FEDERACIÓN CATALANA DE ACTIVIDADES SUBACUATICAS

REGLAMENTO TIRO SUBÁCUATICO

Reglamento basado en la normativa TARGET SHOOTING de CMAS

1. SECCIÓN I

1.1 DEFINICIÓN

El tiro subacuático es una disciplina deportiva practicada en una piscina basada en esta normativa donde el atleta depende de sus propias capacidades físicas para sumergirse.

1.2 EDAD

La edad mínima para practicar este deporte es de 16 años, el concursante nacido en el mismo año pero que aún no ha cumplido los 16 años también puede participar.

1.3 REGLAS GENERALES

1.3.1. Las reglas generales son de obligado cumplimiento para todas las categorías: masculino, femenino y equipos.

1.3.2. En competiciones autonómicas se establecerán un mínimo de dos selectivos para generar una clasificación absoluta donde los 20 primeros atletas van a poder participar en la categoría individual y los 5 primeros equipos. En los años que no haya clubes que quieran organizar selectivos se realizará la final directamente en abierto.

1.3.3. En competiciones nacionales cada comunidad puede aportar 2 equipos de un máximo de 3 atletas, otros 3 atletas para la categoría masculina y otros 3 atletas para la categoría femenina. La comunidad que organiza el evento puede aportar un atleta más en cada categoría y un equipo más que el resto de comunidades.

1.3.4. Este reglamento ha sido redactado en 2017, la normativa es vigente hasta que no se publique una modificación de derogue la actual.

1.4 USO DEL PRONOMBRE MASCULINO

En estas reglas toda la gramática utiliza el género masculino, este es un ejemplo para simplificar la comprensión.

1.5 PENALIZACIONES

La violación de la normativa supone sanciones de distintos grados, descritas en adelante.

1.6 DOCUMENTACIÓN

Para participar debe estar en posesión de la federativa en vigor. Debe presentarse el día de competición.

2. SECCIÓN II

2.1 ASPECTOS TÉCNICOS

2.1.1 Categorías

2.1.1.1 Se establecen dos categorías: masculina y femenina. En la modalidad equipos podrán participar equipos mixtos, es esta modalidad no hay categorías hombres y mujeres compiten en la misma categoría.

2.1.2 Material

2.1.2.1 Material obligatorio: Federativa del año vigente, guantes, fusil y capuchón en la punta de la varilla.

2.1.2.2 Material recomendado: Se recomienda el uso de: aletas, traje de neopreno, plomos, gafas y tubo, fusil y/o varilla de repuesto. El fusil o varilla suplentes pueden ser repuestos solo en caso de rotura del titular durante la prueba.

2.1.2.3 Material prohibido: Están prohibidas linternas, punteros laser y mecanismos de respiración autónoma.

2.1.2.3 Características del fusil:

2.1.2.3.1 Los fusiles que se deben utilizar pueden ser neumáticos o de gomas de fabricación en serie o artesanal.

2.1.2.3.2 La longitud máxima del fusil (incluyendo la varilla) es de 150cm. El ancho máximo debe ser de 8cm y el alto 5cm, sin incluir empuñadura ni carrete. El peso máximo del fusil sin la varilla es de 1500gr. El grosor máximo de la varilla debe ser

de 7mm con la punta roma, recomendando redondearla entre 3-4mm.

2.1.2.3.3 La varilla debe conectarse al fusil mediante monofilamento o dinema de grosor mínimo 0,8mm. Este debe estar en perfectas condiciones, puesto que su ruptura accidental acarrea sanción.

2.1.2.3.4 Se permite el uso de carretes siempre que estén bien cerrados para no interferir con el montaje de fusil durante la prueba.

2.1.2.3.5 Se permite el uso de varillas con espoletas (muerte) siempre y cuando se haya encintado.

2.1.2.3.6 Se permite el uso de roller con un máximo de 2 poleas.

2.1.2.3.7 Los fusiles son comprobados por el juez de acceso antes de acceder a la zona de competición.

2.1.2.3.8 El fusil debe ser cargado por el propio atleta si la ayuda de ningún elemento material.

2.2. ZONA COMPETICIÓN

2.2.1 La piscina debe estar a una temperatura de 23ºC +/- 5ºC.

2.2.2 El tamaño mínimo 10m x 25m con una profundidad entre 1,8m y 5m.

2.2.3 Las excepciones puntuales deben ser autorizadas por FECDAS.

2.3 ORGANIZACIÓN DE ZONAS

2.3.1. Zona segura

Es aquella zona de tránsito libre, delimitada por el margen de la piscina respectando 1m alrededor de toda la piscina.

2.3.2. Zona de llamada

La zona de llamada consiste en el margen de la piscina señalizado cómo la zona de acceso. En esta zona el concursante debe ponerse

las aletas, gafas y demás accesorios. No puede entrar en la siguiente zona sin que el atleta predecesor haya salido.

2.3.3. Zona de preparación

La zona de preparación es la primera parte de la piscina, señalizado con las corcheras, donde el atleta podrás preparar su apnea y practicar el descenso. En esta zona el fusil debe permanecer sin cargar y con el capuchón puesto.

2.3.4. Zona de pre competición

Esta zona formada por un pequeño cuadrado delimitado por corcheras donde el atleta debe permanecer antes del pitido inicial. Es la zona donde deberá salir del agua entre cada inmersión para la biathlon y también para equipos. Al acceder se debe quitar el capuchón y guardárselo en el traje para no perderlo. Una vez dentro y que el juez de piscina haya cambiado la diana se dará el inicio.

2.3.5. Zona de competición

En esta zona, marcada por corcheras, se debe acceder cuando se oye el pitido inicial nunca antes. Al abandonar esta zona se debe poner el capuchón a la varilla, acarrea sanción.

2.3.6. Mecánica de zonas

Las zonas funcionan cómo una rueda, el atleta accede a la zona gracias a que el atleta predecesor avanza una zona, funcionando cómo una rueda. El atleta accede por la zona de llamada preparándose su material y cómo una rueda cada 5min en tiro precisión, 2’30min en biathlon o 4’30min en equipos irá avanzando de fase. El atleta debe estar atento entre fases y cumplir la reglamentación, se establecen sanciones por seguridad y entorpecimiento de la prueba en las fases de llamada y preparación.

2.3.7. Distancias

Se pueden ubicar tantas dianas cómo carriles de natación tenga la piscina, las corcheras de separación de cada carril sirven para delimitar el ancho. La zona de preparación tienen que tener al menos 3 metros, separada por una corchera de la zona de competición, detrás de esta corchera habrá un espacio cuadrado de 2 metros es la zona de pre competición. El siguiente espacio debe tener un mínimo de 5m hasta la línea de disparo, detrás de ella está la diana a 3 metros. La línea de disparo está delimitada por un cuerpo en flotación a 80cm del fondo.

2.4 DIANAS

2.4.1 Diseño

Las dianas están confeccionadas de un material plasticoso de 0.15mm de color blanco con un tamaño de 33x35cm. En su interior tiene 5 blancos compuestas por:

- Cruz central 460pts
- 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

La FECDAS tiene el contacto para la compra de dianas oficiales CMAS. Se necesita 1 diana por atleta en cada modalidad, las dianas son entregadas a los atletas una vez realizado el recuento de puntos.

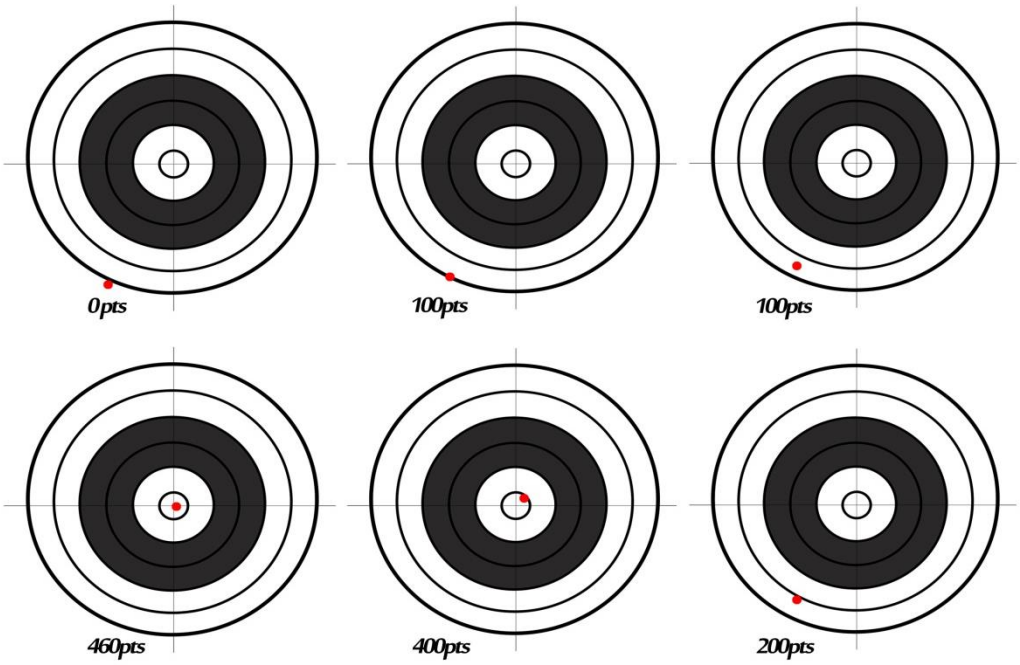
2.4.2. Puntuación

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.

2.4.2.1 Puntación directa

La marca que deja la varilla en la diana es de 3-6mm, cuando la marca sea más gruesa 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.



2.4.2.1 Puntación indirecta

La puntuación indirecta es aquella relacionada con el 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.

El tiempo es cronometrado con una precisión de una décima de segundo, el inicio se da con el uso de una bocina o silbato. El atleta marca la finalización sacando la varilla fuera del agua.

2.4.2.2 Penalizaciones

Las penalizaciones pueden ser de dos tipos: por sanciones y/o por tiempo. Cada sanción leve acarrea la pérdida de 100 puntos, las sanciones graves la pérdida total de puntos en esa ronda.

2.4.2.2.1 Tiro de precisión por cada segundo que el concursante exceda del tiempo se le restarán 10 puntos.

2.4.2.2.2 En la modalidad de biatlón si se exceden entre 0-45 segundos se elimina la mejor puntuación, si se excede más de 45 segundos las dos mejores puntuaciones.

2.5 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.

2.4.1 Leves

Las faltas que entorpezcan el buen funcionamiento del concurso son sancionadas con la pérdida de 100 puntos.

2.4.1.1. Superar la línea de tiro con el arma

2.4.1.2. Entorpecer el desarrollo de la prueba

2.4.1.3. No respetar el protocolo de fases, perder tiempo o no estar preparado

2.4.1.4. Entrar en la zona de competición sin que el concursante anterior haya salido de la piscina

2.4.1.5. Dañar las instalaciones

2.4.1.6. Acceder a la zona de competición antes del pitido inicial

2.4.2 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, dos faltas graves en una misma modalidad conllevan la expulsión de esa modalidad. 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.

2.4.2.1. Superar la línea de tiro con cualquier parte del cuerpo

2.4.2.2. La falta de respeto o pérdida de autoridad de los jueces y sus decisiones

2.4.2.3. Insultos a jueces o a otros participantes

2.4.2.4. 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)

2.4.2.5. Cargar el fusil en superficie

2.4.2.6. Dejar cargado el fusil en el fondo

2.4.2.7. Que se rompa el monofilamento o la línea hasta la varilla

2.4.2.8. Estar en superficie con el fusil cargado

2.4.2.9. Disparar más de una vez en la misma apnea

2.4.2.10. Llevar la punta de la varilla sin capuchón en fases que no sean la de competición o pre competición

2.4.2.11. Apuntar o cargar el fusil apuntando a otras partes de la piscina que no sea la diana

2.4.2.12. Manipular la puntuación de la diana (por ejemplo haciendo una nueva marca a mano o con ayuda de la varilla)

3. SECCIÓN III

3.1 STAFF

El personal necesario para desarrollar una competición de tiro subacuático es el siguiente: Juez de mesa, juez de piscina y juez de acceso. Debe ser necesario 1 juez de mesa por cada 3 dianas, 1 juez de piscina por cada diana y un juez de acceso por cada 5 dianas. En toda competición debe haber al menos un asistente con formación sanitaria, este puede ser un juez, un atleta o un asistente externo.

3.1.1. Juez de mesa

El juez de mesa tiene la función de: controlar el tiempo de competición, calcular la puntuación y anotar las sanciones que los otros jueces le transmiten. Este juez debe tomar la decisión en caso de incidencia que no esté descrita en el reglamento. Podrá tomar la decisión de anular y repetir un mal inicio.

3.1.2. Juez de piscina

El juez de piscina se sitúa dentro de la piscina en la zona de competición a la altura de la línea de disparo y tiene la función de: estar atento a situaciones de riesgo, establecer sanciones, controlar que se cumplen los protocolos de zonas, colocar y extraer la diana.

3.1.3. Juez de acceso

El juez de acceso se sitúa en la zona de llamada o de preparación con el objetivo de instruir, dar consignas a los debutantes y responder preguntas. Tiene la función de: estar atento a situaciones de riesgo, establecer sanciones, controlar que las zonas funcionan cómo una rueda, controlar que se cumplen los protocolos de zonas y no se entorpece la prueba.

3.2 JUECES

Los jueces deben ser nombrados como tal por la FECDAS, acreditando experiencia y formación suficiente para desarrollar esta función.

3.2.1. Competencias

3.2.1.1. Examinar las instalaciones, comprobar la distancia de tiro, la distancia entre zonas y la oficialidad de las dianas.

3.2.1.2. Inscribir a los atletas a su llegada, solicitar documentación obligatoria y establecer el orden de participación de forma aleatoria.

3.2.1.3. Comprobar que los atletas llevan el material obligatorio, que el fusil cumple la normativa y que las varillas llevan la muerte encintada y el capuchón puesto.

3.2.1.4. Realizar y publicar la clasificación final.

3.2.1.5. Garantizar el buen desarrollo del evento y velar por la seguridad de los atletas.

3.2.1.6. Tienen la potestad de decidir si anular el evento en caso de que se vea comprometida la seguridad de los asistentes.

3.2.1.7. Deben explicar la normativa en el briefing antes del inicio de la competición.

3.3 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.

3.4 INCIDENCIAS

Pueden ocurrir diferentes incidencias durante la práctica deportiva, algunas descritas y otras no. En el segundo caso el juez de mesa decidirá cómo solucionar la incidencia. Las más comunes:

3.4.1 En caso de rotura del fusil, el atleta debe emerger a la superficie e indicarlo al juez de piscina. El juez de mesa parará el tiempo, permitirá al atleta coger la varilla, gomas o fusil de repuesto dando un máximo de 1 minuto. Una vez preparado el atleta vuelve a la zona de pre competición, el juez retrocederá el cronometro 30 segundos y reanudará el juego.

3.4.2. En caso de que el atleta no sepa realizar el montaje del fusil, se le enrede el monofilamento o el carrete no se puede parar el tiempo. El juez de piscina debe comprobar que el fusil tenga alguna parte realmente rota para parar el tiempo y que se abonen los 30 segundos.

3.4.3 En caso de rotura de monofilamento o línea que une la varilla al fusil se considera sanción grave, con la suspensión de esa ronda.

3.4.4 En caso de empate para las 3 primeras posiciones del ranking se realizará un playoff final de 1 ronda.

3.5 MATERIAL

2.5.1. Soportes de diana

Los soportes deben ser hechos con material resistente, inoxidable y que permitan que el centro de la diana se situe a 80cm del fondo. Deben estar lo suficientemente plomados como para aguantar los impactos de la varilla sin que se mueva del fondo y probados antes del dia del campeonato. La diana se sujeta al soporte mediante una plancha de una EVA de 70-90 ShoreA de 5mm que frena el disparo para

que no rompa el soporte. No puede ser de un grosor superior debido a que la varilla quedaría pegada en la diana y el atleta podría mover la el soporte al quitarla y al acercarse a la diana puede manipular la puntuación. Esta plancha de EVA permite que la diana se quite y se ponga con 4 chinchetas o mediante unos rieles metálicos.

3.5.2. Agarres

Los agarres pueden ser lastrados o mediante ventosas, no son obligatorios, tan solo una ayuda al atleta.

3.5.3 Línea de disparo

La línea de disparo debe estar marcada mediante unas marcas que flotan a 80cm con una separación de 60cm entre ellas. Estas deben estar bien plomadas, debido a que el atleta puede moverlas accidentalmente con las aletas. Si se mueven se debe detener la prueba y volver a medir las distancias.

3.5.4 Corcheras

Las zonas se delimitan mediante corcheras u otros elementos de flotación.

3.5.5. Dianas

Descritas en el apartado 2.4.1. Sección 2.

3.5.6. Otros

Los jueces necesitan material cómo silbato o bocina, cronometro, rotulador permanente y mesa arbitral.

3.6. RESPONSABILIDADES

3.6.1. El formulario de inscripción debe ser enviado a la federación para su control. Si la preinscripción se realiza en la página web de la FECDAS no será necesario que cada atleta rellene el formulario.

3.6.2. Todos los asistentes deben tener 16 años o cumplirlos en el mismo año.

3.6.3 La FECDAS debe garantizar que durante las competiciones hay personal sanitario que vele por la salud de los atletas y establezca una plan de evacuación en caso de accidente.

3.6.4. Los organizadores, los jueces, representantes de clubes y colaboradores quedan exentos de responsabilidad de ningún daño material o personal durante la prueba.

4. SECCIÓN IV

4.1 TIRO PRECISIÓN

4.1.1 El tiro de precisión consiste en la modalidad de tiro estático, supone realizar un máximo de 10 disparos en dos rondas de 5min.

4.1.2 Mecánica de la modalidad: El atleta se sitúa en la zona de pre competición, tras pitido inicial el se sumergirá con el fusil descargado, lo cargará en el fondo 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. Puede realizar el montaje de la varilla y monofilamento en superficie, no debe retroceder a la zona de inicio. Este procedimiento se repite hasta 5 disparos o hasta agotar el tiempo. Una vez finalizado el atleta debe emerger a superficie con la varilla en la mano.

4.1.3 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. 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 es

necesario volver a la zona de pre competición entre disparos ni al finalizar. No se añade el tiempo recortado de una ronda a otra.

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

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

4.2 BIATHLON

4.2.1 Esta modalidad consiste en realizar 5 disparos en un blanco con 5 dianas tras un desplazamiento previo de 5 metros en un tiempo de 2min 30sec. Solo se realiza 1 ronda.

4.2.2. Mecánica de la modalidad: El atleta se haya situado en la zona de pre competición, tras el pitido debe sumergirse desde la zona de pre competición y cargar en fusil debajo del agua estático o de camino a la línea de tiro. Recorrer 5 metros, realizar el disparo sin sobrepasar la línea de disparo, tras el disparo el atleta debe recoger la varilla y volver a recorrer los 5 metros para emerger en la zona de pre competición en la misma apnea y con la varilla en la mano. El atleta puede realizar el montaje del fusil en el camino de vuelta o hacerlo en la zona de pre competición tranquilamente. En caso de no disparar debe descargarlo antes de emerger.

4.2.3 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. Una vez finalizados los 150sec sonará el silbato y el concursante ya no puede sumergirse y si se encuentra sumergido puede escoger finalizar el disparo o descargar el fusil y volver a la zona de pre competición emergiendo 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.

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

4.2.4.1 Un ensayo finalizado sin disparo no penaliza.

4.2.4.2 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.

4.2.4.3 Sobrepasar con la varilla o fusil antes del momento del disparo se penaliza con 30 segundos (300pts)

4.2.4.4 Si se sumerge antes del silbato se penaliza con 30 segundos (300pts)

4.2.4.5 Si se excede del tiempo máximo 150sec se elimina el mejor disparo, si excede de 195sec se eliminan los 2 mejores disparos

4.3 EQUIPOS

4.3.1 La modalidad por equipos es muy parecida al Biathlon, la forman equipos de 2 atletas sin importar el género, pueden ser mixtos. Se realiza una ronda de 5 disparos en las dianas con 5 objetivos, el atleta que empieza realizará 3 disparos y su compañero dos. Cada atleta lleva su fusil.

4.3.2 Mecánica de la modalidad: El equipo se sitúa en la zona de pre competición, tras el pitido uno de los dos debe sumergirse desde la zona de pre competición y cargar en fusil debajo del agua estático o de camino a la línea de tiro. Recorrer 5 metros, realizar el disparo sin sobrepasar la línea de disparo, tras el disparo el atleta debe recoger la varilla y volver a recorrer los 5 metros para emerger en la zona de pre competición en la misma apnea y con la varilla en la mano. Una vez pasada la corchera (llevando la varilla en la mano) debe golpear la mano a su compañero para dar por válido el relevo. Mientras su compañero realiza el segundo disparo, puede realizar el montaje del

fusil y estar listo para el tercer disparo. Así hasta el quinto disparo que una vez finalizado el atleta que finalizó debe emerger por la zona de pre competición con la varilla en la mano para parar el tiempo.

4.3.3 Los relevos son obligatorios, un atleta no puede realizar dos disparos seguidos.

4.3.4 El tiempo: tienen un límite de 2min 30 segundos, el inicio será indicado mediante un silbato por el juez de mesa, no se puede sumergir antes del silbato inicial ya que acarrea sanción. Una vez finalizados los 150sec sonará el silbato y el concursante ya no puede sumergirse y si se encuentra sumergido puede escoger finalizar el disparo o descargar el fusil y volver a la zona de pre competición emergiendo 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.

4.3.5 Penalizaciones específicas de equipos son la misma que en la modalidad biatlón.

4.4 CLASIFICACIÓN

4.4.1 Los atletas pueden decidir en qué modalidad participar, cada modalidad es independiente. La clasificación se establece por cada modalidad y categoría. En la modalidad de tiro de precisión y biathlon existen 2 categorías masculina y femenina. En la modalidad de equipos solo existe una categoría ya que los equipos pueden ser mixtos.

4.4.2 La clasificación de cada selectivo será sumada para establecer una clasificación total entre los 3 selectivos donde los 20 primeros de cada modalidad podrán participar en la final autonómica.