Tiro al Bersaglio Subacqueo

REGOLAMENTO NAZIONALE DI SUPERBIATHLON

(approvato dal Consiglio Federale in data 19 Settembre 2024 con delibera n. 403)

1.SEZIONE I

1.1 DEFINIZIONI

1.1.1 **Il Tiro al Bersaglio Subacqueo**

Il Tiro al Bersaglio Subacqueo è una disciplina sportiva praticata in piscina da un atleta provvisto di equipaggiamento conforme a quanto previsto nel presente regolamento, la cui autonomia sotto il livello dell'acqua dipende esclusivamente dalla sua capacità di trattenere il respiro.

1.1.2 Età

Per poter praticare il Tiro al Bersaglio Subacqueo i concorrenti devono aver compiuto il 16° anno di età.

1.1.3 Il Superbiathlon

1.1.3.1 Il Superbiathlon è una specialità individuale.

1.1.3.2 Il Superbiathlon consiste nell'effettuare cinque tiri, uno per ogni bersaglio, effettuando un percorso di andata e ritorno in apnea per cinque volte, effettuando un (1) tiro per ogni percorso.

1.1.4 Uso del pronome maschile

Nel presente regolamento, tutte le parti grammaticali del discorso, che si riferiscono a persone, sono di genere maschile. Si è ovviamente trattato di un espediente per semplificare la comprensione, per cui si precisa espressamente al lettore che quanto previsto dalle presenti norme è assolutamente indipendente dal sesso della persona, che, quale che sia il suo ruolo, partecipa a una gara di Tiro al Bersaglio.

1.1.5 Violazione del regolamento

La violazione delle norme previste nel presente regolamento comporta la penalizzazione del concorrente.

2.SEZIONE II

2.1 ASPETTI TECNICI GENERALI

2.1.1 Categorie, materiali e attrezzature degli atleti

2.1.1.1 **Categorie**

2.1.1.1.1 Le competizioni ufficiali possono essere maschili e/o femminili.

2.1.1.2 **Materiali autorizzati**

2.1.1.2.1 Durante la gara è consentito l'uso delle seguenti attrezzature:

pinne, maschera, aeratore, muta, zavorra libera, guanti, ventosa, fucile di riserva, asta di riserva con sagola, oggetti di posizione.

2.1.1.2.2 Non sono ammesse altre attrezzature.

2.1.1.2.3 E' previsto l'impiego del fucile di riserva solo nel caso di danneggiamento del primo fucile.

2.1.1.2.4 E' vietato l'utilizzo della torcia luminosa.

2.1.1.2.5 E' vietato l'utilizzo del mulinello.

2.1.1.3 **Caratteristiche del fucile**

2.1.1.3.1 Sono ammessi alle gare i fucili oleopneumatici e arbalete, con asta di lunghezza uguale o inferiore a **150 cm**.

2.1.1.3.2 Non sono ammessi i fucili arbalete in legno, anche se di serie.

2.1.1.3.3 Il diametro dell'asta deve essere uguale o inferiore a **8 mm**.

2.1.1.3.4 La punta deve avere forma tronco-conica con lunghezza del cono di almeno **6 mm** e diametro terminale tra un minimo di **3mm** e un massimo di **4 mm.**

2.1.1.3.5 L'asta deve essere collegata al fucile tramite una sagola di spessore minimo **0,8 mm** e in ottimo stato.

2.1.1.3.6 Sono ammessi fucili con sagole elastiche e l'uso di una sola carrucola.

2.1.1.3.7 La sagola elastica dovrà essere di misura non inferiore a **1,80 mm**. e dovrà essere vincolata all'asta e al fucile in modo da impedire il verificarsi di facili rotture.

2.1.1.3.8 Nei fucili oleopneumatici, per collegare la sagola all'asta e al fucile, sono ammessi solo scorri asta di serie e non auto costruiti. Sono consentite aste vincolate tramite foro passante sulla stessa e assenza di scorri aste.

2.1.1.3.9 La regolarità dell'arma è soggetta a controllo preliminare e può essere verificata, su disposizione del Giudice Capo, con un tiro in acqua.

2.1.1.3.10 Il fucile deve essere caricato con la sola forza delle braccia.

2.1.1.3.11 Il fucile deve essere di produzione di serie per la pesca subacquea, verificabile e con marchio riconosciuto, non modificato né personalizzato. Il produttore deve essere ufficialmente registrato.
Il fucile può essere del tipo assemblato o monoscocca (monoblocco), nel caso di fucili assemblati questi possono contenere componenti diverse dai modelli a catalogo purché siano derivanti da una produzione industriale seriale della stessa marca.
In ogni caso il fucile utilizzato, che sia di tipo arbalete oppure oleopneumatico, dovrà essere compreso nei limiti delle seguenti misure standard:

- lunghezza massima fuori tutto (dal punto più arretrato del fucile in prossimità dell'impugnatura al punto più avanzato in prossimità della testata), compresi gli eventuali accessori: 1500 mm.;
- larghezza massima fucile, compresi gli eventuali accessori: 80 mm.;
- altezza massima fucile, compresi gli eventuali accessori, escludendo l'impugnatura (manico, grilletto e meccanismo di sgancio): 50 mm.;
- peso complessivo del fucile, esclusa l'asta: 1500 gr.

2.1.1.3.12 Sono proibiti tutti i dispositivi di mira di serie o personalizzati, laser, diottre da arco o carabina fissi o regolabili, tutti i dispositivi di mira ottici che modificano la visibilità, alettoni, bilancieri, contrappesi, scorri asta con alette, qualunque appoggio fucile corpo o fucile braccia ed impugnature anatomiche personalizzate.

2.1.1.3.13 E' possibile sostituire asta, sagola, ogiva ed elastici.

2.1.2 Campo di Gara

2.1.2.1 Le competizioni dovranno svolgersi in una piscina con le seguenti caratteristiche:

2.1.2.1.1 temperatura dell'acqua compresa tra 23 C+/5C.;

2.1.2.1.2 misure minime di 10,00 x 25,00 metri con profondità minima di 1,80 metri e massima di 5,00 metri.

2.1.2.1.3 Eventuali deroghe dovranno essere autorizzate dalla CMAS.

2.1.3 Organizzazione del Campo di Gara

2.1.3.1 Il campo di gara è suddiviso in:

2.1.3.1.1 Area di sicurezza:

lo spazio d'acqua che si trova dietro ai bersagli e nel quale è assolutamente vietata la sosta o il passaggio.

2.1.3.1.2 Area di competizione:

lo spazio d'acqua riservato ai concorrenti per lo svolgimento della prova.

2.1.3.1.3 Area di partenza:

lo spazio d'acqua posto prima dell'area di competizione e utilizzato dagli atleti in attesa del proprio turno di gara.

2.1.3.1.4 Area di chiamata:

lo spazio d'acqua posto tra l'area di partenza e l'area di riscaldamento.

2.1.3.1.5 Area di riscaldamento:

lo spazio d'acqua utilizzato dagli atleti per il riscaldamento pre – gara.

2.1.4 Sistemazione del campo di gara.

A - Piano bersaglio

B - Linea di tiro

C - Linea di partenza

D - Linea di delimitazione area di chiamata

E - Area di riscaldamento

SPAZIO **A/B**: **3 METRI (4 METRI per le categorie Elite e Donne alla finale dei Campionati Italiani)**

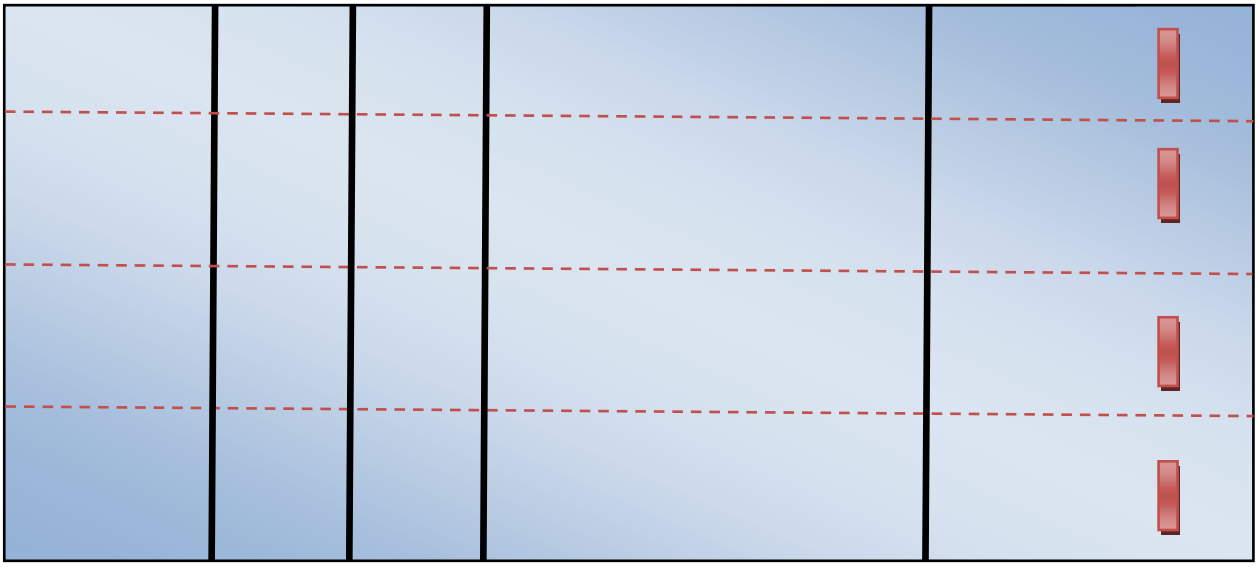
SPAZIO **B/C**: **10 METRI**

SPAZIO **D/C**: **3 METRI**

SPAZIO **D/E** (Area di chiamata): **3 METRI**

SPAZIO E/F (Area di riscaldamento – Resto della Piscina)

F ← A.R.→ E ← 3 m→ D ← 3 m→ C ←10 m → B ← 3 m → A



2.1.5 Divieti relativi al campo di gara

2.1.5.1 E' vietato:

2.1.5.1.1 caricare il fucile in qualsiasi parte della piscina, tranne durante lo svolgimento della prova, all'interno dell'area di competizione;

2.1.5.1.2 entrare nello spazio A/B;

2.1.5.1.3 entrare nello spazio C/D durante la fase di riscaldamento.

2.1.6 Bersagli

2.1.6.1 Il foglio bersaglio per il superbiathlon è di forma rettangolare, misura cm. 33 x 35, ha lo sfondo bianco ed è posto ad un'altezza di 80 cm dal fondo della piscina: tale misura è riferita al centro del bersaglio che corrisponde al punto di centro del 1° cerchio del bersaglio centrale.

2.1.6.2 Il foglio comprende cinque (5) bersagli identici, ognuno dei quali composto da sei (6) cerchi concentrici, divisi fra loro da una linea di colore bianco fra due cerchi neri e di colore nero negli altri casi, contenenti i seguenti valori.

ASSE CENTRALE	DIAMETRO	PUNTEGGIO	COLORE
1° Cerchio	1,2 cm	Da 460 a 400 punti	Bianco
2° Cerchio	3,2 cm	Da 390 a 300 punti	Bianco
3° Cerchio	5,2 cm	Da 295 a 250 punti	Nero
4° Cerchio	7,2 cm	Da 245 a 200 punti	Nero
5° Cerchio	9,2 cm	Da 195 a 150 punti	Bianco

6° Cerchio	11,2 cm	Da 145 a 100 punti	Bianco

2.1.7 Punteggi

2.1.7.1 L'attribuzione del punteggio nel Superbiathlon sarà effettuata in uno spazio riservato a tale scopo.

2.1.7.1.1 In caso di dubbio, la valutazione sulla validità di ogni singolo tiro avverrà tramite l'utilizzo di un righello graduato, il quale ha due forellini (uno per il foglio a 9 ed uno per il foglio a 5 cerchi) che vanno sovrapposti al foro praticato dall'asta. Fatto ciò, si fa passare la linea centrale del righello per il centro del bersaglio e si legge il punteggio in corrispondenza del cerchio più esterno del bersaglio (vedasi esempio sotto riportato). Nel caso in cui il centro del colpo risulti fuori dalla scala graduata, il tiro sarà considerato fuori.

2.1.7.1.2 Nel caso in cui sul foglio non sia chiaramente visibile il punto d'impatto dell'asta, impedendo la possibilità di poter sovrapporre il foro del righello al foro praticato dall'asta e, conseguentemente, di eseguire la valutazione del tiro, la validità del tiro sarà valutata dal Giudice Capo.

2.1.7.1.3 La valutazione dei bersagli avverrà quando tutti i partecipanti avranno terminato la prova.

2.1.7.1.4 Al termine della valutazione dei tiri il foglio dei bersagli verrà messo a disposizione del Capitano o, in sua assenza, dell'atleta, che potrà visionarlo davanti al Giudice Capo, sottoscrivendone il risultato.

2.1.7.1.5 In caso di contestazione è facoltà del Capitano o dell'atleta presentare reclamo nei modi e nei termini previsti nel presente regolamento.

2.1.8 Infrazioni e Penalità

2.1.8.1 Una prova per essere valida deve essere completata con i cinque (5) percorsi e con i cinque (5) tiri: una prova interrotta o incompleta non è considerata valida.

2.1.8.2 Un atleta che, nel corso della gara, compie una infrazione alle disposizioni previste nel presente Regolamento è soggetto a una penalizzazione commisurata alla gravità della infrazione commessa, come di seguito indicato:

2.1.8.2.1 Superare la linea di tiro con la punta dell'asta al momento dello sparo.

Penalità: 30" (trenta secondi) per ogni infrazione che si aggiungono al tempo totale realizzato.

2.1 8.2.2 Immergersi, caricare il fucile o partire prima del segnale di partenza.

Penalità: 30" (trenta secondi) per ogni infrazione che si aggiungono al tempo realizzato.

2.1.8.2.3 Superare il tempo limite di **240 secondi, per la categoria maschile, e di 270 secondi, per la categoria femminile,** comprendendo le eventuali penalità di tempo.

Penalità: eliminazione di un tiro valido.

2.1.8.2.4 Impiegare 45 secondi in più rispetto ai tempi limite prefissati **(285 secondi per la categoria maschile e 315 secondi per quella femminile)**, sempre comprendendo le eventuali penalità di tempo.

Penalità: eliminazione di un altro tiro valido con un totale di due (2) tiri validi in meno sul totale dei tiri andati a segno.

2.1.8.2.5 Caricare o provare il fucile di gara in momenti diversi dalle prove o dalla propria gara.

Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).

2.1.8.2.6 Lasciare il fucile carico sul fondo.

Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).

2.1.8.2.7 Aver fatto un nodo per ricollegare due parti di sagola, in caso di rottura della stessa durante la gara.

Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).

2.1.8.2.8 Entrare nell'area di competizione prima che gli altri concorrenti abbiano terminato la prova.

Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).

2.1.8.2.9 Riscontro da parte del giudice di un'arma non regolare.

Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0)

2.1.8.2.10 Caricare il fucile in superficie o in immersione senza tenere la punta rivolta in direzione del bersaglio.

Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).

2.1.8.2.11 Comportamento antisportivo.

Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).

2.1.8.2.12 Risalire in superficie con il fucile carico.

Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).

2.1.8.2.13 Oltrepassare la linea di tiro con qualsiasi parte del corpo.

Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).

2.1.8.2.14 Il concorrente, terminata la prova, può ritirare la propria attrezzatura solo dopo che tutti i concorrenti di quella manche avranno terminato la prova e solo dopo che avrà avuto l'autorizzazione, in caso contrario:

Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).

2.1.8.2.15 Più di un tiro nello stesso bersaglio.

Penalità: ogni tiro in eccesso non verrà conteggiato.

2.2 UFFICIALI DI GARA E PERSONALE CON COMPITI DI ASSISTENZA

2.2.1 Disposizioni generali

2.2.1.1 Le persone che assolvono funzioni di ufficiali e assistenti di gara non devono prendere autonomamente le decisioni di loro competenza, ma consultarsi di volta in volta con il Giudice Capo, che è l'unico autorizzato a esprimere il parere definitivo.

2.2.1.2 Gli ufficiali e gli assistenti di gara hanno la responsabilità della gestione della gara.

2.2.1.3 Lo staff degli ufficiali di gara e il personale preposto all'assistenza sono:

- Giudice Capo;
- Direttore di gara;
- Giudice di linea di tiro;
- Giudice al controllo dei tiri e assegnazione punteggio;
- Starter;
- Cronometristi;
- Segretario di gara;
- Medico di gara;
- Assistenti.

2.2.1.4 Lo staff costituito dal Direttore di Gara, dagli Ufficiali di Gara e dall'altro personale preposto all'assistenza, ad eccezione del Giudice Capo, è nominato dalla organizzazione.

2.2.2 Giudice Capo

2.2.2.1 Nei Campionati Mondiali e Continentali il Giudice Capo é designato dalla CMAS.

2.2.2.2 Il Giudice Capo esercita il suo controllo e la sua autorità sullo staff di cui al punto 2.2.1.3.

2.2.2.3 Il Giudice Capo ha l'incarico di:

2.2.2.3.1 ispezionare gli impianti in cui deve svolgersi la gara;

2.2.2.3.2 controllare la validità dei documenti dei partecipanti;

2.2.2.3.3 controllare e approvare i moduli d'iscrizione e stabilire l'ordine di esecuzione delle prove;

2.2.2.3.4 approvare e firmare la classifica prima che i risultati vengano resi pubblici.

2.2.2.4 Il Giudice Capo deve garantire il rispetto delle norme e risolvere ogni problema attinente all'organizzazione delle gare, nei casi in cui il regolamento non fornisca indicazioni specifiche in merito.

2.2.2.5 Egli deve garantire, ai fini della corretta organizzazione della gara, che tutti gli ufficiali di gara e gli assistenti necessari per il corretto svolgimento della competizione siano presenti nei ruoli e nella posizione loro assegnata. Egli può nominare i sostituti degli ufficiali di gara assenti, impossibilitati o che non siano all'altezza del loro compito. Ove lo ritenga necessario, egli potrà procedere alla nomina di ufficiali di gara aggiuntivi.

2.2.2.6 Egli autorizza il Giudice Starter, addetto alla partenza, a dare il segnale d'inizio, dopo essersi accertato che tutte le persone che formano lo staff siano correttamente posizionate e pronte a svolgere il loro compito.

2.2.2.7 Egli può annullare l'inizio della prova e disporre la nuova procedura di partenza.

2.2.2.8 Il Giudice Capo, in accordo con il Direttore di Gara, ha la facoltà di sospendere o annullare la gara nei casi di forza maggiore; questa facoltà può essere esercitata, a puro titolo di esempio, quando si verificano condizioni meteorologhe avverse (se l'evento si svolge in una piscina all'aperto), oppure quando l'impianto in cui si svolge la gara non appare più rispondente ai requisiti di idoneità previsti dalle norme regolamentari al riguardo.

2.2.2.9 Il Giudice Capo potrà penalizzare qualsiasi atleta per qualsiasi violazione o irregolarità che egli rilevi di persona o che gli venga riferita dagli altri ufficiali di gara.

2.2.3 Direttore di Gara

2.2.3.1 Il Direttore di gara sovraintende e coordina tutte le fasi organizzative della gara, avvalendosi, per quanto di sua competenza, della collaborazione degli ufficiali di gara (ad esclusione del Giudice Capo) e degli assistenti.

2.2.4 Giudice di linea di tiro

2.2.4.1 La posizione nella quale si deve trovare il giudice è la linea di tiro rappresentata sia da una linea nera sul fondo che da una corsia galleggiante in superficie.

2.2.4.2 Il giudice controlla la linea di tiro e informa il Giudice Capo su:

2.2.4.2.1 il superamento della linea di tiro con la punta dell'asta o con una qualunque parte del corpo;

2.2.4.2.2 il numero dei tiri, le violazioni del regolamento e il comportamento anti-sportivo.

2.2.5 Giudice al controllo tiri ed assegnazione punteggio

2.2.5.1 Giudice responsabile dell'adeguata conservazione dei bersagli fino alla fine della gara, visiona i tiri e assegna il punteggio, mediante l'uso del segnapunti graduato.

2.2.5.2 Il controllo deve essere fatto fuori dall'acqua e solo i singoli Capitani o, in loro assenza, gli atleti possono essere presenti al controllo, sottoscrivendone il risultato.

2.2.6 **Starter**

2.2.6.1 Lo starter ha il compito di dare il segnale di partenza quando i concorrenti, i giudici e i cronometristi sono ai loro posti.

2.2.7 **Cronometristi**

2.2.7.1 Ogni prova è cronometrata senza interruzioni dall'inizio alla fine, con una precisione al decimo di secondo.

2.2.7.2 Per ogni prova, il tempo inizia quando lo starter da il segnale di partenza.

2.2.7.3 Il tempo viene fermato quando il concorrente alza la mano fuori dall'acqua, oltre la linea di partenza.

2.2.7.4 Il tempo è rilevato dai cronometristi in minuti, secondi e decimi.

2.2.8 **Segretario di gara**

2.2.8.1 Il Segretario di gara ha il compito di controllare l'esattezza delle note scritte relative ai risultati e alle posizioni che gli vengono trasmesse dal Giudice Capo.

2.2.8.2 Nomina i propri assistenti e ne coordina il lavoro.

2.2.8.3 Appronta tutto il materiale di segretaria e i documenti necessari per la gara.

2.2.8.4 Verifica i risultati, segnala i nuovi record, inserendoli nei rapporti dei record ufficiali. Inserisce tale documentazione nel rapporto di gara mettendolo a disposizione del Giudice Capo.

2.2.8.5 Trasmette i risultati relativi ai primi tre classificati e alla composizione di eventuali finali.

2.2.8.6 I risultati ufficiali e le classifiche degli atleti non devono essere trasmessi dal segretario, affinché provveda alla loro distribuzione, senza la preventiva autorizzazione del Giudice Capo.

2.2.8.7 Prepara il rapporto finale della gara.

2.2.8.8 Ove esista un ufficio stampa, il Segretario di gara potrà, con il permesso del Direttore di gara, comunicare ai media ogni informazione relativa alla gara.

2.2.9 Medico di gara

2.2.9.1 Il Medico di Gara deve garantire gli interventi di primo soccorso alle persone che incorrono in incidenti, prestando alle stesse l'aiuto necessario dal momento in cui avviene l'incidente fino al ripristino delle condizioni di salute, presso le strutture sanitarie locali.

2.2.10 Altri assistenti

2.2.10.1 Il Comitato organizzatore nomina gli altri assistenti ritenuti necessari per la gara; queste persone sono sotto l'autorità del Direttore di Gara, che, di concerto con il Giudice Capo, stabilisce i vari compiti da assegnare a ciascuna di esse.

2.2.11 Riunione preliminare

2.2.11.1 Il giorno prima della competizione obbligatoriamente dovrà avere luogo una riunione tra:

- il Direttore di Gara;
- il Giudice Capo;
- i Capitani;
- il Medico dell'organizzazione;

2.2.11.2 Lo scopo della riunione è definire:

- questioni tecniche;
- orari e trasporti;
- istruzioni sulle cerimonie di apertura e di chiusura;
- orari e piscine riservate a ogni squadra;
- misure di sicurezza.

2.2.11.3 Per nessuna ragione, nel corso della riunione, potrà essere modificato il presente Regolamento.

2.2.12 Giuria

2.2.12.1 La Giuria è costituita da cinque (5) membri e due (2) sostituti:

- il Giudice Capo con funzioni di Presidente;
- un (1) rappresentante nominato dalla Federazione organizzatrice;
- tre (3) rappresentanti nominati da e tra i Capitani;
- due (2) sostituti nominati da e tra i Capitani.

2.2.12.2 La Giuria ha il compito di esaminare i reclami ricevuti e prendere una decisione entro un'ora dalla presentazione.

2.2.12.3 Un reclamo potrà essere accettato solo se presentato dal Capitano della squadra o dal concorrente in assenza del Capitano.

2.2.12.4 Il reclamo dovrà essere presentato in forma scritta in lingua Francese o Inglese o Spagnola, entro il termine improrogabile di sessanta (60) minuti dall'affissione delle classifiche.

2.2.12.5 La presentazione del reclamo dovrà essere accompagnata da una cauzione di 100,00 (cento) EURO, che sarà restituita soltanto nel caso di accettazione del reclamo da parte della Giuria.

2.2.12.6 Il reclamo dovrà essere effettuato attraverso l'apposito Modulo A (allegato) e presentato solo ed esclusivamente al Giudice Capo.

2.2.12.7 Le decisioni sono prese a maggioranza, alla presenza di almeno quattro componenti della Giuria.

2.2.12.8 In caso di parità, sarà decisivo il voto del Presidente.

2.2.12.9 Le decisioni della Giuria sono inappellabili, a meno che non sopravvengano elementi nuovi non considerati al momento dell'esame del reclamo.

2.2.12.10 La decisione deve essere comunicata immediatamente al richiedente al termine della riunione.

2.2.12.11 La persona deputata a comunicare tale decisione è il Giudice Capo, in forma iscritta, attraverso il Modulo B (allegato).

3.SEZIONE III

3.1 SORTEGGI

3.1.1 L'ordine di partenza degli atleti verrà deciso in base a un sorteggio effettuato dal Giudice Capo. Tale sorteggio deve essere effettuato alla presenza degli Ufficiali di Gara preposti e dei Capitani di ogni squadra presente.

3.2 SVOLGIMENTO DELLA GARA

3.2.1 Il concorrente viene invitato dall'organizzazione a preparare la sua postazione nel tempo massimo di due (2) minuti, poi deve posizionarsi dietro la linea di partenza e attendere lo start della sua prova, che avverrà nel tempo di un (1) minuto.

3.2.2 La prova viene eseguita secondo le fasi di seguito riportate:

3.2.2.1 Al via del Direttore di Gara, l'atleta si immerge e raggiunge la linea di tiro in immersione.

3.2.2.2 Può caricare il fucile sia in superficie che durante il percorso in immersione o davanti alla linea di tiro.

3.2.2.3 Nel caso il caricamento avvenga in superficie ciò dovrà avvenire prima di aver superato la linea di partenza.

3.2.2.4 L'atleta deve tirare sostenendo il fucile con un solo braccio e una sola mano.

3.2.2.5 Dopo aver tirato tornerà sempre in immersione dietro la linea di partenza e, compiendo almeno un atto respiratorio, eseguirà di nuovo lo stesso percorso fino all'effettuazione dei cinque tiri.

3.2.2.6 La manche si conclude e il tempo viene fermato quando l'atleta riemerge con il fucile oltre la linea di partenza, alzando il braccio teso verso l'alto.

3.3 INCIDENTE TECNICO

3.3.1 Durante lo svolgimento della gara è ammesso l'incidente tecnico. L'incidente tecnico durante lo svolgimento della gara è inteso come guasto al fucile o inconvenienti all'attrezzatura dell'organizzazione o dell'impianto ammesso.

3.3.2 L'atleta, in caso di guasti o rotture al fucile o alla sagola, può sostituire l'arma con una di riserva o con un'asta completa di sagola in ottimo stato, posizionata dietro linea di partenza, prima dell'inizio della gara.

3.3.3 Durante l'operazione del cambio d'arma non viene interrotto il rilievo del tempo.

3.3.4 Se il fucile di riserva o l'asta non sono posizionati dietro la linea di partenza l'atleta terminerà la prova.

3.3.5 Il fucile di riserva può essere utilizzato solo in caso di guasto del primo.

3.3.6 I fucili sostituiti sono controllati dal Giudice Capo, il quale, nel caso in cui non riscontri l'incidente tecnico, provvede a penalizzare l'atleta.

3.3.7 Al concorrente in gara non è consentito fare nessun tipo di riparazione al fucile e a parti di esso.

3.3.8 Nel caso di incidente tecnico dovuto a inconvenienti relativi all'attrezzatura dell'organizzazione o dell'impianto di gara, si procederà nel modo seguente:

3.3.8.1 L'atleta dovrà segnalare l'incidente tecnico dopo essere tornato dietro la linea di partenza, in immersione, anche senza il proprio fucile; nel caso in cui l'asta fosse rimasta piantata nel bersaglio, alzando il braccio ed interrompendo così il tempo, mentre la gara degli altri atleti proseguirà regolarmente

3.3.8.2 Una volta rimossa la causa che ha determinato l'incidente tecnico, l'atleta stazionerà dietro la linea di partenza, dove gli verrà dato nuovamente il via attendendo il conto alla rovescia di 30 secondi.

3.3.8.3 Al via ripartirà il tempo che verrà sommato a quello già effettuato e l'atleta potrà completare i tiri rimanenti.

3.3.8.4 Una volta effettuato l'ultimo tiro tornerà dietro la linea di partenza, dove alzerà un braccio per segnalare il completamento della prova, interrompendo il tempo.

3.4 CLASSIFICA DI SPECIALITA' - SPAREGGI

3.4.1 La classifica viene redatta in base al maggior numero di tiri andati a bersaglio nel minor tempo impiegato, dedotte eventuali penalità.

3.4.2 Solo nel caso di parità di punteggio e di tempo, per le prime tre posizioni in classifica si valutano, tramite regolo, i punteggi dei primi migliori tiri e vince chi ha realizzato il punteggio più alto. Se ci fosse ancora parità, si passa ai secondi migliori tiri e poi ai tiri successivi.

3.4.3 Gli atleti iscritti alla gara che, per qualsiasi motivo, non si presentino, vanno segnalati con la sigla ASS (assenti) nel foglio iscritti e depennati dalla classifica

3.4.4 Gli atleti regolarmente iscritti che, per qualsiasi motivo, non prendano parte alla gara vanno segnalati in classifica con la sigla NP (non partecipato).

3.4.5 Gli atleti che non portino a termine la prova vanno segnalati in classifica con la sigla NV (non valida).

4. SEZIONE IV

4 .1 RESPONSABILITA’

4.1.1 L’iscrizione inviata dalla corrispondente Federazione e firmata dal Presidente garantirà che tutti i componenti della squadra abbiano compiuto il 16° anno di età, siano in possesso dei requisiti necessari per praticare attività subacquea e conoscano le norme di sicurezza d’immersione.

4.1.2 La Federazione organizzatrice deve garantire, durante le gare, la necessaria assistenza per il buon svolgimento della competizione e deve assicurare il primo soccorso sanitario a cura di personale competente e autorizzato a tale scopo.

4.1.3 Gli organizzatori e i loro rappresentanti e collaboratori, gli ufficiali e i commissari di gara non sono responsabili di eventuali danni all’attrezzatura dei partecipanti e neanche per gli eventuali incidenti ai concorrenti e agli altri partecipanti a seguito della loro partecipazione all’evento sportivo.