CONCURSO DE TIRO SUBACUATICO 2017

A.E.S. NEPTUNO

17 Junio 2017 Santa Susanna (Cataluña)

REGLAMENTO

Reglamento basado en la normativa oficial de tiro subacuático de CMAS

World Underwater Federation's
official website



CMAS



El club actividades subacuáticas A.E.S.NEPTUNO organiza el I concurso de tiro subacuático el día 17 de Junio en las instalaciones de "El Galliner" situadas en Santa Susanna donde podréis disfrutar de una jornada de tiro subacuático. Además se podrá practicar dos de las tres disciplinas de tiro subacuático que establece la CMAS. También podréis probar el nuevo Fusil Metal de Salvimar y participar en una modalidad de tiro exclusiva utilizando dicho fusil. Al finalizar se entregaran los trofeos y se realizará sorteo de material patrocinado por Viñasub y Salvimar.

Las instalaciones deportivas están situadas en carretera N-II Km 673 a la altura de Santa Susanna (41°38'13.4"N 2°42'52.8"E). Dispone vestuarios y duchas, zona ajardinada, zona de barbacoa, parking, sillas y mesas. La instalación estará completamente cerrada para el concurso y en la misma se realizará una comida a las 14:00 por un precio de 20€ adultos/ 10€ niños. Deseamos que traigáis a toda la familia para cerrar el día con una fantástica comida rodeados de nuestros seres más queridos.

La hora de convocatoria es a las 8:00 para realizar la explicación del reglamento y cambiarse. El concurso durará de 9 a 14h, realizando 3 categorías de tiro totalmente independientes pudiendo participar en una, dos o las tres categorías. La participación es gratuita para miembros del club, los socios que quieran participar deberán confirmar la plaza escribiendo a Raúl Rodríguez o aesneptuno@gmail.com.

NORMATIVA

La normativa descrita a continuación es la aplicación del reglamento que establece la comisión de UNDERWATER TARGET SHOOTING de la CMAS. Tan solo se realizarán unas leves excepciones, descritas en cada apartado, con el objetivo de agilizar el concurso y facilitar la participación de los socios.

La prueba se desarrolla en una piscina de aproximadamente 23°C, con una profundidad de 1,8m. Las dianas se encuentran situadas a 80cm del fondo (desde el centro de la diana), miden 33x35cm y la línea de disparo se sitúa a 3 metros marcada con un muerto. Ni el fusil ni ninguna parte del cuerpo puede sobrepasar la línea de disparo, exponiéndose a una sanción leve si es el fusil y grave si sobrepasa alguna parte del cuerpo.

La seguridad es fundamental en estas pruebas, los deportistas deben estar en posesión de la federativa expedida por la federación catalana de actividades subacuáticas en vigencia y ser mayores de 16 años. El desarrollo de la prueba está totalmente protocolizado, el deportista tiene todos los pasos descritos y debe respetarlos. No respetar las normas de seguridad supone sanciones de carácter grave, descritas en el apartado sanciones.

El desarrollo de la prueba está sujeto a la colaboración de los participantes, estos deben ser conscientes del tiempo empleado para realizar la prueba. De tal forma se establecen dos zonas: la zona de entrenamiento y la zona de competición. La primera es por la que pasarán todos los concursantes inicialmente. En esta encontrarán una diana para practicar el tiro, con las mismas medidas y distancia que la oficial pero servirá para practicar el tiro con todos los fusiles que se quiera. La segunda zona es la zona de competición dónde se ubica la diana oficial con el juez de agua controlando la puntuación, ejecución y respeto de la norma.

1. MATERIAL

El material necesario para realizar el concurso es abundante por eso al inicio se cederá una esterilla a cada concursante para que la situé en el margen de la piscina habilitado

con el objetivo de no dañar las instalaciones y tener su material reunido. Al final del concurso debe ser devuelta.

El material **obligatorio** que cada atleta debe aportar es el siguiente: Federativa en vigencia, guantes, un fusil y una toalla grande.

El material **recomendado** es:

- Fusil de repuesto o varilla de repuesto
 - Traje neopreno
 - Plomos de cintura, de tobillos y chaleco
 - Gafas y tubo
 - Aletas
 - Ropa y toalla para ducharse
- * En la zona de entreno se puede usar cualquier fusil, libremente.

Características del fusil

Está permitido el uso de un fusil de gomas o aire siempre y cuando pueda ser cargado mediante la acción manual con nuestras propias manos. Debe tener una longitud igual o inferior a 150cm (sin contar varilla), con un ancho no superior a 8cm, una altura no superior a 5cm (excluyendo empuñadura) y un peso no superior a 1,5kg (sin varilla).

Otras características:

- El fusil puede ser un roller, con goma circular o paralela incluso doble goma
- El fusil no puede ser de madera ni modificado, debe ser un fusil fabricado para la pesca submarina, de marca registrada y reconocida, producido en serie y sin modificar
- La varilla debe tener un diámetro igual o inferior a 8mm
- Las puntas de las varillas deben llevar un capuchón en todo momento, excepto en la fase 3
- La varilla debe estar unida al fusil mediante un monofilamento o nylon igual o superior a 0,8mm, su rotura acarrea sanción grave
- Las varillas no pueden llevar la aletilla/muerte
- Se prohíbe el uso de carrete

- Se prohíbe el uso de focos luminosos
- Se recomienda llevar la punta roma que genere una superficie de impacto de 3-4mm.

Se puede llevar un fusil de reserva, una varilla o gomas de reserva que solo podrá ser usado/a en caso de que se rompa alguna pieza del fusil titular.

2. MECÁNICA DEL CONCURSO

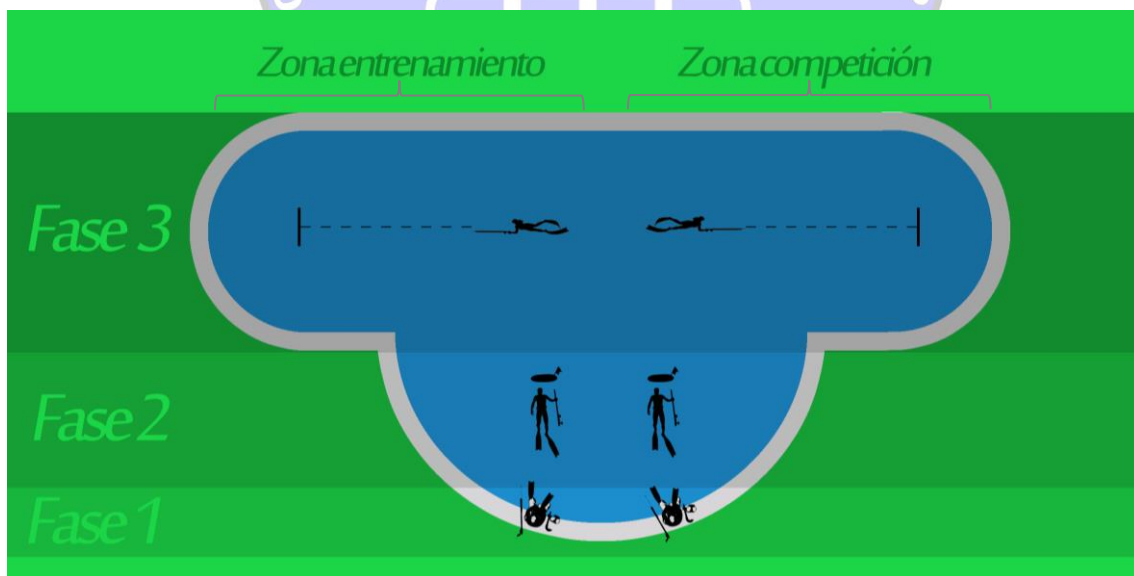
El procedimiento del concurso requiere una preparación metódica y que los atletas sigan el protocolo. Los concursantes deberán estar preparados a la hora de inicio, es decir, quien use traje deberá llevarlo puesto y tener el material preparado encima de su toalla. El tiempo de estancia en cada zona dependerá de la modalidad que se practique (5 minutos o 150sec). Tanto en la zona de competición como en la zona de entrenamiento se establecerán tres zonas y el funcionamiento es el mismo:

1. **Zona de llamada:** Esta es la primera zona, situada en el margen de la piscina pero fuera de ella. Donde el concursante deberá ponerse los plomos, aletas, gafas y coger el fusil (sin cargar y con capuchón). Se tira al agua cuando la zona 2 queda libre.
2. **Zona de preparación:** Esta zona estará situada en el agua con una marca fondeada y un cabo tenso por una boya de superficie. En esta zona el concursante llevará todo el equipo puesto y el fusil en la mano (sin cargar y con capuchón). El concursante es libre de preparar su apnea, realizando bajadas al muerto las veces que este quiera si es necesario. Puede ir al borde de la piscina para coger material libremente (añadir o quitarse plomo, etc). No puede acceder a la zona 3 hasta el que atleta que este en esa zona no haya salido de la piscina.
3. **Zona de disparo:** Esta zona es marcada con una boya en la parte superior y una marca en la parte inferior que delimita la línea de disparo. El concursante debe sacar el capuchón de la punta y mantener el fusil descargado en superficie en todo momento. En la modalidad tiro libre el atleta preparará la bajada cerca de la

boya, descenderá y una vez en el fondo cargará el fusil siempre apuntando hacia la diana, no se puede cargar el fusil hacia ningún otro lado de la piscina. Una vez cargado el fusil no se podrá apuntar hacia otro lado de la piscina ni subir a superficie con el fusil cargado, en caso de que el concursante no haya disparado debe descargar el fusil antes de llegar a superficie. No se puede dejar el fusil cargado en el fondo. Una vez finalizado el último disparo debe poner el capuchón en la punta. En la modalidad de biatlón la corchera señalará la zona de inicio, a 10 metros de la línea de disparo. Una vez finalizado el concursante debe abandonar esta zona de disparo saliendo de la piscina con el fusil descargado y el capuchón en la punta. No respetar estas situaciones son sancionadas con sanción grave.

El orden para entrar en la primera zona lo da el juez de mesa, una vez entrado en la primera zona estas actúan como una rueda. Deben avanzar cuando la siguiente zona queda vacía por el concursante antecesor. Ningún concursante puede salirse de esta rueda baja ningún concepto, no pueden alterar el orden ni entorpecer al resto. La mala ejecución del protocolo de zonas conlleva sanciones.

6



*Situación de las fases en la piscina del evento

3. MODALIDADES DE TIRO

En este concurso se practicarán dos de las tres modalidades del tiro subacuático definido por la CMAS (precisión, biatlón, equipos). Las dos modalidades elegidas son Tiro de precisión y Biatlón, siendo la modalidad de tiro de precisión repetida en dos ocasiones. Los atletas pueden decidir en qué modalidad participar, pudiendo participar en las tres. Cada modalidad es independiente, tiene su puntuación diferenciada y sus trofeos.

3.1. Tiro de precisión

El tiro de precisión consiste en la modalidad de tiro estático, supone realizar un máximo de 10 disparos en dos rondas de 5min. El blanco se sitúa a 3 metros de la línea de disparo y está elevado a 80cm del fondo. Este blanco está dispuesto de 5 dianas pequeñas y cada disparo debe ser en una diana distinta ya que si aparecen dos marcas en la misma diana puntuará la más baja. No se puede sobrepasar la línea de disparo con el fusil/varilla, acarrea sanción.

Mecánica de tiro: Tras pitido inicial el atleta se sumergirá con el fusil descargado, lo cargará en el fondo tal y como se describe en la fase 3 y disparará al blanco. Si no es capaz de disparar deberá descargarlo antes de subir. Si dispara puede recoger la varilla en la misma apnea o en otra. Debe recoger la varilla sin arrastrarla por el fondo, puede realizar el montaje de la varilla y monofilamento en superficie o en el trayecto de vuelta a la línea de disparo. Este procedimiento se repite hasta 5 disparos o hasta agotar el tiempo. Una vez finalizado el atleta debe emerger a superficie con la varilla y levantando la mano. Al final de cada ronda los atletas tendrán un minuto para revisar la puntuación.

Tiempo: El tiempo es de cinco minutos por ronda, el inicio será indicado mediante un silbato por el juez de mesa, no se puede sumergir antes del silbato inicial ya que acarrea sanción leve. Una vez finalizados los 5 minutos sonará el silbato y el concursante ya no puede sumergirse y si se encuentra sumergido debe emerger con la varilla en la mano, cuando muestre la varilla se para el tiempo. Cada segundo excedido resta puntuación. Si el atleta es capaz de disparar cinco veces antes de los 5 minutos cuando emerja con la

varilla levantando la mano, se para el cronometro ya que cada segundo que recorte le dará puntos. No se añade el tiempo recortado de una ronda a otra.

El disparo debe ejecutarse con una sola mano, sin que el fusil toque otra parte del cuerpo o el fondo o el muerto. Ni el fusil ni otra parte del cuerpo pueden sobrepasar el muerto. Podrá apoyarse en el fondo y/o el muerto con el cuerpo y/ o la mano libre.

No se podrá realizar más de un disparo en la misma apnea, acarrea sanción grave.

3.2. Salvimar Metal Shoot

Esta marca de gran prestigio internacional acudirá al concurso estableciendo una categoría totalmente independiente que se rige por la normativa de tiro de precisión anteriormente descrita. El fusil utilizado será para todos los atletas el mismo, el nuevo fusil Salvimar METAL 95.

Se realizará 1 ronda de 3 disparos con un tiempo máximo de 3 minutos para cada atleta.

El trofeo para esta categoría será la entrega del fusil Metal 95 para el ganador.

3.3. Biathlón

Esta modalidad consiste en realizar 5 disparos en un blanco con 5 dianas tras un desplazamiento previo de 10 metros en un tiempo de 2min 30sec. El disparo se realiza tras un recorrido previo pudiéndose apoyar con el brazo libre en el suelo o muerto, el atleta debe recoger la varilla y emerger por la zona de salida en la misma apnea. Emergiendo para respirar con la varilla en la mano. El blanco se sitúa a 3 metros de la línea de disparo y está elevado a 80cm del fondo. Este blanco está dispuesto de 5 dianas pequeñas y cada disparo debe ser en una diana distinta ya que si aparecen dos marcas en la misma diana puntuará la más baja. No se puede sobrepasar la línea de disparo con la varilla, acarrea sanción.

Mecánica de tiro: El atleta, tras el pitido, debe sumergirse en la zona de salida y cargar en fusil debajo del agua estático o de camino a la línea de tiro. Recorrer 10 metros,

realizar el disparo, el arma debe ser sujeta solo con una mano y la otra le sirve de apoyo. Tras el disparo el atleta debe recoger la varilla y volver a recorrer los 10 metros para emerger en la zona de inicio en la misma apnea con la varilla en la mano. En caso de no disparar debe descargarlo antes de emerger. En caso de que no emerger con la varilla en la mano por detrás de la marca inicial se penalizará con la mejor tirada, tantas veces como faltas se cometan.

Tiempo: El tiempo es de 2min 30sec, el inicio será indicado mediante un silbato por el juez de mesa, no se puede sumergir antes del silbato inicial ya que acarrea sanción de 300pts. Una vez finalizados los 150sec sonará el silbato y el concursante ya no puede sumergirse y si se encuentra sumergido debe emerger con la varilla en la mano por detrás de la línea de inicio, cuando muestre la varilla se para el tiempo. Si el atleta excede entre 1-45 segundos se eliminará su mejor puntuación, si supera los 45 segundos se eliminarán sus dos mejores disparos.

Penalizaciones específicas de la biatlón que difieren a la norma general:

- Un ensayo finalizado sin disparo no penaliza.
- Un ensayo que finaliza con disparo pero el atleta no es capaz de emerger por la zona inicial con la varilla en la mano se elimina el mejor disparo. Tantas veces como se cometa ese error.
- Sobrepasar con la varilla o fusil antes del momento del disparo se penaliza con 30 segundos (300pts)
- Si se sumerge antes del silbato se penaliza con 30 segundos (300pts)
- Si se excede del tiempo máximo 150sec se elimina el mejor disparo, si excede de 195sec se eliminan los 2 mejores disparos.

4. PUNTUACIONES

La puntuación la lleva a cabo la mesa arbitral tras entrega del blanco por parte del juez de piscina y se informa a los atletas una vez finalizado el ejercicio de tiro. La marca que deja la varilla en la diana es de 3-6mm, cuando la marca sea superior se contará la puntuación como si la marca fuera de 6mm estableciendo el centro en la parte central. Ya sea por desviación del tiro o por picaresca, agrandar la marca no supondrá un cambio en la puntuación. El juez de piscina vigilará en todo momento que el concursante no

interactúe con la diana, si este observa actitudes sospechosas se establecerá el tipo de sanción bajo su criterio. Se pueden dar varias situaciones:

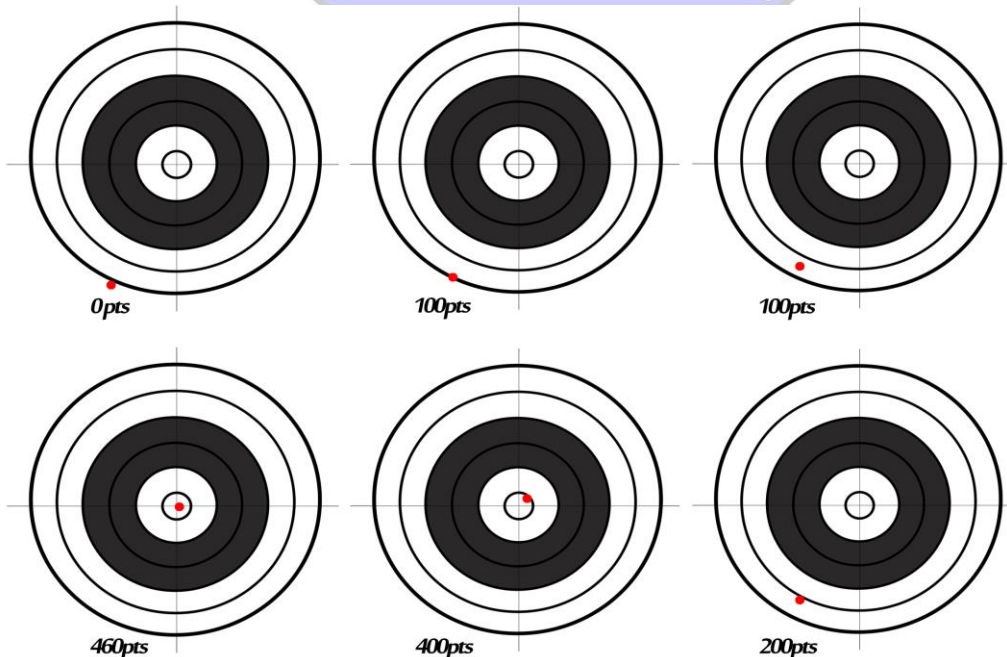
- La marca queda dentro de la franja de puntuación, se otorgará la puntuación que tenga esa franja.
- La marca toca la línea que separa dos franjas, se otorgará la puntuación superior.
- La marca toca la cruz central, se otorga la máxima puntuación 460pts.
- El centro de la marca esta fuera del círculo exterior, no puntúa.
- Que la marca no se vea claramente, no puntúa.
- Que haya dos marcas en la misma diana, se anulará el tiro con puntuación más alta.

4.1 Puntuación por precisión

El blanco está formado por una hoja rectangular de 33x35cm con 5 dianas en su interior.

Estas dianas están compuestas por:

- ✓ Cruz central 460pts (la marca debe romper la cruz)
- ✓ Primer anillo 400pts diámetro 1.2cm en blanco
- ✓ Segundo anillo 300pts diámetro 3.2cm en blanco
- ✓ Tercer anillo 250pts diámetro 5.2cm en negro
- ✓ Cuarto anillo 200pts diámetro 7.2cm en negro
- ✓ Quinto anillo 150pts diámetro 9.2cm en blanco
- ✓ Sexto anillo 100pts diámetro 11.2cm en blanco



4.2 Puntuación por tiempo

Si el concursante ha conseguido realizar el máximo de disparos descritos en cada modalidad antes del tiempo se le sumarán 10 puntos por cada segundo.

4.3 Penalizaciones

Las penalizaciones pueden ser debido al tiempo o algún tipo de sanción como se describe en el último apartado.

En la modalidad de precisión por cada segundo que el concursante exceda del tiempo se le restarán 10 puntos. En la modalidad de biatlón si se exceden entre 0-45 segundos se elimina la mejor puntuación, si se excede más de 45 segundo las dos mejores puntuaciones.

Cada sanción leve acarrea la pérdida de 100 puntos, las sanciones graves la pérdida total de puntos en esa ronda.



5. INCIDENCIAS

Pueden ocurrir diferentes incidencias durante la práctica deportiva, algunas descritas y otras no. En el segundo caso los jueces decidirían cómo solucionar la incidencia. Las más comunes:

- En caso de rotura del fusil, el atleta debe emerger a la superficie e indicarlo. El juez parará el tiempo, permitirá al atleta coger la varilla, gomas o fusil de repuesto. Una vez preparado el atleta en la zona de inicio, el juez retrocederá el cronometro 30 segundos y reanudará el juego. En caso de rotura de monofilamento o línea que une la varilla al fusil se considera sanción grave, con la suspensión de esa ronda.
- En caso de empate para las 3 primeras posiciones del ranking se realizará un playoff final de 1 ronda.

6. RECLAMACIONES

Las reclamaciones se realizarán en la mesa arbitral una vez finalizada la prueba, se pueden reclamar pasados 30min del recuento final. Toda reclamación debe ir acompañada de un importe de 10€ cómo deposito que será devuelto solo en caso de sentencia favorable al reclamante. Los jueces deberán dictar sentencia pasados no más de 10 minutos de la reclamación.

7. SANCIONES

Las sanciones se asignarán bajo criterio del juez de piscina o el juez de mesa si se considera que el concursante no ha cumplido la normativa descrita. La gravedad de la sanción y la consecuencia será comunicada en el momento o incluso puede ser comunicada antes de la entrega de puntuación final. El desconocimiento de la normativa implica estar sujeto a cometer faltas, por tanto, se recomienda su lectura a consciencia. Están todos los pasos detallados en la normativa, el concursante no puede dar un paso fuera del protocolo descrito por la seguridad de todos.

7.1 Leves

Las faltas que entorpezcan el buen funcionamiento del concurso son sancionadas con la pérdida de 100 puntos. Estas faltas pueden ser avisadas al momento por el juez de piscina o el de mesa o también al finalizar la puntuación.

Sanciones leves descritas:

- Superar la línea de tiro con el arma
- Entorpecer el desarrollo de la prueba
- No respetar el protocolo de fases, perder tiempo o no estar preparado
- Entrar en fase 3 sin que el concursante anterior haya salido de la piscina
- Dañar las instalaciones
- No mantener su material encima de la toalla y/o entorpecer la función del resto

7.2 Graves

Son aquellas faltas relativas a la seguridad y/o manipulaciones de puntuación. Una sanción grave conlleva la pérdida total de puntos en esa ronda. Si los jueces observan situaciones de riesgo o conductas inapropiadas por parte de los concursantes pueden decidir la expulsión de la modalidad e incluso del concurso por una sola falta sin ser necesario que haya una segunda.

Sanciones graves descritas:

- Superar la línea de tiro con cualquier parte del cuerpo
- La falta de respeto o pérdida de autoridad de los jueces y sus decisiones
- Insultos a jueces o a otros participantes
- Si aparecen más de 5 disparos
 - *Si hay varios disparos en una misma diana se sanciona puntuando la más baja, siempre que no hayan más de 5.
- Cargar el fusil en superficie
- Dejar cargado el fusil en el fondo
- Que se rompa el monofilamento o la línea hasta la varilla
- Estar en superficie con el fusil cargado
- Disparar más de una vez en la misma apnea
- Abandonar la zona tres sin capuchón en la punta
- Cargar el fusil o quitar el capuchón sin estar en fase tres
- Apuntar o cargar el fusil apuntando a otras partes de la piscina que no sea la diana
- Manipular la puntuación de la diana (por ejemplo haciendo una nueva marca a mano o con ayuda de la varilla)

8. TROFEOS

Exceptuando la modalidad Salvimar Metal Shoot, las otras dos modalidades tendrán trofeos para las 3 primeras plazas. En la modalidad Salvimar el que obtenga mejor puntuación obtendrá el fusil.

A finalizar el concurso se realizará el sorteo de material de pesca submarina y apnea cedido por nuestro patrocinador Viñasub.

9. EXCEPCIONES

A continuación se exponen las excepciones de la normativa CMAS que se aplicarán en el I CONCURSO A.E.S. NEPTUNO 2017. Ya sean por practicidad, seguridad o por las particularidades de la instalación:

1. Se podrá llevar carrete siempre que no se use, bien cerrado
2. Se permite llevar aletilla en las varillas siempre que esté encintada
3. Se podrá usar cualquier fusil ya sea modificado, de madera, artesano, siempre que no sobrepase los 150cm
4. El monofilamento no puede tener triple hilada o más (con una es suficiente, dos máximo)
5. En tiro de precisión solo se realizará 1 ronda (5 disparos en máximo 5min)
6. En el biatlón se realizará un desplazamiento de 5 metros
7. No se pagará para realizar las reclamaciones que se crean oportunas
8. Las sanciones graves se sancionarán con la pérdida de 300pts, la suma de 3 sanciones graves acarrea la expulsión del concurso.