



Tir sur Cible Subaquatique

Règlement Général

Rev. RC0.4d



SOMMAIRE

Article 1 -	DEFINITION	4
Article 2 -	ORGANISATION	4
2.1	JURY	4
2.2	LE DIRECTEUR DE COMPETITION	4
2.3	LE COMMISSAIRE AU DEPART ou STARTER	4
2.4	LE JUGE ARBITRE CHRONOMETREUR	4
2.5	LE JUGE ARBITRE AU PAS DE TIR	5
2.6	LE OU LES JUGES ARBITRES AUX IMPACTS	5
2.7	LE PREPOSE A LA SAISIE INFORMATIQUE DES RESULTATS	5
2.8	LE JUGE ARBITRE AU CONTROLE DES ARBALETES	5
2.9	LE CAPITAINE D'EQUIPE	5
2.10	LE PREPOSE AUX REMPLACEMENTS DES CIBLES (facultatif)	5
Article 3 -	LIEU DE PRATIQUE	6
Article 4 -	TYPES ET PROGRAMMATION D'UNE COMPETITION	6
4.1	Types de compétition	6
4.2	Programmation d'une compétition	6
Article 5 -	EQUIPEMENT INDIVIDUEL	7
5.1	Une arbalète	7
5.2	La flèche	7
5.3	Systèmes de visée :	7
5.4	Autre équipement :	7
Article 6 -	MATERIEL COLLECTIF (Ensemble de tir)	8
6.1	Plastron et contre - plastron	8
6.2	Autocollant	8
6.3	Cible	8
6.4	Porte - cible	8
6.5	Fenêtre de tir	8
6.6	Gueuse	8
Article 7 -	CONCURRENTS	9
7.1	Catégories :	9
7.2	Inscription aux compétitions :	9
	Chaque équipe doit présenter avant la compétition :	9
Article 8 -	SECURITE	9
Article 9 -	RESPONSABILITE	9
Article 10 -	DEROULEMENT DE LA COMPETITION	10
10.1	Epreuves :	10
10.2	Déroulement	10
10.3	Enregistrement des résultats	10
10.4	Incidents de tir	11
10.5	Disqualification	11
10.6	Réclamations	11
Article 11 -	Cas non prévus	11
TIR DE PRECISION		12
1 -	Définition	12
2 -	Déroulement	12
3 -	Pénalités	12
4 -	Calcul des points	12
5 -	Classement	12
BIATHLON		13
1 -	Définition	13
2 -	Déroulement	13
3 -	Pénalités	13
4 -	Calcul des points	13
5 -	Classement	13
1 -	Définition	14



Commission Nationale de TIR SUR CIBLE SUBAQUATIQUE

2 - Déroulement	14
3 - Bonifications.....	14
4 - Pénalités	14
5 - Calcul du résultat	14
6 - Classement	14
RELAIS SUBAQUATIQUE.....	15
1 - Définition.....	15
2 - Aménagement de la zone de relais.....	15
3 - Déroulement	15
4 - Pénalités	15
5 - Classement	15
CLASSEMENT DU COMBINE	16
1 - Calcul des points pour l'épreuve de Précision :	16
2 - Calcul des points pour l'épreuve de Biathlon :	16
3 - Calcul des points pour l'épreuve de Super Biathlon :	16
4 - Calcul des points pour le classement combiné.....	16
5 - Classement.....	16



Article 1 - DEFINITION

Par tir sur cible subaquatique, on entend une discipline effectuée en apnée, par un nageur muni d'un équipement défini à l'article 5, et dont l'autonomie dépend exclusivement de la capacité physique dudit nageur.

Article 2 - ORGANISATION

L'organisation d'un entraînement est constituée au minimum de l'encadrement suivant :

- Une personne ayant les prérogatives d'encadrement de bassin.
F Il doit veiller et faire respecter la réglementation fédérale et locale (règlement interne du lieu d'entraînement),
F Il prendra toutes les dispositions nécessaires en cas d'accident.

L'organisation d'une compétition inscrite au calendrier national (hors championnat de France) est constituée au minimum de l'encadrement suivant :

- Un directeur de compétition,
- un commissaire aux départs (starter),
- un chronométreur par pas de tir,
- un juge arbitre au pas de tir, par fenêtre de tir,
- un juge arbitre aux impacts,
- un préposé à la saisie informatique des résultats,
- un juge arbitre au contrôle des arbalètes,
- un capitaine par équipe,
- En option : un préposé aux remplacements des cibles.

L'un des juges - arbitres doit posséder le titre d'arbitre régional.

2.1 JURY

Composition du jury :

- F Le directeur de compétition,
- F Les capitaines d'équipes,
- F Le cas échéant, un commissaire fédéral.

Compétence du jury : interpréter et faire respecter ce qui est établi dans le règlement général et particulier, décider et résoudre tous les cas omis. Les décisions du jury sont sans appel. En cas d'égalité des voix lors d'une divergence d'opinion, la voix du directeur de compétition est prépondérante.

2.2 LE DIRECTEUR DE COMPETITION

- F Il veille à ce que la compétition se déroule selon les règlements.
- F Il désigne les différentes charges
- F Il donne le départ de la compétition et annonce la fin.
- F Il coordonne les actions pour garantir la sécurité des concurrents.

2.3 LE COMMISSAIRE AU DEPART ou STARTER

Il donne le départ de chaque série, après que les chronométreurs et juges au pas de tir se soient mis à ses ordres. Il laisse 2 minutes aux participants de chaque série pour la préparation de leur pas de tir, sauf en cas d'incident.

2.4 LE JUGE ARBITRE CHRONOMETREUR

Juge ayant pour mission la mesure des temps de parcours effectués par les compétiteurs. Durant les épreuves il contrôle le déplacement du compétiteur de sa ligne d'eau.

- F Il veille à ce que le compétiteur effectue un départ correct.
- F Mesure les temps.
- F Inscrit sur la cible le temps au 1/100ème près et les pénalités.
- F Veille à la sécurité du concurrent, et, en cas d'incident, donne l'alerte au commissaire au pas de tir et au commissaire au départ.



2.5 LE JUGE ARBITRE AU PAS DE TIR

Juge ayant pour mission de surveiller la zone de tir.

- F Il vérifie les dépassements de la flèche au niveau de la limite de tir matérialisée par une barre « T ».
- F Contrôle l'extraction de la flèche.
- F Comptabilise les tirs et les impacts.
- F Comptabilise les pénalités.
- F Communique ces informations aux responsables des cibles (Chronomètres)

2.6 LE OU LES JUGES ARBITRES AUX IMPACTS

Juges ayant pour mission la notification des points sur la cible.

- F Ils réceptionnent les cibles.
- F Manœuvrent le gabarit de contrôle, la pige entièrement enfoncée, pour définir la valeur des tirs.
- F Inscrivent, sur la cible, les résultats.

2.7 LE PREPOSE A LA SAISIE INFORMATIQUE DES RESULTATS

Il a pour mission l'administration de la compétition.

- F Il enregistre les compétiteurs.
- F prépare les séries.
- F inscrit les résultats et les pénalités sur un support papier ou informatique.
- F diffuse les résultats après accord du directeur de compétition.

2.8 LE JUGE ARBITRE AU CONTROLE DES ARBALETES

Il a pour mission la vérification, avant l'ouverture de la compétition, de la conformité des arbalètes présentées par les compétiteurs.

- F Il vérifie que l'arbalète s'inscrit bien dans la boîte gabarit.
- F Vérifie la conformité de la pointe de flèche.
- F Vérifie la liaison entre la flèche et l'arbalète.
- F Vérifie le fonctionnement du mécanisme de déclenchement.
- F Vérifie l'état des sandows (si l'arbalète en est équipée).
- F Vérifie tout autre point lui permettant de s'assurer que l'arbalète soit en conformité avec le règlement.
- F Après ces contrôles il y appose une marque d'approbation.

Pendant la durée de toute la compétition il peut demander à revérifier une arbalète et, en cas de doute il peut demander un tir à vide (distance réglementaire + 1,5m)

2.9 LE CAPITAINE D'EQUIPE

Il représente son équipe auprès de l'organisation.

- F Il communique les informations diffusées par l'organisation auprès de ses compétiteurs.
- F Il est le seul autorisé à se rendre à la table de pigeage.
- F Il signe à la table de pigeage, les cibles de ses compétiteurs.
- F Il sert de porte - parole à un compétiteur pour poser une réclamation.

2.10 LE PREPOSE AUX REMPLACEMENTS DES CIBLES (facultatif)

N'intervient que sur ordre du Starter. Il enlève la cible et la transmet au chronométreur, puis la remplace par celle du concurrent suivant.

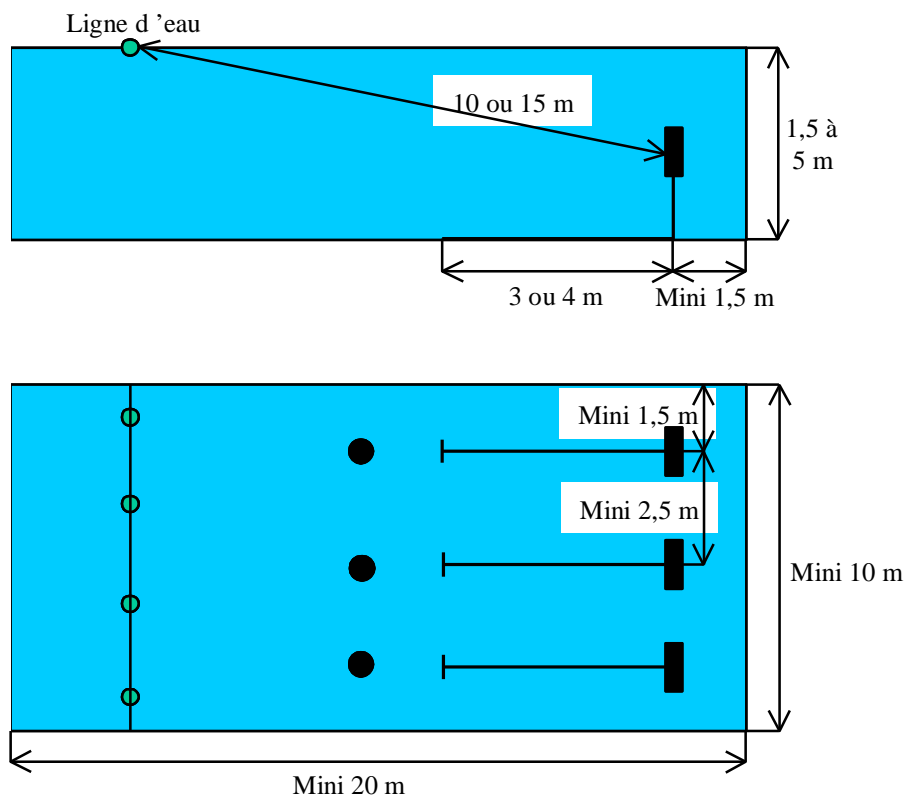
En ouverture de la compétition, une présentation de l'équipe d'arbitrage sera faite aux compétiteurs ou aux capitaines d'équipes. Le directeur de compétition présentera l'organisation de la compétition.

Article 3 - LIEU DE PRATIQUE

Les entraînements se déroulent exclusivement en carrière, ballastière ou piscine. Les dimensions sont à l'appréciation de l'encadrement qui respectera les règles fondamentales de sécurité.

Les compétitions se déroulent exclusivement en carrière, ballastière ou piscine. La profondeur au niveau du porte-cible est comprise entre 1,5 et 5 mètres. Les dimensions ne doivent pas être inférieures à 10 m sur 20 m.

La distance séparant deux portes cibles doit être au minimum de 2,5 mètres et il doit être située au minimum à 1,5 m des murs (pour une piscine de 10 m de large, 3 pas de tir maximum).



Tolérance dans les mesures +/- 10cm

Article 4 - TYPES ET PROGRAMMATION D'UNE COMPÉTITION

4.1 Types de compétition

Club, inter club, départementale, régionales
Nationales (championnat de France, critérium national jeune)

4.2 Programmation d'une compétition

Pour qu'une compétition soit reconnue (quel que soit son type), elle doit être inscrite sur le calendrier national mis à jour par la commission nationale.

Cette inscription doit être faite avant le **31 décembre** de la saison en cours, à la commission nationale. Seules les compétitions inscrites dans ce calendrier seront reconnues pour le classement national (voir article 10).

Toute modification de date doit être notifiée par écrit, **21 jours avant celle-ci**, à la commission nationale.

Article 5 - EQUIPEMENT INDIVIDUEL

Il est permis aux concurrents l'emploi des matériels suivants :

5.1 Une arbalète

A ressort, élastiques ou air comprimé. Elle doit être mise en œuvre par la seule force musculaire du concurrent, à l'exclusion de toute aide extérieure.

- F Elle peut être de type commercial ou artisanal.
- F L'arbalète en configuration de tir, pour l'ensemble des épreuves, doit s'inscrire dans une boîte couvercle fermé, aux dimensions intérieures suivantes : largeur 30 cm, hauteur 25 cm et longueur 160 cm.
- F Sa masse ne doit pas dépasser 5 kg.
- F L'utilisation et l'installation de tout dispositif ou source électrique sur l'arbalète est interdit.
- F Le concurrent peut disposer de deux arbalètes différentes pendant la durée de la compétition mais une seule par épreuve.

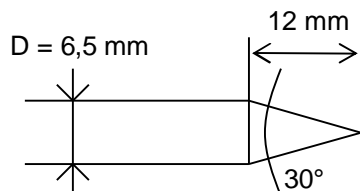
5.2 La flèche

- F Elle doit être dépourvue d'ardillon, d'une longueur n'excédant pas 1,50 m, et d'un diamètre inférieur ou égal à 0,65 cm (6,5 mm) est obligatoirement reliée à l'arbalète par un fil suffisamment solide pour résister à un tir hors cible. En cas d'utilisation d'élastique, celui-ci doit être de résistance égale ou supérieure au fil. Dans tous les cas, la portée maximale de la flèche, ne doit pas excéder la distance de tir réglementaire plus 1,50 m.
- F Son extrémité doit être suffisamment pointue pour pénétrer facilement dans le plastron et s'inscrire dans les cotes du schéma suivant. (Une extrémité plate ou ronde expose l'arrière du plastron et interdit tout contrôle au gabarit de pigeage).

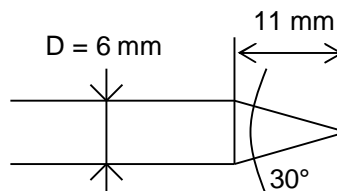
La pointe de la flèche doit respecter les contraintes suivantes :

- F Distance entre la base du cône et l'extrémité 11mm mini.
- F Angle 30° maxi.

Exemple : flèche diamètre = 6,5mm



Exemple : flèche diamètre = 6mm



5.3 Systèmes de visée :

Sont interdits :

- F la visée laser
- F les holographiques
- F tout dispositif optique grossissant, à l'exception des verres correcteurs ou lentilles de vue.

5.4 Autre équipement :

Ceinture lestée, vêtement protecteur, palmes, masque, tuba, gants, lests, flotteur lesté et protections diverses.

A l'issue de son épreuve, l'ensemble du matériel doit être retiré pour ne pas gêner le compétiteur suivant.

Le compétiteur est responsable de sa zone de tir pendant l'épreuve, y compris des déplacements volontaires ou involontaires des équipements constituant l'ensemble de tir.

Les tirs sont effectués sans aucun appui du ou des bras manipulant l'arbalète **cette position doit être sans équivoque.**

Article 6 - MATERIEL COLLECTIF (Ensemble de tir)**6.1 Plastron et contre - plastron**

Plaque de polyuréthane ou polystyrène extrudé de 30 cm sur 30 cm et sur 3 cm d'épaisseur.

6.2 Autocollant

Feuille adhésive comportant cinq visuels. A chaque visuel correspond un nombre de points :

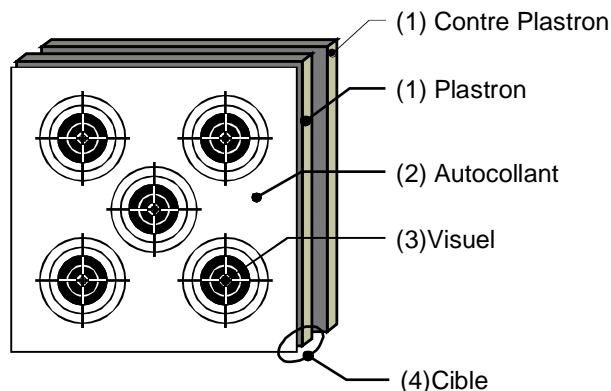
Zone et couleur	Diamètre de zone	Points	Détail du visuel
centre noir (mouche)	10 mm	570-528	
deuxième zone, blanche	7 mm à 15 mm	528-501	
troisième zone, noire	15 mm à 32 mm	501-471	
quatrième zone, blanche	32 mm à 50 mm	471-411	

Pour les épreuves aux points (Précision, Biathlon), un gabarit de pigeage millimétré permet de déterminer avec précision la valeur de l'impact.

Pour les épreuves au temps (Super Biathlon et relais), les visuels de l'autocollant servent de références. En cas d'impacts tangents le gabarit de pigeage devra être utilisé pour déterminer avec précision si l'impact est inscrit dans la zone valide.

6.3 Cible

C'est l'ensemble constitué de l'autocollant fixé sur un plastron.

**6.4 Porte - cible**

Celui-ci doit pouvoir supporter une cible et un contre - plastron

L'axe de la cible doit être situé à 70 (cm) du sol, tolérance + ou - 2 cm.

Le piétement du porte - cible devra assurer la stabilité de l'ensemble et être équipé d'un revêtement de protection.

Il doit être équipé d'un voyant de dépassement de la fenêtre de tir dans sa partie supérieure.

6.5 Fenêtre de tir

Matérialisée au sol par tube en forme de « T » dont la barre transversale est située à 3 ou 4 m, il délimite la distance de tir.

6.6 Gueuse

La gueuse doit assurer le maintien du compétiteur au fond du bassin.

Elle doit être recouverte dans sa partie inférieure d'une protection antidérapante.

La hauteur maximale de sa poignée ne doit pas dépasser 25cm.



Article 7 - CONCURRENTS

7.1 Catégories :

CADETS	14 et 15 ANS
JUNIORS	16 et 17 ANS
SENIORS	18 A 49 ANS
VETERANS	50 et +

Pour participer aux compétitions les participants doivent être âgés d'au moins 14 ans révolus le premier jour de la compétition.

Un compétiteur se positionne dans la catégorie correspondant à son âge le jour de la compétition.

Les critères nationaux jeunes sont réservés aux CADETS et JUNIORS.

Les championnats de France et la finale de la coupe de France sont réservés aux catégories SENIORS et VETERANS.

Les JUNIORS peuvent être classés en seniors et de ce fait acceptent les prérogatives des seniors. Le surclassement doit être effectué au début de chaque compétition, accompagné du certificat médical correspondant au surclassement.

Les mineurs, doivent justifier d'une autorisation de la personne détenant l'autorité parentale.

7.2 Inscription aux compétitions :

Chaque équipe doit présenter avant la compétition :

- F la liste nominative des compétiteurs dont le capitaine avec âge et N° de licences.
- F la licence fédérale en cours de validité, avec la souscription de l'assurance compétition et d'un certificat médical autorisant la pratique de la discipline en compétition.

Le secrétaire délivre au capitaine un numéro d'ordre par concurrent.

La compétition est ouverte aux équipes mixtes.

Article 8 - SECURITE

Il appartient, en premier lieu, au responsable de la piscine de veiller au respect des normes de sécurité et d'hygiène, habituellement en vigueur dans l'établissement (douches, pédiluves, chaussures, etc...).

L'organisation met à la disposition du secouriste ou du médecin les matériels de secours.

Le directeur de la compétition, accompagné du secouriste ou du médecin, doit s'assurer que les matériels mis en œuvre satisfassent aux normes de sécurité.

Article 9 - RESPONSABILITE

La garantie de responsabilité civile est couverte par l'assureur de la FFESSM.

Les propres dommages des licenciés de la F.F.E.S.S.M. sont pris en charge par le fait de la souscription obligatoire à l'assurance individuelle complémentaire.



Article 10 - DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Pour les **CADETS** et **JUNIORS** les fenêtres de tir sont à une distance de **3 mètres**.

Pour les **SENIORS** et **VETERANS** les fenêtres de tir sont à une distance de **4 mètres**.

10.1 Epreuves :

Trois épreuves individuelles et une épreuve par équipe constituent la compétition.

Individuelle :

- F Une épreuve de précision
- F une épreuve de biathlon,
- F et une épreuve de super biathlon.

Par équipe :

- F Une épreuve de relais.

Sont communes à ces quatre épreuves :

Mise en place des ensembles de tir ([Voir article 6](#)).

Un dispositif lumineux par porte - cible, sur son sommet, permet au [juge arbitre au pas de tir](#) de signaler le dépassement de la pointe de la flèche au-delà de la [fenêtre de tir](#).

10.2 Déroulement

Chaque concurrent a un numéro. Il vient se positionner derrière la ligne d'eau de départ, conformément aux ordres du [starter](#).

Deux minutes (sauf incident) de préparation sont accordées pour :

- F Régler la gueuse,
- F Placer la cible (le transfert de cible peut être réalisé par un [préposé aux cibles](#)), et retourner derrière la ligne d'eau de départ.

Les chronomètres sont déclenchés sur ordre du [starter](#) qui indique le temps restant à **30 secondes** puis **10 secondes** puis décompte **5, 4, 3, 2, 1, Partez**.

En aucun cas [la tête du compétiteur](#) ne peut franchir la [ligne de départ](#) avant la fin du décompte, auquel cas une pénalité (appelée « départ volé ») sera inscrite sur le plastron par [le juge arbitre chronométrateur](#).

Après chaque épreuve, le compétiteur rejoint sa ligne de départ et [attend l'ordre du starter](#) pour retirer sa cible.

10.3 Enregistrement des résultats

- F Le chronométrateur inscrit sur la cible le temps réalisé au 100^{ème} de seconde.
- F Le juge - arbitre au pas de tir lui notifie aussitôt les éventuelles pénalités qui seront inscrites sur le plastron ainsi que les éventuels départs volés.
- F Un officiel transmet alors le plastron [au juge arbitre aux impacts](#), qui procède à la lecture des points à l'aide d'un [gabarit de pigeage agréé](#) en présence du [capitaine d'équipe](#) concerné.
- F Il inscrit le score sur la cible et notifie au [préposé à la saisie informatique des résultats](#) le score, et le temps au 100^e de seconde.
- F Le [capitaine d'équipe](#) signe alors la cible pour approbation.



10.4 Incidents de tir

En cas de casse de matériel :

Il est possible de réparer ; sans décompte de temps et sans assistance.

Deux situations sont à envisager :

en surface :

Réparation possible, mais impérativement derrière la ligne de départ.

en immersion :

La flèche n'est pas parti, après avoir désarmé son arbalète, le concurrent peut remonter en surface ou en apnée suivant l'épreuve et la catégorie, derrière sa ligne de départ pour réparer.

Si le porte cible a bougé, il appartient au concurrent de le replacer sans décompte du temps.

Aucune arbalète ne peut être remplacée pendant la durée de l'épreuve.

Abandon obligatoire pour tout incident non réparable, avec enregistrement des tirs réalisés (*valable uniquement pour l'épreuve de précision*).

Aucun tir sur le montant du porte cible ou hors plastron ne donne droit à un tir supplémentaire.

10.5 Disqualification

Attention ! Toute flèche dont le coup partirait en dehors de la limite du couloir de tir entraînera la disqualification du compétiteur.

- F pour atteinte à l'esprit sportif
- F pour non-respect de la sécurité
- F pour un tir effectué avec un fil ou un élastique cassé.

10.6 Réclamations

En cas de contestation, et dans la limite de la durée de l'épreuve, le capitaine peut présenter une réclamation par écrit au jury. En même temps que la réclamation, il doit verser une caution de 30 euros, qui restera au profit de l'organisation si cette réclamation est considérée non justifiée.

Article 11 - Cas non prévus

En cas de difficulté sur l'interprétation d'une disposition du présent règlement, le jury reste souverain.



TIR DE PRECISION

1 - Définition

L'épreuve de précision consiste à réaliser dix tirs dans une cible de 5 visuels (deux tirs par visuel), avec le même matériel, dans un temps limite de 10 minutes pour les 10 tirs. Tous tirs déclenchés après ce temps ne sera pas pris en compte.

La ligne de départ est située à 15 mètres (+ ou - 10 cm) du centre de la cible (Voir schéma Article 3).

2 - Déroulement

Après chaque tir, le compétiteur récupère sa flèche dans l'axe de pénétration de celle-ci, touche le plastron, remonte à la surface, réarme son arbalète orientée dans la direction du porte cible et se prépare au tir suivant.

Le chronomètre est arrêté à l'issue du dixième tir quand la tête du compétiteur, après qu'il ait récupéré sa flèche, sort de l'eau.

Il est interdit de tirer à partir de la surface de l'eau.

Le compétiteur peut, après son tir et avant de récupérer sa flèche, remonter à la surface.

3 - Pénalités

- F En cas de dépassement du temps, le plus mauvais tir sera refusé.
- F Si plus de 10 impacts sont relevés sur le plastron, le score sera amputé du ou des meilleurs impacts supplémentaires.
- F Si plus de 10 tirs (déclenchements) sont comptabilisés, le score sera amputé du ou des meilleurs impacts.
- F Si plus de 2 impacts sont relevés sur le même visuel, seul les deux meilleurs impacts seront retenus.

50 points amputeront le score :

- F Pour chaque tir effectué lampe témoin allumée (dépassement de fenêtre de tir).
- F Pour chaque extraction de flèche dont l'axe de pénétration serait dévié.
- F Pour chaque non toucher de cible.
- F Pour un « départ volé ».

4 - Calcul des points

- F A chaque impact, correspond un nombre de points, ce nombre de points est mesuré à l'aide du gabarit de pigeage agréé.
- F Après déduction des pénalités éventuelles, la somme des points détermine le score final.
- F Il n'y a pas de points négatifs.

5 - Classement

Le classement individuel est établi du score le plus élevé, premier classé, au score le plus faible, dernier classé. Les scores identiques seront classés ex aequo.



BIATHLON

1 - Définition

L'épreuve de **biathlon subaquatique** consiste à réaliser, avec le même matériel, trois parcours aller - retour en apnée en un temps maximum de 10 minutes.

A chaque parcours, est effectué un tir sur une **cible** de 5 visuels, le compétiteur choisit 3 des 5 visuels et effectue un tir par visuel.

La ligne de départ est située à 15 mètres (+ ou - 10 cm) du centre de la **cible** (Voir schéma [Article 3](#)).

Pour les compétiteurs classés en catégorie cadets et juniors, le retour en surface respiré est autorisé.

2 - Déroulement

Après chaque tir, le compétiteur récupère sa flèche dans l'axe de pénétration de celle-ci, touche le plastron, retourne derrière la ligne de départ, réarme son arbalète orientée dans la direction du **porte cible** et se prépare au tir suivant.

L'arrêt du chronomètre intervient après le 3^{ème} tir lorsque la tête du compétiteur sort de l'eau, derrière la ligne de départ.

Le compétiteur doit revenir avec l'ensemble de son matériel.

3 - Pénalités

- F En cas de **dépassement du temps**, le plus mauvais tir sera refusé.
- F Si **plus de 3 impacts** sont relevés sur le plastron, le score sera amputé **du ou des meilleurs impacts supplémentaires**.
- F Si **plus de 3 tirs (déclenchements)** sont comptabilisés, le score sera amputé **du ou des meilleurs impacts supplémentaires**.
- F Si plus de 1 **impact** est relevé sur le même visuel, seul le **meilleur impact sera retenu**.

50 points amputeront le score :

- F Pour chaque tir effectué lampe témoin allumée (dépassement de fenêtre de tir),
- F Pour chaque extraction de flèche dont l'axe de pénétration serait dévié,
- F Pour **cible** non touchée de la main,
- F Pour un « départ volé ».

4 - Calcul des points

- F A chaque impact, correspond un nombre de points, ce nombre de points est mesuré à l'aide du **gabarit de pigeage agréé**.
- F Le score final est obtenu par :

$$((\text{Score cible} - (\text{temps en secondes} \times 2)) \times 3) - \text{pénalités}$$
- F Il n'y a pas de point négatif.

Exemple :

Score cible	450 + 500 + 500	+ 1450
Temps : 2'30"	(150 secondes)x2	- 300
	Score brut	1150
	Coéf Epreuve x3	3450
1 pénalité	50 points	- 50
Total =		3400 points

5 - Classement

Le classement individuel est établi du score le plus élevé, premier classé, au score le plus faible, dernier classé. Les scores identiques seront classés ex aequo.



SUPER BIATHLON

1 - Définition

L'épreuve de **super biathlon** subaquatique consiste à réaliser, avec le même matériel, **5 parcours** aller retour en apnée en un **temps maximum de 10 minutes**. A chaque parcours, est effectué **1 tir** sur une **cible** à 5 visuels (1 tir par visuel).

La ligne de départ est située à **10 mètres** (+ ou - 10 cm) du centre de la **cible** (Voir schéma [Article 3](#)).

Pour compétiteur classés en catégorie cadets et juniors, le retour en surface respiré est autorisé.

Cette épreuve comporte **une sélection**, **une demi-finale** et **une finale**, ces sélections sont issues des meilleurs classements.

2 - Déroulement

Après chaque tir, le compétiteur récupère sa flèche dans l'axe de pénétration de celle-ci, touche la **cible**, retourne derrière la ligne de départ, réarme son arbalète orientée dans la direction du **porte cible** et se prépare au tir suivant.

Le compétiteur doit effectuer ses 5 tirs dans la **cible**.

Son parcours est validé si et seulement si tous les visuels comprennent au **maximum 1 impact** et, qu'au minimum **3 visuels** aient un impact compris dans les zones des (570 à 471).

En cas d'impact tangent à cette zone, l'utilisation du gabarit de pigeage sera requis et seront compté comme valide les impacts >= 471 lu sur gabarit.

L'arrêt du chronomètre intervient après le **5^{ème} tir** lorsque **la tête du compétiteur sort de l'eau**, derrière la ligne de départ.

Le compétiteur doit revenir avec l'ensemble de son matériel.

3 - Bonifications

Au-delà des 3 impacts obligatoires (zone >= à 471 points), **tout impact supplémentaire** dans cette zone donne droit à une bonification de **3 secondes**, qui sera déduite du temps de l'épreuve.

4 - Pénalités

5 secondes viendront s'additionner au temps final :

- F Pour chaque tir effectué lampe témoin allumée (dépassement de fenêtre de tir),
- F Pour **cible** non touchée de la main,
- F Pour extraction de flèche non conforme,
- F Pour un « départ volé ».

5 - Calcul du résultat

Le **résultat exprimé en temps** est obtenu en additionnant les **bonifications** et retranchant les **pénalités**.

Exemple :

Pour un parcours réalisé en 2'20" (deux minutes et vingt secondes) :

F avec **une bonification**, le résultat sera 2'20" - 3" = 2'17"

F avec **1 pénalité**, le résultat final sera 2'17" + 5" = 2'22" (c'est à dire 142 secondes)

Ce résultat est appelé **temps compensé**.

Temps du parcours (à convertir en secondes)	2'20"	140
Nombre d'impacts	4	-3
Pénalités	1	+5
Temps compensé 2'22" (c'est à dire 142 secondes)		142

6 - Classement

Il se fait par le temps, en additionnant les pénalités et en retranchant les bonifications.

Ne sont pris en compte dans le classement que les compétiteurs ayant effectués un parcours valide.

Le classement individuel de la finale est établi à partir du meilleur temps, (premier classé), au moins bon temps, (dernier classé).

Les temps identiques seront classés ex aequo.



RELAIS SUBAQUATIQUE

1 - Définition

Le relais subaquatique est une épreuve par équipe constituée de 4 compétiteurs qui se relaient sur un parcours chronométré type super biathlon avec un contrat cible à effectuer.

La ligne de départ est située à 15 mètres (+ ou - 10 cm) du centre de la [cible](#) (Voir schéma [Article 3](#)).

Chaque compétiteur doit exécuter 2 tirs non consécutifs sur une [cible](#) à 4 visuels (le visuel central ayant été occulté).

Le contrat est rempli quand l'équipe a réalisé 8 impacts, soit 2 impacts par visuel compris au minimum dans la zone des 411.

Le temps maximal pour cette épreuve est de 10 minutes.

Le parcours aller et retour s'effectue en apnée.

Pour les compétiteurs classés en catégorie cadets et juniors, le retour en surface respiré est autorisé.

2 - Aménagement de la zone de relais

Cette zone doit être matérialisée pour permettre la préparation du compétiteur.

Une zone d'attente doit être contiguë à la zone de relais pour accueillir les autres compétiteurs.

Cette zone de relais est strictement réservée au [passage du relais](#). Ne pourront s'y trouver simultanément, que le [compétiteur prêt à partir](#) et le [compétiteur revenant de son parcours](#). Ce dernier devra quitter cette zone pour y laisser entrer le compétiteur suivant.

3 - Déroulement

Le 1er [compétiteur](#) et seulement lui, se place dans la "zone de relais", muni d'une arbalète. Il commence l'épreuve sur ordre du [starter](#).

Pendant le parcours, le [compétiteur suivant](#) et seulement lui, prend place à son tour dans la "zone de relais", avec une arbalète déarmée.

Après avoir effectué son parcours, le compétiteur en course revient dans la "zone de relais", passe le relais, en frappant la main hors de l'eau du compétiteur suivant.

Ce n'est qu'après le [passage du relais](#), que le compétiteur suivant peut [armer son arbalète](#), puis effectuer son parcours.

Si un tir ou plusieurs sont ratés, un ou plusieurs passages supplémentaires peuvent être réalisés pour remplir le contrat.

Si une arbalète est hors service (cassée), un passage supplémentaire par le concurrent suivant, peut être réalisé pour remplir le contrat.

L'arrêt du chronomètre intervient lorsque le [dernier compétiteur](#) (revenu dans la "zone de relais") signale au chronométrateur, par un [signe de plongée OK](#), que l'équipe a réalisé son contrat.

4 - Pénalités

5 secondes viendront s'ajouter au temps final :

- F Pour chaque tir effectué lampe témoin allumée (dépassement de fenêtre de tir),
- F Pour [cible](#) non touchée de la main,
- F Pour extraction de flèche non conforme,
- F Pour un « départ volé ».

5 - Classement

Le score est établi par le temps en seconde moins les pénalités.

Le classement des équipes, est établi (pour autant que le contrat ait été respecté), du [meilleur temps](#) (premier classé), au [moins bon temps](#) (dernier classé) ([pénalités déduites](#)).

Les temps identiques seront classés ex aequo.



CLASSEMENT DU COMBINE

Le **combiné** est un classement représentatif de l'ensemble des épreuves individuelles :

1 - Calcul des points pour l'épreuve de Précision :

On prend directement le résultat en points obtenu au cours de l'épreuve, exemple : 5250pts.

2 - Calcul des points pour l'épreuve de Biathlon :

On prend directement le résultat en points obtenu au cours de l'épreuve, exemple : 3264pts.

3 - Calcul des points pour l'épreuve de Super Biathlon :

On retient le meilleur **temps compensé** de la meilleure **des manches validée**.

Un capital de 5000 points est attribué au **temps de référence**.

Si le **temps compensé** du compétiteur est **supérieur** au **temps de référence**, chaque seconde supplémentaire **diminue** le capital de 3pts.

Si le **temps compensé** du compétiteur est **inférieur** au **temps de référence**, chaque seconde supplémentaire **augmente** le capital de 3pts.

Ce qui donne la formule de calcul suivante :

$$5000pts + (3pts \times (\text{temps de référence} - \text{temps compensé}))$$

Le **temps de référence** (en secondes) est le meilleur temps compensé enregistré à l'issue des saisons précédentes.

La finale de la coupe de France marque la fin de la saison.

Le temps de référence sera diffusé avec le calendrier des compétitions nationales.

Le **temps compensé** (en secondes) est égal au temps réalisé plus les bonifications moins les pénalités.

Exemple :

Pour un parcours réalisé en 2'20" (deux minutes et vingt secondes) :

F avec **une bonification**, le résultat sera 2'20" - 3" = 2'17"

F avec **1 pénalité**, le résultat final sera 2'17" + 5" = 2'22" (c'est à dire 142 secondes)

Pour cet exemple le **temps compensé** est 2'22" soit 142 secondes et le **temps de référence** est de 1'30" soit 90 secondes

Le score est égal à :

$$5000 + (3 \times (90 - 142)) = 4844pts$$

4 - Calcul des points pour le classement combiné

Le **classement combiné** est obtenu en additionnant les points des épreuves suivantes :

Précision	=>	5250pts
Biathlon	=>	3264pts
Super Biathlon	=>	4844pts
Total		13358pts

Il n'y a pas de point négatif.

5 - Classement

Le **classement combiné** est établi du score le plus élevé, (premier classé) au score le plus faible, (dernier classé).

Les scores identiques seront classés ex aequo

Un **classement national** de **chaque catégorie** est mis à jour à l'issue de chaque rencontre officielle programmée dans le calendrier national.