



# CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE  
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

---

WORLD UNDERWATER FEDERATION

---

## Tiro al blanco submarino

### Reglamento CMAS Versión 01/2023

(BoD2xx-xx/xx/2023)

Entrada en vigor, xxx 2023

## Reglamento de tiro al blanco submarino de la CMAS Versión 01/2023

- 1 Definición 4
- 2 Aspectos técnicos generales 5
  - 2.1 Eventos 5
  - 2.2 Categorías 5
  - 2.3 Material autorizado 5
  - 2.4 Control de conformidad 5
  - 2.5 Características de la Arbaleta 5
  - 2.6 Blancos 7
- 3 Área de competición 9
  - 3.1 Piscina 9
  - 3.2 Configuraciones de disparo 11
- 4 Colegio de jueces y gestión de competencia 12
  - 4.1 El Delegado Técnico CMAS 12
  - 4.2 El panel de jueces 12
  - 4.3 Personal de supervisión y apoyo 14
  - 4.4 Reunión técnica 14
  - 4.5 Responsabilidad 14
- 5 Prueba de precisión 16
  - 5.1 Definición 16
  - 5.2 Desarrollo del evento 17
  - 5.3 Infracciones, Sanciones y Descalificación 19
  - 5.4 Puntaje 20
- 6 Evento de biatlón 21
  - 6.1 Definición 21
  - 6.2 Desarrollo del evento 21
  - 6.3 Infracciones, Sanciones y Descalificación 23
  - 6.4 Puntaje 24
- 7 Evento de Super Biatlón 25
  - 7.1 Definición 25
  - 7.2 Desarrollo del evento 25
  - 7.3 Infracciones, Sanciones y Descalificación 27
  - 7.4 Puntaje 28
- 8 Evento de relevos 29

8.1	Definición	29
8.2	Desarrollo del evento	29
8.3	Infracciones, Sanciones y Descalificación	31
8.4	Puntaje	32
9	Clasificación	34
9.1	Medición de la precisión del disparo	34
9.2	Validación de Puntaje	34
9.3	Reclamaciones	34
9.4	Podio	34
10	registros	36
10.1	Generalidades	36
10.2	Tipos de registros	36
10.3	Categorías	36

## **1 Definición**

El tiro al blanco submarino es una disciplina deportiva que consiste en dar en un blanco a distancia utilizando una flecha impulsada por una Arbaleta, en apnea y en inmersión.

## **2 Aspectos técnicos generales**

### **2.1 Eventos**

Una competición puede incluir 3 pruebas individuales (precisión, biatlón, super biatlón) y una por equipo (relevos)

### **2.2 Categorías**

La competencia está abierta a atletas mayores de 16 años.

Las clasificaciones en eventos individuales están separadas por género.

Los equipos de relevos pueden ser mixtos.

### **2.3 Material autorizado**

- Aletas,
- Máscara,
- Tubo respirador,
- Combinación,
- Lastre,
- Guantes,
- Ventosa o Pilon
- Arbaleta,
- Elementos de posicionamiento.
- 

La ventosa o el pilon son accesorios que permiten al atleta permanecer estable frente a la ventana de tiro.

- La ventosa tipo vidriero es adecuada para su uso en piscinas con fondo liso (por ejemplo, de acero inoxidable o de grandes dimensiones).
- El pilon es un mango lastrado cuya superficie en contacto con el fondo de la zona de ejercicios está protegida por un revestimiento antideslizante ya prueba de golpes.

Los elementos de posicionamiento son objetos que permiten el control visual de no sobrepasar la línea de tiro.

Todo otro equipo está prohibido, en particular carretes y linternas.

### **2.4 Comprobación de conformidad**

La conformidad de la arbaleta se comprueba antes del inicio de las pruebas y puede corroborarse, a petición del árbitro de la competición, mediante un tiro en el agua.

### **2.5 Características de la arbaleta**

La arbaleta debe ser de producción masiva para pesca submarina y de marca reconocida, no modificada ni personalizada.

La flecha, el hilo, el amortiguador y las bandas elásticas originales pueden ser reemplazados por elementos equivalentes que provengan de otro origen que el fabricante de la ballesta.

Quedan prohibidos todos los dispositivos de apuntar, ya sean comerciales o caseros, tales como miras láser para arco o rifle, fijas o ajustables, todos los dispositivos ópticos de observación que modifiquen la visibilidad y cualquier modificación hecha a la estructura del arma que pueda usarse como dispositivo de observación. Se prohíben las aletillas, los contrapesos, las guías de flecha con aletas, cualquier apoyo entre el arma y el cuerpo o el arma y el brazo, así como las empuñaduras anatómicas de fabricación casera.

### **2.5.1 Reglas para tiro a 3 metros**

La arbaleta utilizada no debe exceder las siguientes dimensiones estándar:

- Longitud total máxima (desde el punto más trasero cerca del mango hasta la punta de la flecha) 1600 mm.
- Ancho máximo, incluyendo eventuales accesorios: 80 mm.
- Altura máxima, incluidos los accesorios pero sin la empuñadura (empuñadura, gatillo y mecanismo de desbloqueo): 50 mm.
- Peso total, sin la flecha: 1500 g.
- Solo se pueden usar guías de flechas comerciales.

Diámetro del tubo menor o igual a 28 mm

Se autoriza el uso de amortiguadores de goma o elásticos, con una longitud máxima de 200 mm.

#### **2.5.1.1 Propulsión**

Para propulsar la flecha sólo están autorizadas las gomas elásticas: un par de gomas unidas por una única coraza o 1 goma de una sola hebra.

El armado se hace con la sola fuerza de los brazos.

#### **2.5.1.2 El cuerpo**

Las arbaletas de madera están prohibidas.

No se autoriza la adición de lastre o elemento de flotabilidad.

#### **2.5.1.3 Flecha**

Tiene una longitud máxima de 1500 mm y un diámetro máximo de 7 mm.

La punta debe ser afilada según se ilustra debajo para limitar el orificio en la placa del blanco con las siguientes medidas:

- Longitud del cono:  $\geq 11$  mm
- Ángulo del cono:  $\leq 30^\circ$

Es obligatorio estar amarrado a la arbaleta por un hilo.

## 2.5.2 Especificidades para tiro a 4 metros

La arbaleta utilizada no debe exceder las siguientes dimensiones estándar:

- Ancho máximo, incluidos los accesorios: 80 mm
- Altura máxima, incluidos los accesorios y sin el mango (mango, gatillo y mecanismo de liberación): 50 mm
- Peso total, sin pluma: 1500 g

### 2.5.2.1 Tipo de arbaleta

La arbaleta puede ser de aire comprimido o de gomas, Se pueden usar arbaletas compuestas (estilo roller).

### 2.5.2.2 El cuerpo

Solo se pueden usar guías de flecha comerciales.

### 2.5.2.3 Flecha

El largo de la flecha no debe exceder los 1500 mm.

El diámetro de la flecha no debe exceder los 8 mm.

La punta de la flecha debe presentar un cono cuyo ángulo sea de 30 grados y el extremo debe presentar un cono truncado de 4 mm de diámetro.

Para las arbaletas neumáticas, el diámetro del hilo debe medir al menos 1,80 mm de y debe estar unida a la flecha y a la arbaleta de manera que no se rompa fácilmente.

## 2.6 Blancos

### 2.6.1 Eventos individuales

El soporte del blanco para su relevo es cuadrado y mide 30 x 30 cm para tiro a 3m y 33x35 cm para tiro a 4m con fondo blanco y se coloca a una altura , que el centro del blanco, es decir, a 70 cm (3m) o 80 cm (4m) del fondo de la piscina.

EJE CENTRAL	DIAMÈTRO	PUNTAJE	COLOR
1 <sup>re</sup> círculo	1,2 cm	De 460 à 400 puntos	Blanco
2 <sup>e</sup> círculo	3,2 cm	De 390 à 300 puntos	Blanco
3 <sup>e</sup> círculo	5,2 cm	De 295 à 250 puntos	Negro
4 <sup>e</sup> círculo	7,2 cm	De 245 à 200 puntos	Negro
5 <sup>e</sup> círculo	9,2 cm	De 195 à 150 puntos	Blanco
6 <sup>e</sup> círculo	11,2 cm	De 145 à 100 puntos	Blanco

El blanco tiene cinco (5) dianas visuales idénticas, cada uno 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.

Puede ser autoadhesivo para tiro a 3m o clip-on para disparar a 4m

### 2.6.2 Relevó

El soporte del blanco para el relevó es cuadrado y mide 30 x 30 cm para tiro a 3m y 33x35 cm para tiro a 4m con fondo blanco. Se coloca a una altura tal que el centro del visual central, correspondiente a 460 puntos, es decir, a 70 cm (3m) o 80 cm (4m) del fondo de la piscina.

La placa frontal incluye nueve (9) visuales en 3 filas y 3 columnas, equidistantes 2 por 2.

EJE CENTRAL	DIAMETRO	PUNTAJE	COLOR
1 <sup>re</sup> círculo	1,2 cm	De 460 à 400 points	Blanco
2 <sup>e</sup> círculo	3,2 cm	De 390 à 300 points	Blanco
3 <sup>e</sup> círculo	5,2 cm	De 295 à 250 points	Negro
4 <sup>e</sup> círculo	7,2 cm	De 245 à 200 points	Blanco



## 3 Área de competición

### 3.1 Piscina

Cuando las competiciones se desarrollan en piscina, estas tendrán las siguientes características:

- Temperatura del agua entre 23 °C y 33 °C, lo ideal es 28 °C.
- Dimensiones mínimas de 10,00 x 25,00 metros con una profundidad entre 1,80 metros y 3,50 metros para la zona de tiro.

Cualquier excepción podrá ser autorizada por la CMAS, dependiendo de la disponibilidad de las piscinas.

#### 3.1.1 Organización del área de competición

El espacio de competencia se divide de la siguiente manera:

**Zona de seguridad:** zona de agua situada detrás de los blancos, está terminantemente prohibido detenerse o transitar.

**Zona de competición:** zona de agua reservada a los competidores para la realización de las pruebas.

**Área de salida:** área de agua ubicada frente al área de competencia y utilizada por los atletas que esperan su turno en la competencia.

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

**Zona de calentamiento:** Zona de agua utilizada por los deportistas para el calentamiento previo a la competición.

**Zona de presalida:** zona fuera del agua donde los atletas esperan antes de poder acceder a la piscina.

#### 3.1.2 Disposición del área de competición.

A – Línea del blanco

B – Línea de tiro

C – Línea de salida

D – Límite de zona de llamada

E – Zona de calentamiento

ESPACIO A/B: 3 o 4 METROS dependiendo de la configuración de tiro

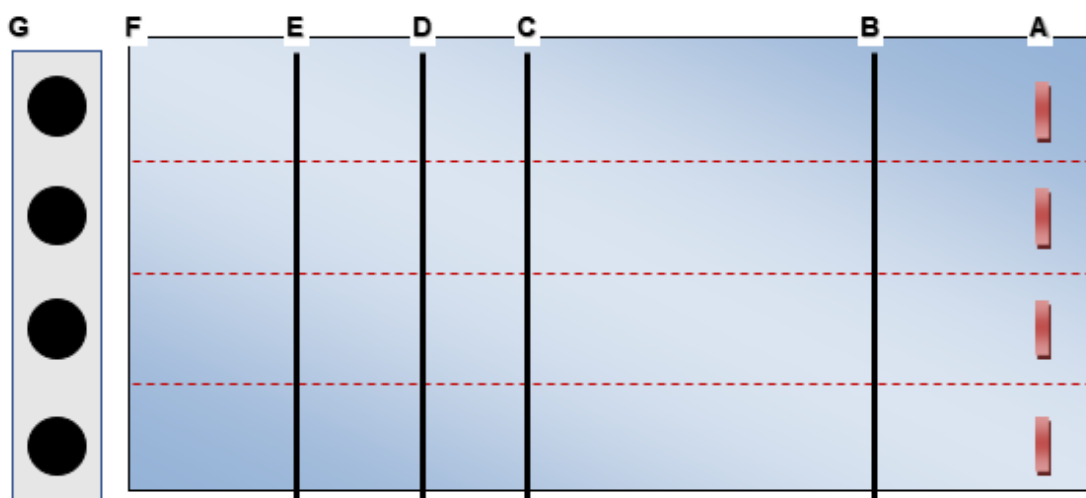
ESPACIO B/C (área de preparación o natación): dependiendo de la configuración de tiro y del evento

ESPACIO D/C (zona de salida): 3 METROS

ESPACIO D/E (área de llamada): 3 METROS

ÁREA E/F (área de calentamiento – resto de la piscina)

ESPACIO F/G (área previa a la salida)



### 3.1.3 Prohibiciones relativas al área de competición

Armar la arbaleta, en cualquier parte de la piscina, cuando se realice un evento en el área de competencia;

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

## 3.2 Configuraciones de disparo

### 3.2.1 Configuración de la zona de tiro



### 3.2.2 Tiro con arbaleta con gomas a 3m

- La punta de la flecha no debe sobrepasar la línea de tiro de 3m al momento del disparo.
- El tiro se realiza en un blanco donde la flecha se detiene.
- El atleta debe tocar el blanco y retirar su flecha en la línea de penetración después de cada tiro.
- El impacto de la flecha deja un agujero en el blanco.
- El centro del objetivo está a 70 cm del fondo.

### 3.2.3 Tiro con arbaleta con gomas y neumático a 4m

- La punta de la flecha no debe exceder la línea de tiro de 4m en el momento del disparo.
- El atleta no puede ingresar al área entre la línea de tiro y el campo de tiro (zona A/B) durante el evento.

- El impacto de la flecha deja una marca en el blanco y cae al suelo.
- El atleta recupera su flecha tirando de la cuerda que la une a la ballesta.
- Posible uso de la arbaleta con gomas respetando las características de la ballesta para tiro a 3m.
- El centro del objetivo está a 80 cm del fondo.

## 4 Panel de jueces y dirección de la competencia

### 4.1 El delegado técnico de la CMAS

Ver el capítulo "Órganos de control durante la competición" del documento de procedimientos y obligaciones.

### 4.2 El colegio de jueces

Él es totalmente responsable de la preparación y el funcionamiento técnico del evento.

#### 4.2.1 Composición del panel de jueces:

Juez Árbitro 1  
Juez de inicio 1  
juez de línea 1  
El juez de impacto 1  
Cronometradores 1 o 2 por línea  
El doctor de la competencia 1  
El juez de material 1  
El juez de pre-salida 1

#### 4.2.2 Árbitro

En los campeonatos mundiales y continentales, el Árbitro es designado por la CMAS.

El Árbitro ejerce autoridad y control sobre el cuerpo arbitral.

El árbitro tiene las siguientes funciones:

- Establecimiento del orden de paso de las pruebas
- Autoriza al juez de salida a dar la señal de salida, luego de asegurarse que todo el personal está en su lugar y listo para desempeñar sus funciones.
- Puede cancelar el inicio del evento y ordenar un nuevo procedimiento de inicio.
- El Árbitro aplica una sanción a un atleta por una infracción o irregularidad que él mismo observó o que le fue comunicada por otro miembro del personal de apoyo.

### 4.2.3 Juez de Línea de Tiro

Este juez debe colocarse en la línea de tiro a 3 m o 4 m, representada por una línea negra en la parte inferior y una línea de flotación en la superficie; y posiblemente ayudó a controlar los adelantamientos de una cámara submarina.

El juez de línea de tiro controla la línea de tiro e informa al juez de competición:

- Rebasado de línea,
- El número de disparos,
- Cualquier otro incumplimiento de las reglas señaladas,
- Comportamiento antideportivo.

### 4.2.4 Juez de Impacto

Es el responsable de controlar los tiros y asignar puntuaciones.

Es el encargado de la buena conservación de los blancos hasta el final de la competición; evalúa los tiros y otorga los puntos utilizando la plantilla graduada.

El control debe realizarse fuera del agua y sólo los capitanes, o en su defecto los atletas, pueden estar presentes durante el control y validar el resultado.

### 4.2.5 Juez de salida

El juez de salida da la señal de salida cuando los competidores, jueces y cronometradores están en sus lugares.

El juez de salida autoriza a los atletas a entrar o salir del área de competición.

### 4.2.6 Temporizadores

Cada evento está cronometrado, sin interrupción, de principio a fin, a la décima de segundo más cercana.

Para cada evento, 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.

Los cronometradores registran el tiempo en minutos, segundos y décimas de segundo.

El cronometrador debe contar el número de rondas y tiros realizados por los competidores y registrarlos.

Cuando el cronometraje es electrónico, un cronometrador por línea es suficiente; de lo contrario, se requieren dos cronometradores por línea.

### 4.2.7 Juez de material

Control de arbaletas, cumplimiento de puestos de tiro y posicionamiento de equipos (pilon, ventosa, flotadores, etc.)

### 4.2.8 Juez antes de la salida

Da acceso a la zona de presalida, comprueba que los competidores solo acceden a la piscina una vez que la zona de calentamiento ha sido desalojada por los competidores de la serie anterior.

#### **4.2.9 Médico de competición**

Es miembro del Colegio de Jueces.

Asegura la supervisión del control médico. Es obligatoria la presencia de al menos un médico en todas las competiciones de Tiro al Blanco.

Es responsable de todas las cuestiones sanitarias, higiénicas y médicas (asistencia en caso de peligro, participación en la elaboración de horarios, menús, control sanitario de alojamiento, control de certificados médicos de salud, control y pruebas de dopaje, etc.).

Antes de cada competencia, debe verificar el funcionamiento del equipo médico necesario.

Se puede realizar un control médico en cualquier momento durante la competición.

### **4.3 Personal de supervisión y apoyo**

El cuerpo técnico está bajo la autoridad del juez árbitro principal de la competición.

#### **4.3.1 Secretario de competición**

El Secretario de Competición es responsable de comprobar la exactitud de las notas escritas sobre los resultados y las posiciones comunicadas por el Árbitro.

Nombra a sus propios asistentes y coordina su trabajo.

Prepara todos los materiales y documentos necesarios para la competición.

Verifica los resultados, registra los nuevos registros insertándolos en los informes de registros oficiales. Inserta esta documentación en el informe de la competición, poniéndola a disposición del Delegado Técnico y del Director de la Comisión.

Comunica los resultados de los 3 mejores atletas en el ranking y la composición de los playoffs.

El árbitro deberá autorizar la difusión de los resultados y clasificaciones oficiales de los atletas antes de su comunicación por el Secretario.

Elabora el informe final de la competición.

Cuando exista servicio de prensa, el Secretario del Concurso podrá, con la autorización del Director de la Comisión o su representante, comunicar información relativa al concurso a los medios de comunicación.

#### **4.3.2 Otros ayudantes**

El COL designará a los demás asistentes que estime necesarios para la competición; estas personas están bajo la autoridad del Director de la Comisión o su representante quien, con el Árbitro, determina las diversas tareas asignadas a cada uno de ellos.

### **4.4 Reunión técnica**

Se debe organizar una reunión técnica de acuerdo con los procedimientos previstos en el documento “Procedimientos y Obligaciones”.

#### **4.5 Responsabilidad**

El formulario de participación enviado por la Federación correspondiente, firmado por su Presidente, garantiza que todos los miembros del equipo tienen al menos 16 años, cumplen los criterios establecidos para la práctica de actividades subacuáticas y conocen las normas de seguridad del buceo.

Durante las competiciones, la Federación organizadora deberá prestar la asistencia necesaria para el buen desarrollo de las pruebas así como un servicio de primeros auxilios, realizado por personal médico competente autorizado al efecto.

Los organizadores y sus representantes y colaboradores, así como la dirección de la competición y los jueces, declinan toda responsabilidad por los daños que puedan sufrir los equipos de los participantes, y por los accidentes que puedan sufrir los competidores y demás participantes con posterioridad a su participación en el evento deportivo.

## 5 Prueba de precisión

### 5.1 Definición

El tiro de precisión es un evento individual,

#### 5.1.1 Disposiciones comunes

La arbaleta debe ser sostenida por un brazo y sostenida por una mano, sin ningún otro apoyo del brazo o cualquier otra parte del cuerpo.

Durante el tiro, el otro brazo puede usarse para estabilizar al atleta agarrando la pilon o la ventosa colocada en la parte inferior y cerca de la línea de tiro, antes del inicio del evento.

#### 5.1.2 Configuración de 3m

El evento consta de 10 disparos a un blanco fijo en una sola serie en un tiempo de 10 minutos.

El blanco se compone de cinco (5) dianas y el atleta debe hacer dos (2) tiros en cada una.

La línea de tiro (B) se encuentra a 3 m del objetivo (A)

La línea de salida (C) se encuentra a 12 m de la línea de tiro (B).

Cada tiro se realiza a una distancia (llamada línea de tiro) de 3 m desde el soporte del blanco. Antes del tiro, la punta de la flecha no debe entrar en el área de tiro. Después del tiro, el competidor y su arbaleta se dirigen en apnea al soporte de la diana para recuperar la flecha fijada en el blanco. Luego vuelve a su zona de preparación (zona B/C) para el siguiente golpe. Debe respetar las normas de seguridad y armarse siempre en dirección al puesto de tiro en superficie o en apnea.

#### 5.1.3 Configuración de 4 m



El evento consta de 10 disparos a un blanco fijo en dos series separadas (5 disparos para cada serie), dentro de un tiempo de 5 minutos para cada serie. El tiempo no utilizado en la primera serie no se puede sumar al tiempo de la segunda serie.

El blanco se compone de cinco (5) visuales y el atleta debe hacer un (1) tiro en cada visual.

La línea de tiro (B) se encuentra a 4 m del objetivo (A)

La línea de salida (C) se encuentra a 10 m de la línea de tiro (B).

Cada disparo se realiza a una distancia (llamada línea de tiro) de 4 m desde el soporte del objetivo. Antes del tiro, la punta de la flecha no debe entrar en el área de tiro. Entre cada golpe, el atleta debe volver a la superficie. Luego vuelve a su zona de preparación (zona B/C) para el siguiente golpe. Debe respetar las normas de seguridad y armarse siempre en dirección al puesto de tiro en superficie o en apnea.

## 5.2 Desarrollo del evento

### 5.2.1 Procedimiento típico

El orden de salida de los atletas o equipos se determina mediante un sorteo realizado por el Árbitro de la Competición. Este sorteo deberá realizarse en presencia del personal de dirección de la competición a cargo y de los capitanes de cada equipo presentes.

Antes del inicio de la prueba, el atleta se coloca en la zona de presalida por orden del juez de presalida o de uno de sus asistentes, a la espera de ser autorizado para acceder a la zona de calentamiento.

La organización solicita al atleta que prepare su posición de competencia en un tiempo máximo de dos (2) minutos, luego deberá tomar posición detrás de la línea de salida y esperar la señal de inicio de la prueba, la cual se dará en un uno (1) minuto de retraso.

La prueba se desarrolla en las siguientes fases:

- El atleta se coloca detrás de la línea de salida y espera la señal de autorización de armado.
- 30 segundos antes de la salida, el juez de salida autoriza el armado de la arbaleta.
- Después de la señal de inicio de la competencia, el atleta nada en la superficie hasta estar cerca de la línea de tiro, donde prepara su arbaleta, a su elección, en inmersión o en la superficie, luego ejecuta el tiro, sujetando la arbaleta con un brazo y una sola mano.
- Después del tiro, el atleta debe recuperar su flecha según las modalidades de su configuración de tiro, subir a la superficie, regresar cerca de la línea de tiro. Luego tras rearmar la arbaleta, repite la secuencia hasta el último disparo de su serie de disparos.
- La serie termina cuando el atleta, después de que se han realizado todos los tiros, sale a la superficie al nivel de la línea de tiro y nada con su ballesta de regreso

detrás de la línea de salida, donde levanta la mano para marcar el final de la línea de tiro. serie o evento:

o una vez diez tiros en configuración de 3m,

o dos veces cinco disparos en configuración de 4m.

- El atleta espera la orden del juez de salida para abandonar el área de competición.

### **5.2.2 Eliminatorias**

En caso de empate, sólo para los tres primeros lugares de la clasificación, se disputan uno o más desempates, hasta determinar el ganador y los otros dos mejores lugares.

### **5.2.3 Incidentes específicos**

Durante la competencia, se toman provisiones en caso de que ocurran incidentes particulares. Se define como incidencia particular durante el transcurso de la competición la rotura de la arbaleta o problemas relacionados con el equipamiento de la organización o las instalaciones de la competición.

En caso de rotura de la arbaleta o rotura de la línea, el atleta puede reemplazarla con su arbaleta de repuesto o una flecha con una línea en excelente estado, colocada detrás de la línea de salida, antes del inicio de la competencia.

Durante la operación de reemplazo de la arbaleta, el tiempo no se detiene.

Si la arbaleta o flecha de repuesto no se colocan detrás de la línea de salida, el atleta termina el evento y se evalúan los disparos realizados hasta ese punto.

La arbaleta de repuesto solo se puede usar si se rompe la primera arma.

Las arbaletas reemplazadas son revisadas por el Árbitro, y si éste no lo considera un incidente particular, aplica una penalización al atleta.

Durante la competencia, los competidores no pueden hacer reparaciones de ningún tipo a la arbaleta ni a ninguna parte de la misma.

En caso de que se produzca una incidencia concreta por problemas relacionados con el equipamiento de la organización o las instalaciones de la competición, se deberán seguir los siguientes procedimientos:

El atleta afectado por la interrupción debe señalar el incidente levantando un brazo para detener el reloj de su actuación. Luego debe regresar detrás de la línea de partida, incluso sin su arbaleta, si se atasca en el blanco.

El registro de tiempo se interrumpirá, mientras que la competencia continúa normalmente para los demás atletas.

Una vez terminados los eventos de los otros competidores de la misma serie, habiendo regresado los competidores detrás de la línea de salida, se debe solucionar el problema que causó el incidente en particular, luego se invita al atleta

involucrado en este incidente a regresar para cerrar el tiro. Línea donde, tras una cuenta atrás de 30 segundos, se vuelve a dar nuevamente la señal de salida.

A partir de ese momento, el atleta puede realizar los golpes restantes y su tiempo se suma al tiempo ya registrado.

Una vez eliminada la causa que provocó el incidente en particular, el atleta permanece detrás de la línea de salida, y se le da nuevamente la señal de salida después de una cuenta regresiva de 30 segundos.

Después de que se ha realizado el último tiro, el atleta regresa a la superficie nadando de regreso detrás de la línea de salida, donde levanta un brazo para señalar el final del evento, lo que detiene el reloj.

## **5.3 Infracciones, Sanciones y Descalificación**

Un atleta que, durante la competencia, comete una infracción de las disposiciones contenidas en este reglamento está sujeto a sanciones o descalificaciones como se indica a continuación:

### **5.3.1 Penalizaciones – Todas las configuraciones**

El atleta cruza la línea de tiro con la punta de la flecha en el momento del tiro.

Penalización: cien (100) puntos.

El atleta hace más tiros que el número permitido en la misma diana

Penalización: anulación de tiros sobre un mismo visual en exceso que representen la máxima puntuación.

### **5.3.2 Penalizaciones – En configuración 3m**

El atleta regresa detrás de la línea de salida sin volver a la superficie una vez que se han realizado los diez (10) tiros.

Penalización: cien (100) puntos.

El atleta excede el tiempo de diez (10) minutos permitido para la realización de la prueba

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

### **5.3.3 Penalizaciones – En configuración de 4m**

El atleta regresa detrás de la línea de salida sin volver a la superficie una vez que se han realizado cinco (5) tiros.

Penalización: cien (100) puntos.

El atleta excede el tiempo de cinco (5) minutos permitido para completar una serie.

Penalización: diez (10) puntos por cada segundo que exceda los cinco (5) minutos.

### **5.3.4 Descalificación – Todas las configuraciones**

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

- El atleta no responde a la llamada del juez de pre-salida para ingresar al área de pre-salida
- El atleta ingresa al área de calentamiento antes de ser autorizado por el juez de presalida
- El atleta abandona el área de competición antes de ser autorizado por el juez de salida.
- El atleta carga o dispara la arbaleta de competición en momentos fuera de los eventos o de su propia competición.
- El atleta deja su arbaleta cargada en el fondo.
- El atleta ata las dos partes del hilo, si el hilo se rompe durante la competencia.
- El atleta comienza la competencia antes de que los otros competidores hayan terminado el evento.
- El árbitro declara que una arbaleta no es conforme.
- El atleta hace más tiros que el número permitido en el mismo blanco.
- El atleta realiza más de un (1) tiro durante la misma apnea.
- El atleta carga la arbaleta en la superficie o en apnea sin apuntar la punta al blanco.
- Comportamiento antideportivo.
- El atleta regresa a la superficie con la arbaleta cargada.
- El atleta recoge su equipo antes de que los otros atletas de la misma serie hayan terminado el evento o antes de que el juez de salida lo autorice a hacerlo.
- El atleta carga la arbaleta antes de que el Juez de Salida dé la señal de cargar.

### **5.3.5 Descalificación – En configuración 4m**

El atleta cruza la línea de tiro con una de las partes del cuerpo.

Penalización: Descenso al último lugar con cero puntos (0).

### **5.4 Puntuación**

La precisión de cada impacto se mide utilizando el método descrito en §4.1.

La puntuación asignada a una diana es la suma de los puntos obtenidos en cada visual menos las penalizaciones.

La clasificación de los atletas se establece según el orden decreciente de la puntuación de la diana.

## 6 Evento de biatlón

### 6.1 Definición

El biatlón es un evento individual, Consiste en realizar, con el mismo equipo, tres cursos (ida y vuelta) en inmersión, en un tiempo máximo de 10 minutos.

#### 6.1.1 Disposiciones comunes

Cada curso se dispara a un objetivo con 5 efectos visuales. El competidor elige 3 de los 5 visuales y realiza un disparo por visual.

Después de cada disparo, el atleta recupera su flecha de acuerdo con las modalidades de su configuración de tiro y regresa detrás de la línea de salida, recarga su arbaleta orientada en la dirección del soporte del blanco y se prepara para el próximo disparo.

#### 6.1.2 Configuración de 3m

La línea de tiro (B) se encuentra a 3 m del objetivo (A)

La línea de salida (C) se encuentra a 12 metros de la línea de tiro (B).

#### 6.1.3 Configuración de 4 m

La línea de tiro (B) se encuentra a 4 m del objetivo (A)

La línea de salida (C) se encuentra a 11 metros de la línea de tiro (B).

### 6.2 Desarrollo del evento

#### 6.2.1 Procedimiento típico

El orden de salida de los atletas se determina sobre la base de un sorteo realizado por el árbitro de la competencia. Este sorteo deberá realizarse en presencia del personal de dirección de la competición a cargo y de los capitanes de cada equipo presentes.

Antes del inicio de la prueba, el atleta se coloca en la zona de presalida por orden del juez de presalida o de uno de sus asistentes, a la espera de ser autorizado para acceder a la zona de calentamiento.

La organización le pide al competidor que prepare su posición de competencia en un plazo máximo de dos (2) minutos, luego debe colocarse detrás de la línea de salida y esperar la señal de salida del evento, la cual se dará en el plazo de un (1) minuto.

La prueba se desarrolla en las siguientes fases:

- El atleta está autorizado a cargar su arbaleta a la señal del juez de salida, 30 segundos antes de la salida.
- Si el armado tiene lugar en la superficie, debe realizarse antes de que el competidor cruce la línea de salida.
- Puede cargar la arbaleta tanto en la superficie como nadando en apnea o frente a la línea de fuego.
- Cuando el juez de salida da la salida, el atleta se lanza y nada hasta la línea de tiro en apnea.
- El atleta debe disparar sujetando la arbaleta con un brazo y una sola mano.
- Después del tiro, el atleta recupera su flecha de acuerdo a su configuración de tiro, debe volver a nadando en inmersión hasta detrás de la línea de salida luego, después de recuperar el aliento por lo menos una vez, comienza de nuevo el mismo recorrido, hasta haber completado los tres tiros.
- La serie termina y el tiempo se detiene cuando el atleta sale a la superficie con la arbaleta detrás de la línea de salida, levantando el brazo.
- El atleta espera la orden del juez de salida para abandonar el área de competición.

Al final de cada serie de tiros, los competidores tendrán un minuto para comprobar sus tiros en los blancos. Para ello, están obligados a dejar sus rifles detrás de la línea de salida y acercarse a los blancos sin tocarlos, bajo pena de exclusión de la competición.

### **6.2.2 Eliminatorias**

Los playoffs directos se realizan únicamente en caso de empate en los tres primeros lugares, con serie completa de biatlón y hasta que se acrediten los tres primeros lugares.

### **6.2.3 Incidentes específicos**

Durante la competencia, se toman provisiones en caso de que ocurran incidentes particulares. Se define como incidencia particular durante el transcurso de la competición la rotura de la ballesta o problemas relacionados con el equipamiento de la organización o las instalaciones de la competición.

En caso de rotura de la arbaleta o rotura de la línea, el atleta puede reemplazar la arbaleta con su arma de repuesto o una flecha con una línea en excelente estado, colocada detrás de la línea de salida, antes del inicio de la competencia.

Durante la operación de reemplazo de armas, el contador de tiempo no se detiene.

Si la arbaleta o flecha de repuesto no se coloca detrás de la línea de salida, el atleta completa el evento.

La arbaleta de repuesto solo se puede usar si se rompe la primera arma.

Las arbaletas reemplazadas son revisadas por el Árbitro, y si éste no lo considera un incidente particular, aplica una penalización al atleta.

Durante la competencia, los competidores no pueden hacer reparaciones de ningún tipo a la ballesta ni a ninguna parte de la misma.

En caso de que se produzca una incidencia concreta por problemas relacionados con el equipamiento de la organización o las instalaciones de la competición, se deberán seguir los siguientes procedimientos:

- El atleta debe comunicar el incidente concreto después de volver a nadar sumergido detrás de la línea de salida, incluso sin su ballesta, si ésta se ha quedado atrapada en la diana, levantando un brazo y por tanto interrumpiendo el cronómetro, mientras la competición se desarrolla normalmente para el otro. Atletas.
- Una vez eliminada la causa que provocó el incidente en cuestión, el atleta permanece detrás de la línea de salida y se le vuelve a dar la señal de salida después de una cuenta atrás de 30 segundos.
- Cuando se da la señal, el tiempo se reanuda y se suma al tiempo ya transcurrido, y el atleta puede ejecutar los tiros restantes.
- Una vez que se ha realizado el último tiro, el atleta regresa detrás de la línea de salida y levanta un brazo para señalar el final del evento, lo que detiene el reloj.

### **6.3 Infracciones, Sanciones y Descalificación**

Un atleta que, durante la competencia, comete una infracción de las disposiciones contenidas en este reglamento está sujeto a sanciones de acuerdo con la gravedad de esta infracción, como se indica a continuación:

#### **6.3.1 Penalizaciones – Todas las configuraciones**

Si hay más de un **marca de disparo** en la misma imagen,

Penalti: sólo cuenta el tiro más débil.

El atleta cruza la línea de tiro con la punta de la flecha en el momento del tiro.

Penalización: cien (100) puntos

Si se excede el límite de tiempo de 10 minutos,

Penalización: El peor golpe no contará.

#### **6.3.2 Descalificación – Todas las configuraciones**

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

- Si se cuentan más de 3 aciertos. Tiros
- El atleta no responde a la llamada del juez de pre-salida para ingresar al área de pre-salida.

- El atleta ingresa al área de calentamiento antes de que el juez de pre-salida le permita hacerlo.
- El atleta ingresa o sale del área de competencia antes de ser autorizado por el juez de salida.
- El atleta se zambulle, carga la arbaleta o se balancea antes de la señal de salida.
- El atleta carga o prueba la arbaleta en áreas fuera del área de competencia.
- El atleta carga o usa la arbaleta de competencia en un momento diferente a los eventos o su propia competencia.
- El atleta deja su arbaleta cargada en el fondo.
- El atleta ata las dos partes del hilo, si el hilo se rompe durante la competencia.

- El atleta comienza la competencia antes de que los otros atletas hayan terminado el evento.
- El árbitro declara que una ballesta no es conforme.
- El atleta carga la arbaleta en la superficie o en apnea sin apuntar la punta al blanco.
- El atleta exhibe un comportamiento antideportivo.
- El atleta regresa a la superficie con la arbaleta cargada.
- El atleta recoge su equipo antes de que los otros atletas de la misma serie hayan terminado el evento o antes de que el juez de salida lo autorice a hacerlo.
- El atleta **amartilla o carga** la ballesta antes de que el Juez de Salida dé la señal de amartillar.

### 6.3.3 Descalificación – Preparación 4m

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

- El atleta cruza la línea de tiro con una de las partes del cuerpo.

### 6.4 Puntuación

La puntuación de un blanco de biatlón se calcula de la siguiente manera:

La precisión de cada impacto se mide utilizando el método descrito en §4.1.

La puntuación total será la suma de los puntos obtenidos de los tres tiros

La puntuación final se obtiene mediante la fórmula:

[puntuación total - tiempo (en segundos x 2)] x 2 - penalización

Las puntuaciones negativas no se tienen en cuenta.

Las puntuaciones no enteras se redondean al punto más cercano.

### EJEMPLO

Puntaje objetivo total:  $450 + 320 + 285 = 1055$

Tiempo: 2 min 30 s 3 décimas (150,3 segundos)  $\times 2 = 300,6$

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

Penalizaciones: 100 puntos = 100

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



La clasificación de los atletas se establece según el orden decreciente de la puntuación final de la diana.

## **7 Evento de Super biatlón**

### **7.1 Definición**

El súper biatlón es un evento individual.

Consiste en realizar cinco tiros, uno por cada diana, realizar un recorrido de ida y vuelta cinco veces en inmersión y realizar un (1) tiro por cada recorrido.

El tiempo máximo de prueba es de 10 minutos.

#### **7.1.1 Disposiciones comunes**

Después de cada disparo, el atleta recupera su flecha de acuerdo con las modalidades de su configuración de tiro y regresa detrás de la línea de salida, rearma su arbaleta orientada en la dirección del soporte del blanco y se prepara para el próximo disparo.

#### **7.1.2 Configuración de 3m**

La línea de tiro (B) se encuentra a 3 m del objetivo (A)

La línea de salida (C) se encuentra a 7 metros de la línea de tiro (B).

#### **7.1.3 Configuración de 4 m**

La línea de tiro (B) se encuentra a 4 m del objetivo (A)

La línea de salida (C) se encuentra a 10 metros de la línea de tiro (B).

### **7.2 Desarrollo del evento**

#### **7.2.1 Procedimiento típico**

El orden de salida de los atletas se determina sobre la base de un sorteo realizado por el árbitro de la competencia. Este sorteo deberá realizarse en presencia del personal de dirección de la competición a cargo y de los capitanes de cada equipo presentes.

Antes del inicio de la prueba, el atleta se coloca en la zona de presalida por orden del juez de presalida o de uno de sus asistentes, a la espera de ser autorizado para acceder a la zona de calentamiento.

La organización le pide al competidor que prepare su posición de competencia en un plazo máximo de dos (2) minutos, luego debe colocarse detrás de la línea de salida y esperar la señal de salida del evento, la cual se dará en el plazo de un (1) minuto.

La prueba se desarrolla en las siguientes fases:

- El atleta está autorizado a cargar su arbaleta a la señal del juez de salida, 30 segundos antes de la salida.
- Si el **armado y carga** tiene lugar en la superficie, debe realizarse antes de que el competidor cruce la línea de salida.
- Puede cargar la arbaleta tanto en la superficie como nadando en apnea o frente a la línea de salida.
- Cuando el juez de salida da la salida, el atleta se lanza y nada hasta la línea de tiro en apnea.
- El atleta debe disparar sujetando la ballesta con un brazo y una sola mano.
- Después del tiro, el atleta debe recuperar su flecha de acuerdo con las modalidades de su configuración de tiro, regresar, todavía nadando en inmersión, detrás de la línea de salida y luego, después de recuperar el aliento por lo menos una vez, emprende de nuevo el mismo recorrido, hasta que se hayan realizado los cinco disparos.
- La serie termina y el tiempo se detiene cuando el atleta sale a la superficie con la ballesta detrás de la línea de salida, levantando el brazo.
- El atleta espera la orden del juez de salida para abandonar el área de competición.

### 7.2.2 Eliminatorias

Se realiza una serie de eliminación directa sólo en caso de empate en puntajes y tiempos para los tres primeros lugares, con una serie completa de superbiatlón y hasta que se registren los tres primeros lugares.

**7.2.3 Incidentes específicos**  
Durante la competencia, se toman provisiones en caso de que ocurran incidentes particulares. Se define como incidencia particular durante el transcurso de la competición la rotura de la ballesta o problemas relacionados con el equipamiento de la organización o las instalaciones de la competición.

En caso de rotura de la arbaleta o rotura de la línea, el atleta puede reemplazar la arbaleta con su arma de repuesto o una flecha con una línea en excelente estado, colocada detrás de la línea de salida, antes del inicio de la competencia.

Durante la operación de reemplazo de armas, el contador de tiempo no se detiene.

Si la arbaleta o flecha de repuesto no se coloca detrás de la línea de salida, el atleta completa el evento.

La arbaleta de repuesto solo se puede usar si se rompe la primera arma.

Las arbaleta reemplazadas son revisadas por el Árbitro, y si éste no lo considera un incidente particular, aplica una penalización al atleta.

Durante la competencia, los atletas no pueden hacer reparaciones de ningún tipo a la ballesta ni a ninguna parte de la misma.

En caso de que se produzca una incidencia concreta por problemas relacionados con el equipamiento de la organización o las instalaciones de la competición, se deberán seguir los siguientes procedimientos:

- El atleta debe comunicar el incidente concreto después de volver a nadar sumergido detrás de la línea de salida, incluso sin su arbaleta, si ésta se ha quedado atrapada en la diana, levantando un brazo y por tanto interrumpiendo el cronómetro, mientras la competición se desarrolla normalmente para el otro. Atletas.

- Una vez eliminada la causa que provocó el incidente en cuestión, el atleta permanece detrás de la línea de salida y se le vuelve a dar la señal de salida después de una cuenta atrás de 30 segundos.

- Cuando se da la señal, el tiempo se reanuda y se suma al tiempo ya transcurrido, y el atleta puede ejecutar los tiros restantes.

- Una vez realizado el último tiro, el atleta regresa detrás de la línea de salida y levanta un brazo para señalar el final del evento, lo que detiene el reloj.

### **7.3 Infracciones, Sanciones y Descalificación**

#### **7.3.1 Penalizaciones – Todas las configuraciones**

Para que la prueba sea válida, se debe haber completado el recorrido cinco (5) veces, y se deben haber realizado los cinco (5) tiros.

Una prueba interrumpida o incompleta no se considera válida.

Un atleta que, durante la competencia, comete una infracción de las disposiciones contenidas en este reglamento está sujeto a sanciones de acuerdo con la gravedad de esta infracción, como se indica a continuación:

El atleta cruza la línea de tiro con la punta de la flecha en el momento del tiro.

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

El atleta se zambulle, lanza la arbaleta o corre antes de la señal de salida.

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

El atleta supera el tiempo máximo de 240 segundos, en categoría masculina, y de 270 segundos, en categoría femenina, estando incluidas las posibles penalizaciones.

Penalización: eliminación de un tiro válido.

El atleta pone 45 segundos más del tiempo límite predeterminado (285 segundos en categoría masculina y 315 segundos en categoría femenina), estando siempre incluidas las posibles penalizaciones.

Penalización: eliminación de otro tiro válido con un total de dos (2) tiros válidos menos respecto al número total de tiros válidos

### **7.3.2 Descalificación – Todas las configuraciones**

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

- El atleta no responde a la llamada del juez de pre-salida para ingresar al área de pre-salida
- El atleta ingresa al área de calentamiento antes de ser autorizado por el juez de presalida

- El atleta ingresa o sale del área de competencia antes de ser autorizado por el juez de salida.
- El atleta carga o usa la arbaleta de competencia en un momento diferente a los eventos o su propia competencia.
- El atleta deja su arbaleta cargada en el fondo.
- El atleta ata las dos partes del hilo, si el hilo se rompe durante la competencia.
- El atleta comienza la competencia antes de que los otros competidores hayan terminado el evento.
- El árbitro declara que una ballesta no es conforme.
- El atleta carga la arbaleta en la superficie o en apnea sin apuntar la punta al blanco.
- El atleta exhibe un comportamiento antideportivo.
- El atleta regresa a la superficie con la ballesta amartillada.
- El atleta recoge su equipo antes de que los otros atletas de la misma serie hayan terminado el evento o antes de que el juez de salida lo autorice a hacerlo.
- El atleta excede el tiempo de prueba por diez minutos.
- El atleta carga la arbaleta antes de que el Juez de Salida dé la señal de cargar.

### **7.3.3 Descalificación – Preparación 4m**

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

- El atleta cruza la línea de tiro con una de las partes del cuerpo.

## **7.4 Puntuación**

La plantilla de vinculación se utiliza para determinar si el impacto está dentro o fuera de la imagen: el centro del impacto no debe exceder el límite externo de la imagen.

La clasificación se establece de la siguiente manera:

- Añadir las penalizaciones de tiempo al tiempo conseguido.
- Disminuir el número de impactos válidos según la escala de tiempo aplicada al atleta.
- Clasifique a los atletas de acuerdo con el número decreciente de impactos válidos, luego de acuerdo con el tiempo de prueba creciente (penalizaciones incluidas)

## 8 Evento de relevo

### 8.1 Definición

La prueba de relevos es una prueba por equipos en la que participan equipos masculinos, femeninos o mixtos.

La prueba de relevos consiste en realizar nueve (9) recorridos de inmersión, un tiro por recorrido en una de las nueve (9) visuales de la diana, por parte de los atletas de un mismo equipo.

#### 8.1.1 Disposiciones comunes

Cada nación puede inscribir un máximo de dos (2) equipos compuestos por tres (3) miembros cada uno.

El evento se desarrolla en una sola ronda y en un tiempo límite de cuatro (4) minutos y treinta (30) segundos.

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

#### 8.1.2 Configuración de 3m

La línea de tiro (B) se encuentra a 3 m del objetivo (A)

La línea de salida (C) se encuentra a 12 metros de la línea de tiro (B).

#### 8.1.3 Configuración de 4 m

La línea de tiro (B) se encuentra a 4 m del objetivo (A)

La línea de salida (C) se encuentra a 10 metros de la línea de tiro (B).

## 8.2 Desarrollo del evento

### 8.2.1 Procedimiento típico

El orden de salida de los atletas se determina mediante un sorteo realizado por el Árbitro de la Competición. Este sorteo deberá realizarse en presencia del personal de dirección de la competición a cargo y de los capitanes de cada equipo presentes.

Antes del inicio de la prueba, el equipo se sitúa en la zona de presalida por orden del juez de presalida o de uno de sus asistentes, a la espera de ser autorizado para acceder a la zona de calentamiento.

La organización solicita al equipo que prepare su puesto de competición en un tiempo máximo de tres (3) minutos, a continuación el equipo deberá situarse detrás de la línea de salida y esperar el pistoletazo de salida de la prueba, que se dará en el plazo de un (1) minuto después del posicionamiento del último de los atletas participantes.

La prueba se desarrolla en las siguientes fases:

- El atleta ocupa la **zona de salida** mientras los otros dos (2) esperan su turno en la **zona de llamado**.
- 30 segundos antes de la salida, el juez de salida autoriza **la carga de** la arbaleta
- Cuando se da la salida, el primer atleta se sumerge y completa el recorrido nadando, en inmersión, y tiene la opción de **amartillar o cargar** su arbaleta en la superficie antes de la línea de salida, durante el recorrido o cerca de la línea de tiro. Tan pronto como el primer atleta haya cruzado la línea de salida con la cabeza, el segundo atleta puede entrar en la zona de salida.
- Después de llegar a la línea de tiro, el atleta debe disparar sosteniendo la arbaleta con un brazo y una mano, sin ningún otro apoyo en el cuerpo; el atleta puede usar el otro brazo para estabilizarse.
- Después del tiro, el atleta debe recuperar su flecha de acuerdo con los términos de su configuración de tiro **y debe regresar, aún sumergido, detrás de la línea de salida**, y después de cruzar la línea de salida, debe pasar el testigo al segundo atleta, quien tendrá para completar el mismo curso en las mismas condiciones. Los dos atletas se **tocan las manos, con la arbaleta descargada o sin amartillar, por encima de la superficie del agua** y en la zona de salida para que los árbitros puedan comprobar que el intercambio entre los dos atletas es correcto. El atleta que ha completado su vuelta, después del intercambio, regresa detrás de la línea de la zona de **llamado** para rearmar su arbaleta. Mientras tanto, el tercer atleta, tan pronto como el segundo se haya sumergido y cruzado la línea de salida con la cabeza, podrá entrar en la zona de salida.
- El evento termina cuando los atletas han completado todos los recorridos por turnos y han realizado todos sus tiros. El último atleta, después de haber realizado el noveno (9) tiro, nada hacia atrás, sumergido, detrás de la línea de salida y sube a la superficie, levantando el brazo verticalmente para marcar el final de la prueba.
- El equipo espera la orden del juez de salida para abandonar el área de competición.

### 8.2.2 Eliminatorias

Las series de eliminación directa, consistentes en la repetición de la prueba para decidir entre los competidores, tienen lugar sólo en caso de igualdad de puntaje para los tres primeros lugares.

### 8.2.3 Incidentes específicos

Durante la competencia, se toman provisiones en caso de que ocurran incidentes particulares. Se define como incidencia particular durante el transcurso de la competición la rotura de la ballesta o problemas relacionados con el equipamiento de la organización o las instalaciones de la competición.

En caso de rotura de la arbaleta o rotura de la línea, el atleta puede reemplazar la arbaleta con su arma de repuesto o una flecha con una línea en excelente estado, colocada detrás de la línea de salida, antes del inicio de la competencia.

Durante la operación de reemplazo de la arbaleta, el tiempo no se detiene.

Si la arbaleta o flecha de repuesto no se coloca detrás de la línea de salida, el atleta finaliza la prueba y se evalúan los disparos realizados hasta el momento, no teniendo en cuenta la posible bonificación derivada del tiempo registrado por debajo de 4 minutos y 30 minutos.

La arbaleta de repuesto solo se puede usar si se rompe la primera arma.

Las arbaletas reemplazadas son revisadas por el Árbitro, y si éste no lo considera un incidente particular, aplica una penalización al atleta.

Durante la competencia, los competidores no pueden hacer reparaciones de ningún tipo a la ballesta ni a ninguna parte de la misma.

En caso de que se produzca una incidencia concreta por problemas relacionados con el equipamiento de la organización o las instalaciones de la competición, se deberán seguir los siguientes procedimientos:

- El atleta debe reportar el incidente después de regresar detrás de la línea de salida, y antes de la jugada con el otro atleta incluso sin su ballesta, si esta última se ha atascado en la diana, mientras se desarrolla la competencia continúa normalmente para los otros equipos .
- Una vez eliminada la causa que provocó el incidente en particular, la prueba se reanuda para el atleta posterior al que sufrió el incidente en particular.
- El atleta permanece detrás de la línea de salida donde se le dará nuevamente la señal de salida después de una cuenta regresiva de 30 segundos. A partir de ese momento, el equipo puede realizar los tiros restantes.
- El registro de tiempo se reanuda y el tiempo se suma al tiempo ya registrado.
- Después de que se ha realizado el último tiro, el atleta regresa detrás de la línea de salida, donde levanta un brazo para señalar el final del evento, lo que detiene el reloj.

### **8.3 Infracciones, Sanciones y Descalificación**

#### **8.3.1 Penalizaciones – Todas las configuraciones**

El hecho de que un miembro de un equipo, durante la competición, cometa una infracción de este reglamento conlleva una sanción para su equipo según la gravedad de dicha infracción, tal y como se indica a continuación:

El atleta cruza la línea de tiro con la punta de la flecha en el momento del tiro.  
Penalización: cien (100) puntos.

Los atletas no deben cruzar la línea de tiro (B) con la punta de la flecha al disparar.  
Si esto no se respeta:  
Penalización: 100 puntos para el equipo por cada infracción.

El equipo sólo puede realizar nueve (9) tiros a la diana y en todo caso sólo un tiro en cada visual.

Después de la verificación de la puntuación, todos los tiros en exceso se cancelan y se otorgan penalizaciones de acuerdo con los siguientes procedimientos:

Nueve tiros a puerta: si dos o más tiros son en el mismo visual.  
Penalización: Por cada tiro extra, se elimina el tiro con mayor puntuación.

### **8.3.2 Descalificación – Todas las configuraciones**

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

- El atleta no responde a la llamada del juez de pre-salida para ingresar al área de pre-salida.
  - El atleta ingresa al área de calentamiento antes de que el juez de pre-salida le permita hacerlo.
  - El atleta ingresa o sale del área de competencia antes de ser autorizado por el juez de salida.
  - El atleta carga o dispara la arbaleta de competición en momentos fuera de los eventos o de su propia competición.
  - El atleta deja su arbaleta cargada en el fondo.
  - El atleta ata las dos partes del hilo, si el hilo se rompe durante la competencia.
  - El atleta comienza la competencia antes de que los otros competidores hayan terminado el evento.
  - El árbitro declara que una arbaleta no es conforme.
  - El atleta realiza más de un (1) golpe durante la misma apnea.
  - El atleta carga su arbaleta en la superficie o en apnea sin apuntar la punta al blanco.
  - El atleta exhibe un comportamiento antideportivo.
  - El atleta regresa a la superficie con la ballesta amartillada.
  - El atleta recoge su equipo antes de que los otros atletas de la misma serie hayan terminado el evento o antes de que el juez de salida lo autorice a hacerlo.
- 
- Más de nueve tiros a puerta.
  - Más de nueve cursos.
  - Más de tres cursos para el mismo atleta.
  - Un miembro carga la arbaleta antes del traspaso entre dos atletas.
  - Un miembro carga la arbaleta antes de que el juez de salida dé la señal de cargar.
  - El atleta utiliza una arbaleta distinta a la suya o, en caso de una incidencia particular, un elemento de repuesto distinto de los que haya preparado previamente detrás de la línea de salida antes del inicio de la prueba (ballesta, línea o flecha)
  - El atleta no respeta las reglas de entrega:



- o Debe realizarse siempre con la arbaleta desarmada.
- o Las manos de los dos atletas se tocan fuera del agua de forma claramente visible.

### **8.3.3 Descalificación – Preparación 4m**

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

- El atleta cruza la línea de tiro con una de las partes del cuerpo.

### **8.4 Puntuación**

La puntuación de un objetivo de relevos se calcula de la siguiente manera:

La precisión de cada impacto se mide utilizando el método descrito en §4.1.

La puntuación total será la suma de los puntos obtenidos de los nueve tiros

Se otorga una bonificación de diez (10) puntos por cada segundo menos apostado en comparación con el tiempo máximo de 4 minutos y 30 segundos. La bonificación se suma a la puntuación total.

Se otorga una penalización de diez (10) puntos por cada segundo más apostado que el tiempo máximo de 4 minutos y 30 segundos. La penalización se deduce de la puntuación total.

La puntuación final se calculará como: puntuación total + bonificación - malus

La clasificación de los atletas se establece según el orden decreciente de la puntuación final de la diana.

## 9 Clasificación

La medición y validación de los puntos siguientes se refieren a todas las pruebas de tiro a 3m y tiro a 4m.

### 9.1 Medición de la precisión del tiro

La evaluación de la puntuación a atribuir a los blancos se realiza en la zona de picking. El acceso a esta área está restringido a jueces y capitanes de equipo. Uno de los posibles sistemas de puntuación podría verse así:

La evaluación de cada disparo individual se realiza utilizando una plantilla graduada especial. La puntuación se determina colocando una varilla con un diámetro de 6,5 mm en el orificio de impacto de cada blanco y alineando los círculos de referencia con la visual. El centro de este indicador determina el número de puntos otorgados por cada disparo, que se leen directamente en el indicador graduado.



Si la referencia en la plantilla de trazabilidad se encuentra en una posición intermedia entre dos (2) valores, se asigna el valor más alto.

Si el punto medio del tiro está fuera de la escala graduada, la puntuación otorgada es cero (0).

Si el punto de impacto de la flecha no es claramente visible en el blanco, impidiendo la introducción de la varilla y por lo tanto imposibilitando la evaluación del tiro, la puntuación debe ser evaluada directamente por el Árbitro de la competencia.

### 9.2 Validación de puntuación

Al final de la evaluación, el blanco con los visuales se pone a disposición del capitán del equipo o, en caso de ausencia, del propio competidor, quien, después de haberlo examinado en presencia del árbitro. de la competición, valida el resultado.

### **9.3 Quejas**

Ver los Trámites y obligaciones disponibles en [cmas.org](http://cmas.org)

### **9.4 Podio**

Cada evento individual tiene su propio podio.

Las configuraciones de tiro de 3 y 4 metros tienen cada una sus propios podios de eventos individuales.

El valor del "punto de lugar" es el lugar que ocupa el atleta en el ranking de cada prueba individual.

El llamado podio "combinado" premia a los atletas con la suma más baja de "puntos de lugar" obtenidos en sus eventos individuales.

Las configuraciones de 3 y 4 metros tienen cada una su propio podio combinado.

Cuando las dos configuraciones de tiro (3m y 4m) están representadas en la misma competencia, el llamado podio "súper combinado" premia a los atletas con la suma más confiable de los puntos de sus dos combinados.

A excepción de la súper combinada, las clasificaciones se diferencian entre tiro a 3 metros y tiro a 4 metros