



CMAS

CONFÉDÉRATION MONDIALE
DES ACTIVITÉS SUBAQUATIQUES

WORLD UNDERWATER FEDERATION

CMAS – Tiro al Blanco Subacuático

REGLAMENTO PARA EL TIRO DE PRECISIÓN

Traducción del Reglamento CMAS Precision Shooting International Rules del 3/10/2018

<http://www.cmas.org/target-shooting/documents-of-the-target-shooting-commission>

1. SECCION I

1.1 DEFINICIONES

1.1.1 Tiro al Blanco bajo el agua

El Tiro al Blanco subacuático es una disciplina deportiva practicada en una piscina por un atleta equipado de acuerdo con estas regulaciones, y cuya autonomía bajo el agua depende exclusivamente de su capacidad para contener la respiración.

1.1.2 Edad

Para participar en competiciones de tiro al blanco bajo el agua, los competidores deben tener al menos 16 años de edad.

1.1.3 Disparo de precisión

1.1.3.1 El Disparo de precisión es una especialidad individual.

1.1.3.2 El Disparo de precisión consiste en disparar 10 tiros en un objetivo fijo en sólo una ronda con un tiempo de 10 minutos

1.1.3.3 La hoja se compone de cinco (5) objetivos y el atleta debe disparar dos (2) tiros en cada objetivo

1.1.3.4 La pistola debe ser sostenida por un solo brazo y por una sola mano sin otros soportes en el brazo o en cualquier otra parte del cuerpo.

1.1.3.5 Durante el disparo, el otro brazo se puede usar para proporcionar estabilidad al cuerpo o, cuando corresponda, para sujetarse con la mano libre al tapón de succión allí colocado

1.1.3.6 El disparo de precisión proporciona dos modos distintos de competencia:

a) **Precisión Tradicional;**

b) **Precisión Avanzada;**

Cada una con clasificaciones separadas

1.1.4 Uso del pronombre masculino

En estas regulaciones, todas las partes gramaticales del texto que se refieren a personas usan el género masculino. Obviamente, este es un recurso para simplificar la comprensión, y se expresa expresamente al lector que las referencias en estas regulaciones se aplican independientemente del género de la persona, cualquiera sea su rol, que participe en un evento de Tiro de precisión.

1.1.5 Violación de la reglas

La violación de las disposiciones establecidas en este reglamento causará la aplicación de sanciones al competidor.

1.1.6 Licencia CMAS

Cada competidor debe estar en posesión de la licencia deportiva CMAS .

2. SECCION II

2.1 ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES

2.1.1 Categorías de los atletas, materiales y equipos

2.1.1.1 Categorías

2.1.1.1.1 Las competiciones oficiales de tiro de precisión tienen las categorías masculina y femenina

2.1.1.2 Materiales autorizados

2.1.1.2.1 Durante la competición el uso de los siguientes equipos es permitido:

Aletas , máscara, tubo, traje de neopreno, lastre, guantes, tapa de succión, pistola de repuesto, flecha de recambio con línea, artículos de posicionamiento

2.1.1.2.2 Ningún otro equipo es permitido.

2.1.1.2.3 La pistola de reemplazo se utilizará sólo si la primera pistola se rompe

2.1.1.2.4 El uso de linternas está prohibido.

2.1.1.2.5 El uso de carretes está prohibido.

2.1.1.3 Características de la pistola

2.1.1.3.1 En las competiciones **sólo** se pueden usar fusiles de goma, con flechas que tienen una longitud de hasta **150 cm**.

2.1.1.3.2 No se pueden usar pistolas de madera que funcionen con caucho, incluso si son producidas en masa.

2.1.1.3.3 El diámetro de la lanza no debe exceder de **8 mm**.

2.1.1.3.4 La punta de la flecha debe ser suficientemente puntiaguda para penetrar fácilmente dentro del plato.

La punta debe ser conforme a las siguientes medidas:

Mínimo 11 mm la distancia entre la base del cono hasta su fin

Ángulo máximo de 30 °

2.1.1.3.5 La flecha debe estar conectada obligatoriamente al arpón con una línea elástica, sin lastre o elementos de flotación, suficientemente sólida para resistir un disparo, puede añadirse un amortiguador de goma o elástico con una longitud máxima de 20cm

2.1.1.3.6 La línea debe medir no menos de **1.00 mm** y debe ser asegurada a la flecha y al arma de tal manera que se evite su rotura fácilmente.

2.1.1.3.7 La regularidad del arma se verifica de antemano y se puede verificar, a solicitud del juez de competencia, con un disparo en el agua

2.1.1.3.8 La pistola debe cargarse solo con la fuerza de la brazos

2.1.1.3.9 La pistola debe ser producida en masa para la pesca submarina, verificable y con una marca reconocida, no modificada ni personalizada. El fabricante debe estar oficialmente registrado.

La pistola puede ser montada o autocontenida. Con respecto a las pistolas ensambladas, pueden tener diferentes características en comparación con los modelos enumerados en catálogos, siempre que resulten de la producción en masa industrial de la misma marca.

La pistola que se esté utilizando, no deberá exceder en ningún caso las siguientes dimensiones estándar:

- Longitud máxima (desde el punto más posterior de la pistola cerca de la empuñadura a su punto más cerca de la cabeza), incluyendo cualquier accesorio: **1500mm** para la **Precisión Tradicional** y **1000mm** para la **Precisión Avanzada**.
- Ancho máximo, incluyendo cualquier accesorio: 80 mm;
- Altura máxima, incluyendo cualquier accesorio y excluyendo la empuñadura (mango, gatillo y mecanismo de liberación): 50 mm.
- Peso total, excluyendo la lanza: **1000 g**

2.1.1.3.10 Todos los dispositivos de observación, ya sean producidos en serie o por encargo, como el arco o visores láser de rifle, fijos o ajustables, están prohibidos, todos los dispositivos ópticos de observación que alteran la visibilidad y todas las modificaciones de la estructura de la pistola que pueden usarse como dispositivos de observación, aletas, balanzas, contrapesos, guías de lanza con aletas, cualquier soporte entre la pistola y el cuerpo o la pistola y el brazo, así como empuñaduras anatómicas por encargo están prohibidos.

2.1.1.3.11 La Flecha, la línea, la punta y los elásticos puede ser reemplazados

2.1.2 Zona de Competición

2.1.2.1 Las competencias se realizarán en una piscina con las siguientes características:

2.1.2.1.1 Temperatura del agua entre 23°C +/- 5°C.;

2.1.2.1.2 Tamaño mínimo de 10.00 x 25.00 Metros con profundidad mínima de 1,80 metros y un máximo de 5,00 metros

2.1.2.1.3 Las eventuales excepciones deben ser autorizadas por CMAS

2.1.3 Organización de la Zona de Competición

2.1.3.1 La Zona de Competición se divide de la siguiente forma:

2.1.3.1.1 Zona de Seguridad:

El área de agua detrás de los objetivos, donde está absolutamente prohibido detenerse o transitar.

2.1.3.1.2 Zona de Competición:

El área de agua reservada para los competidores para la realización de los disparos.

2.1.3.1.3 Zona de Salida:

El área de agua ubicada antes de la zona de competencia y utilizada por los atletas que esperan su turno en la competencia

2.1.3.1.4 Zona de Llamado:

El área de agua entre la zona de salida y la zona de calentamiento.

2.1.3.1.5 Zona de Calentamiento:

El área de agua utilizada por los atletas para el calentamiento previo a la competición

2.1.4 Disposición de la Zona de Competición

A – Línea Objetivo

B – Línea de Tiro

C – Línea de Salida

D - Línea fronteriza de zona de llamada

E - Zona de Calentamiento

ESPACIO A/B: 4 METROS

(para precisión tradicional)

ESPACIO A/B: 3 METROS

(para precisión avanzada)

ESPACIO B/C: 10 METROS

(para precisión tradicional)

ESPACIO B/C: 12 METROS

(para precisión avanzada)

ESPACIO D/C: 3 METROS

ESPACIO D/E (Zona de llamado): 3 METROS

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

F ↓ W.Z. .◇ E ↓ 3 m .◇ D ↓ 3 m .◇ C ↓ 12/10 m ◇ B ↓ 3/4 m .◇ A



2.1.5 Prohibiciones sobre la Zona de Competición

2.1.5.1 Las siguientes acciones están prohibidas:

2.1.5.1.1 Cargar la pistola en cualquier parte de la piscina, excepto cuando la prueba se realice en la zona de competencia;

2.1.5.1.2 Entrar en el espacio C/D durante la fase de calentamiento.

2.1.6 Objetivos

2.1.6.1 La hoja de destino para el disparo de precisión tiene un eje rectangular y mide 33 x 35 cm y con fondo blanco, y se coloca a una altura de 80 cm desde el fondo de la piscina; esta medida se refiere al centro del objetivo, el cual corresponde al punto central del 1 ° anillo del objetivo central

2.1.6.2 La hoja incluye cinco (5) objetivos idénticos, cada uno de los cuales consta de seis (6) círculos concéntricos, divididos por una línea blanca entre dos círculos negros, y una línea negra en los otros casos, que contiene lo siguiente valores:

EJE CENTRAL	DIAMETRO	PUNTUACION	COLOR
1 ^{er} Anillo	1.2 cm	De 460 a 400 puntos	Negro
2 ^{do} Anillo	3.2 cm	De 390 a 300 puntos	Blanco
3 ^{er} Anillo	5.2 cm	De 295 a 250 puntos	Negro
4 ^{to} Anillo	7.2 cm	De 245 a 200 puntos	Negro
5 ^{to} Anillo	9.2 cm	De 195 a 150 puntos	Blanco
6 ^{to} Anillo	11.2 cm	De 145 a 100 puntos	Blanco

2.1.7 Evaluación de la puntuación

2.1.7.1 La evaluación de la puntuación asignada a los objetivos se llevará a cabo al final de la prueba en un lugar especialmente reservado.

2.1.7.2 Uno de los posibles sistemas de evaluación de la puntuación puede ser el siguiente:

La evaluación de cada disparo se llevará a cabo mediante el uso de una tarjeta especial de puntuación graduada. La puntuación se determinará colocando una aguja con un diámetro de 6,5 mm en el orificio de impacto de cada objetivo individual y haciendo coincidir el objetivo con las referencias circulares. La mitad de esta aguja determinará la puntuación que se asignará a cada disparo, que se leerá directamente en la tarjeta de puntuación graduada.

2.1.7.3 Si la referencia en la escala graduada está en una posición intermedia entre dos (2) valores, el valor más alto será asignado

2.1.7.4 Si la mitad del tiro está fuera de la escala graduada , la puntuación a asignar será cero (0).

Si el punto de impacto de la flecha no es claramente visible en la hoja, evitando así que se inserte la punta y se evalúe la puntuación, entonces el puntaje será evaluado directamente por el juez de competencia (o el juez principal).

2.1.7.5 Al final de la evaluación, la hoja con los objetivos se pondrá a disposición del capitán del equipo o, en su ausencia, del competidor, quien después de verlo en la presencia de Juez de Competencia, aprobará el resultado

2.1.7.6 En caso de una apelación, el capitán o el atleta tienen derecho a presentar un reclamo en las formas y términos establecidos en estas regulaciones

2.1.7.7 Otros sistemas de evaluación de puntuación podrían ser previstos por las reglas especiales de los eventos deportivos individuales programados en el Calendario CMAS, siempre que estos han sido previamente aprobados por la Comisión CMAS de Tiro al Blanco Subacuático

2.1.8 Violaciones y penalizaciones

2.1.8.1 Un atleta que, durante la competencia, cometa una violación de las disposiciones contenidas en estas regulaciones estará sujeto a sanciones de acuerdo con la gravedad de la violación cometida, según lo establecido abajo:

2.1.8.1.1 Cruza la línea de tiro con la punta de la flecha en el momento del disparo.
Penalidad: cien (100) puntos.

2.1.8.1.2 Vuelve detrás de la línea de salida sin volver a emerger, una vez que complete los 10 disparos.
Penalidad: cien (100) puntos.

- 2.1.8.1.3 Carga o prueba el arma de la competencia en momentos que no sea su prueba o su propia competencia.
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).
- 2.1.8.1.4 Dejar el arma cargada en el fondo.
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).
- 2.1.8.1.5 Hacer un nudo para conectar dos partes de la línea, si la línea se rompe durante la competencia.
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).
- 2.1.8.1.6 Entrar en la competencia antes de que otro competidor haya terminado su prueba.
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).
- 2.1.8.1.7 El juez declara que el arma es irregular.
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).
- 2.1.8.1.8 Supera el tiempo de diez (10) minutos para la ejecución de su ronda.
Penalidad: se rechazará su peor tiro con un puntaje mayor a cero puntos (0).
- 2.1.8.1.9 Tres (3) tiros en el mismo objetivo.
Penalidad: se anulará el exceso de tiros en el mismo objetivo con una puntuación más alta.
- 2.1.8.1.10 Más de diez (10) tiros en la misma hoja
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).
- 2.1.8.1.11 Disparar más de un tiro en la misma apnea.
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).
- 2.1.8.1.12 Cargar el arma en la superficie o en apnea sin apuntar al objetivo.
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).
- 2.1.8.1.13 Comportamiento antideportivo
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).
- 2.1.8.1.14 Regresar a la superficie con la pistola cargada
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).
- 2.1.8.1.15 El competidor, después de completar la prueba, puede recolectar su equipo solo después de que todos los competidores de esa ronda hayan completado la prueba y solo después de haber sido autorizado, de lo contrario:
Penalidad: descenso al ultimo lugar con cero puntos (0).

2.2 OFICIALES DE COMPETENCIA Y PERSONAL DE ASISTENCIA

2.2.1 Provisiones Generales

- 2.2.1.1 Las personas que actúan como oficiales y asistentes de la competencia no pueden tomar decisiones de manera autónoma, sino que deben consultar cada vez con el Juez de la Competencia, que es la única persona autorizada para expresar la decisión definitiva.
- 2.2.1.2 Los oficiales de la competencia y los asistentes son responsables de gestionar la competencia.
- 2.2.1.3 El personal de los oficiales de competición y el personal de asistencia son:
- Juez de Competición;
 - Director de Competición;
 - Juez de Línea de Tiro;
 - Juez de revisión de tiros y otorgamiento de puntajes;
 - Juez de Salida ;
 - Cronometristas;
 - Secretario de Competición;
 - Médico de Competición;
 - Asistentes.
- 2.2.1.4 El personal compuesto por el Director de Competición, los oficiales de competencia y el personal de asistencia, a excepción del Juez de Competición, son nombrados por la organización.

2.2.2 Juez de Competición

- 2.2.2.1 En los Campeonatos del Mundo y Continentales, el Juez de Competición es designado por CMAS.
- 2.2.2.2 El Juez de Competición ejerce control y autoridad sobre el personal mencionado en el punto 2.2.1.3
- 2.2.2.3 El Juez de Competición tiene las siguientes Tareas:
- 2.2.2.3.1 Inspeccionar las instalaciones donde se realizará la competición;
- 2.2.2.3.2 Comprobar la validez de los documentos de los participantes;
- 2.2.2.3.3 Verificar y aprobar los formularios de registro y establecer el orden de ejecución de las pruebas;
- 2.2.2.3.4 Aprobar y avalar el ranking antes de publicar los resultados.
- 2.2.2.4 El Juez de Competición deberá garantizar el cumplimiento de las instrucciones y resolver cualquier problema relacionado con la organización de las competiciones en los casos donde las regulaciones no proporcionan indicaciones específicas.

- 2.2.2.5 Debe garantizar, para la correcta organización de la competición, que todos los oficiales de competición y asistentes necesarios para el correcto compromiso de la competencia estén presentes en los roles y cargo que se les asigna. Él puede nombrar reemplazos para los oficiales de competencia que están ausentes, no pueden asistir o que no puedan realizar sus tareas. Si lo considerara necesario, puede nombrar oficiales de competencia adicionales.
- 2.2.2.6 Autoriza al Juez de Salida, a cargo de iniciar, a dar la señal de inicio, después de comprobar que todas las personas que forman el personal están correctamente posicionadas y listas para realizar sus tareas.
- 2.2.2.7 Puede anular el inicio de una prueba y ordenar un nuevo procedimiento de salida.
- 2.2.2.8 El Juez de Competición, de acuerdo con el Director de Competencia, podrá suspender o anular la competencia en caso de fuerza mayor; esta facultad puede ser ejercida, solo a modo de ejemplo, para condiciones climáticas adversas (si el evento se lleva a cabo en una piscina al aire libre), o cuando las instalaciones donde se realiza la competencia no cumple con las normas exigidas por los reglamentos
- 2.2.2.9 El Juez de Competición aplica una penalización a cualquier atleta por cualquier violación o irregularidad que él observa personalmente o que le ha sido remitida por Los otros oficiales de la competencia.

2.2.3 Director de Competición

- 2.2.3.1 El Director de Competición supervisa y coordina todas las etapas organizativas de la competición, con la colaboración, en la medida en que entra dentro de su jurisdicción, de los oficiales de competencia (excepto el Juez de Competición) y de los asistentes

2.2.4 Juez de Línea de Tiro

- 2.2.4.1 Este juez debe colocarse en la línea de tiro, representada por una línea negra en la parte inferior y una línea flotante en la superficie.
- 2.2.4.2 El juez revisa la línea de tiro e informa al Juez de Competición sobre:
 - 2.2.4.2.1 El cruce de la línea de tiro con la punta de la flecha o con cualquier parte del cuerpo;
 - 2.2.4.2.2 El número de disparos, violaciones de las normas y comportamiento antideportivo.

2.2.5 Juez de revision de tiros y otorgamiento de puntajes

- 2.2.5.1 El juez a cargo de la correcta conservación de los objetivos hasta el final de la competencia; ve los disparos y asigna la puntuación mediante el uso de la tarjeta de puntuación graduada.
- 2.2.5.2 La verificación debe realizarse fuera del agua y solo los capitanes individuales o, en su ausencia, los atletas pueden estar presentes para la verificación y aprobación del resultado.

2.2.6 Juez de Salida

- 2.2.6.1 Tiene la tarea de dar la señal de inicio cuando los competidores, jueces y cronometristas están en su lugar.

2.2.7 Cronometristas

- 2.2.7.1 Cada prueba se cronometra sin interrupciones desde el principio hasta el final con una precisión de una décima parte de segundo
- 2.2.7.2 Para cada prueba, el tiempo comienza cuando el Juez de Salida da la señal de inicio.
- 2.2.7.3 El tiempo se detiene cuando el competidor levanta su mano fuera del agua, más allá de la línea de salida.
- 2.2.7.4 El tiempo es registrado por los cronometristas en minutos, segundos y décimas de segundo.

2.2.8 Secretario de Competición

- 2.2.8.1 El secretario de la competencia tiene la tarea de verificar la exactitud de las notas escritas con respecto a los resultados y sobre las posiciones comunicadas por el Juez de Competencia.
- 2.2.8.2 Nombra a sus propios asistentes y coordina su trabajo
- 2.2.8.3 Prepara todo el material de la secretaría y los documentos necesarios para la competencia
- 2.2.8.4 Verifica los resultados, reporta nuevos registros insertándolos en el informe de registro de oficiales. Inserta esta documentación en el informe de competencia, lo realiza y pone al disposición del Juez de Competición.
- 2.2.8.5 Transmite los resultados de los tres mejores atletas y la composición de eventuales play-offs o desempates.
- 2.2.8.6 Los resultados oficiales y la clasificación de los atletas no deben ser comunicados por el secretario para su posterior distribución sin autorización previa del juez de competición.
- 2.2.8.7 Prepara el reporte final de la competición.
- 2.2.8.8 Cuando hay una oficina de prensa, el Secretario de Competencia puede, con el permiso del Director de Competencia, comunicar la información sobre la competencia a la medios de comunicación

2.2.9 Médico de Competición

- 2.2.9.1 El médico de la competición debe garantizar las medidas de primeros auxilios a las personas que tienen accidentes, proporcionándoles la ayuda necesaria desde el momento en que se produce el accidente hasta la recuperación de condiciones saludables en los centros de salud locales

2.2.10 Otros Asistentes

2.2.10.1 El Comité Organizador nombra los otros asistentes que considere necesarios para la competición; estas personas están bajo la autoridad del Director de Competencia que, junto con el Juez de Competencia, determina las diversas tareas que se asignarán a cada uno de ellos.

2.2.11 Reunión Preliminar

2.2.11.1 El día antes de la competición, se debe celebrar una reunión entre:

- El Director de Competición;
- El Juez de Competición;
- Los Capitanes;
- El Médico de la Competición.

2.2.11.2 El propósito de la reunión es definir:

- Asuntos Técnicos;
- Tiempos y transporte;
- Instrucciones de ceremonias de apertura y cierre;
- Horarios y piscinas reservadas para cada equipo;
- Medidas de seguridad.

2.2.11.3 Durante la reunión, estas reglas no pueden modificarse por ningún motivo

2.2.12 Jurado

2.2.12.1 El jurado estará compuesto por cinco (5) miembros y dos (2) sustitutos:

- ♣ El juez de Competición en función de Presidente;
- ♣ Un (1) representante designado por la Federación organizadora;
- ♣ Tres (3) representantes nombrados por y entre los capitanes;
- ♣ Dos (2) suplentes nombrados por y entre los Capitanes.

2.2.12.2 El jurado tiene la tarea de examinar los reclamos recibidos y deberá tomar una decisión dentro de una hora a partir de su presentación.

2.2.12.3 Se puede aceptar un reclamo sólo si lo presenta el capitán del equipo o un competidor en ausencia del capitán

2.2.12.4 El reclamo debe presentarse por escrito, ya sea en francés , inglés o español, dentro del plazo no renovable de sesenta (60) minutos a partir de la publicación del ranking y resultados

2.2.12.5 La presentación del reclamo debe ir acompañada de un depósito de precaución de 100,00 (cien) euros, que se devolverá solo si el reclamo es aceptado por el Jurado.

2.2.12.6 El reclamo debe ser hecho por el **Formulario A** (adjunto) y presentado única y exclusivamente al Juez de Competición.

- 2.2.12.7 Las decisiones se toman por mayoría de votos, en presencia de al menos cuatro miembros de la Jurado.
- 2.2.12.8 En caso de empate, el voto del Presidente será decisivo.
- 2.2.12.9 Las decisiones del jurado no están sujetas a apelación, a menos que surjan nuevos elementos no considerados en el momento en que se examina el reclamo.
- 2.2.12.10 La decisión debe ser comunicada inmediatamente al solicitante al final de la reunión.
- 2.2.12.11 El Juez de Competencia comunicará esta decisión por escrito, utilizando el **Formulario B** (adjunto).

3. SECCION III

3.1 SORTEOS

- 3.1.1 El orden de salida de los atletas se decidirá sobre la base de un sorteo realizado por el Juez de Competición. Este sorteo debe hacerse en presencia de los oficiales de la competencia a cargo y los capitanes de cada equipo presente.

3.2 REALIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

- 3.2.1 La organización le solicita al competidor que prepare su posición de competencia en un tiempo máximo de dos (2) minutos, y luego debe tomar posición detrás de la línea de salida y esperar la señal de inicio de la prueba, que se le dará dentro de un (1) minuto.
- 3.2.2 La prueba se realiza con las siguientes fases:
 - 3.2.2.1 El atleta toma posición detrás de la línea de salida y espera a la señal.
 - 3.2.2.2 Después de la señal de inicio de la competición, el atleta nada en la superficie a las proximidades de la línea de tiro donde puede elegir para cargar el arma en apnea o en la superficie, luego dispara, sosteniendo el arma con un brazo y una sola mano
 - 3.2.2.3 Después del disparo, el competidor y su fusil van en apnea al soporte del objetivo para recuperar la flecha fijada en la placa. Luego regresa en superficie a su zona de preparación para el siguiente disparo y repite hasta el décimo (10 °) disparo de acuerdo con las reglas de seguridad y siempre con el arma en la dirección del punto de disparo en la superficie o en apnea
 - 3.2.2.4 La ronda finaliza cuando el atleta, habiendo disparado todos los disparos, sale a la superficie de la línea de tiro y nada con el arma más allá de la línea de salida, donde levanta la mano para señalar el final de su prueba.

- 3.2.2.5 El ganador es el atleta que haya obtenido la puntuación más alta, después de restar las eventuales penalizaciones
- 3.2.2.6 En caso de empate, solo para los tres (3) primeros lugares del ranking, habrá una o más rondas de desempate hasta que el ganador y los otros dos lugares sean determinados.

3.3 INCIDENTE PARTICULAR

- 3.3.1 Cuando se lleva a cabo la competición, se prevén incidentes particulares. Un incidente particular durante la conducción de la competencia se define como la ruptura del arma o los problemas con el equipo de la organización o de las instalaciones de la competencia.
- 3.3.2 En caso de rotura de la pistola o la línea, el atleta puede reemplazar la pistola con una pistola de repuesto o con una flecha completa con la línea en excelentes condiciones, mientras se coloca detrás de la línea de salida, antes del inicio de la competición.
- 3.3.3 Durante la operación de cambiar el arma, el conteo de tiempo no se interrumpe.
- 3.3.4 Si la pistola de reemplazo o la flecha no están colocadas detrás de la línea de salida, el atleta completará la prueba y los disparos realizados hasta ese momento serán evaluados
- 3.3.5 La pistola de reemplazo solo se puede usar si la primera pistola se rompe
- 3.3.6 Las armas reemplazadas son revisadas por el Juez de Competición, y si él no reconoce el incidente particular, será aplicada una penalidad al atleta.
- 3.3.7 Los competidores durante la competencia no tienen permitido hacer ningún tipo de reparaciones a la pistola o partes de la pistola.
- 3.3.8 En caso de un incidente en particular debido a problemas del equipo de la organización o las instalaciones de la competencia, los procedimientos serán los siguientes:
 - 3.3.8.1 El atleta sujeto a la interrupción debe reportar el incidente levantando un brazo para interrumpir el tiempo de su desempeño, luego de lo cual debe regresar detrás de la línea de salida, también sin su propia pistola, si la lanza permanece atascada en el objetivo.
 - 3.3.8.2 El conteo del tiempo se interrumpirá, mientras que la competencia de los otros atletas continuará debidamente.

- 3.3.8.3 Una vez que se completen las pruebas de todos los competidores de la misma serie con el retorno detrás de la línea de salida, se resolverá el problema que causó el incidente en particular y se invitará al atleta involucrado en el incidente a regresar cerca de la línea de tiro, donde, después de un conteo regresivo de 30 segundos, se dará la señal de inicio otra vez.
- 3.3.8.4 A partir de ese momento, el atleta puede completar los tiros restantes mientras se agrega el tiempo tomado al tiempo ya contado.
- 3.3.8.5 Una vez que se dispara el último tiro, el atleta nadará en la superficie detrás de la línea de salida, donde levantará un brazo para mostrar que se ha completado la prueba, deteniendo el tiempo.

4 .SECCION IV

4.1 RESPONSABILIDAD

- 4.1.1 El formulario de inscripción enviado por la Federación correspondiente, firmado por su Presidente, garantizará que todos los miembros del equipo tengan al menos 16 años de edad, cumplan con los requisitos establecidos para la práctica de actividades subacuáticas y conozcan la reglas de seguridad del buceo.
- 4.1.2 La Federación organizadora debe garantizar durante las competiciones la asistencia necesaria para la realización adecuada de la competencia, y debe asegurarse de que hay un servicio de primeros auxilios con personal capacitado autorizado para este propósito.
- 4.1.3 Los organizadores y sus representantes no serán responsables por ningún daño al equipo de los participantes, o por cualquier accidente que ocurra a los competidores y otros participantes después de su participación en el evento deportivo.