

Tiro al Bersaglio Subacqueo

REGOLAMENTO STAFFETTA

(approvato dal Consiglio Federale in data 10 Ottobre 2025 con delibera n. 464)

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 La Staffetta

1.1.3.1 La Staffetta è una prova a squadre che prevede squadre maschili, femminili e miste.

1.1.3.2 Ogni Società può iscrivere squadre composte da tre (3) elementi ciascuna. In deroga, è consentita la partecipazione anche a squadre di due (2) atleti della stessa società purché, al momento dell'iscrizione, siano presenti al Campionato e iscritti alle gare individuali soltanto due (2) atleti. Le Società potranno partecipare al Campionato Italiano di staffetta per Società con più squadre, senza limitazioni al numero delle medesime; le squadre dovranno essere tutte composte da tre (3) atleti. In deroga è consentita la partecipazione di una sola squadra composta da due (2) atleti della stessa Società, purché al momento della gara non siano presenti ed iscritti alle gare individuali altri atleti della stessa Società (es. una Società presente con otto (8) atleti potrà partecipare con due squadre composte da tre (3) atleti e una composta da due (2) atleti; una Società presente con sette (7) atleti potrà schierare solo due squadre composte da tre (3) atleti).

1.1.3.3 La Staffetta consiste nell'eseguire nove (9) tiri sui nove (9) bersagli del foglio.

1.1.3.4 La gara si svolge in una unica manche con un tempo limite di quattro (4) minuti e trenta (30) secondi.

1.1.3.5 Se la squadra è composta da tre (3) concorrenti, ciascuno effettuerà tre (3) tiri sui nove (9) bersagli.

1.1.3.6 Se la squadra è composta da due (2) atleti uno di essi dovrà effettuare cinque (5) percorsi e l'altro quattro (4) percorsi, effettuando altrettanti tiri sui bersagli.

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, in qualsiasi 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 e della squadra.

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. Il fucile di riserva, all'interno di una singola specialità, può essere utilizzato solo nel caso in cui la prima arma si rompa. Tuttavia, i concorrenti sono autorizzati a utilizzare fucili diversi per specialità differenti.

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 arbalette, con asta di lunghezza uguale o inferiore a **150 cm**.

- 2.1.1.3.2 Non sono ammessi i fucili arbaete 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 **3 mm** 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 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 arbaete 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 diottrici da arco o carabina, fissi o regolabili, tutti i dispositivi di mira ottici che modificano la visibilità e tutte le modifiche alla struttura del fucile che possono essere utilizzati come dispositivi di mira. Sono proibiti alettoni, bilancieri, contrappesi,

scorri asta con alette, qualunque appoggio fucile corpo o fucile braccia e 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 della 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 alla finale dei Campionati Italiani)

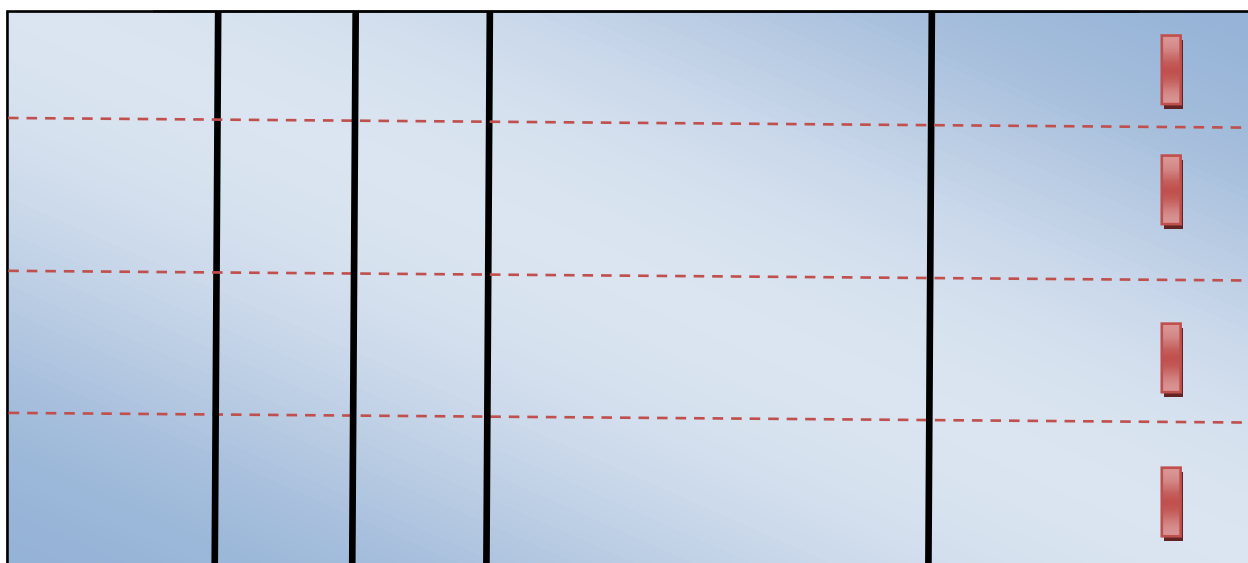
SPAZIO B/C: 10 METRI

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 metri → B ← 3 metri → 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 del bersaglio per la Staffetta è di forma rettangolare, misura cm. 33 x 35, ha lo sfondo bianco ed è posto ad una altezza tale per cui il centro del bersaglio centrale che corrisponde al punteggio 460 si trova a 80 cm di altezza dal fondo della piscina.

2.1.6.2 Il foglio è composto da nove (9) bersagli posti su tre (3) livelli da tre (3) bersagli per livello.

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	Bianco

2.1.7 Valutazione dei punteggi

- 2.1.7.1 La valutazione del punteggio da assegnare ai bersagli avverrà alla fine della prova in un apposito spazio riservato.
- 2.1.7.2 La valutazione di ogni singolo tiro avverrà tramite l'utilizzo di un apposito 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.
- 2.1.7.3 Nel caso il riferimento sulla scala graduata risulti in posizione intermedia fra due (2) valori si procederà ad attribuire il valore maggiore.
- 2.1.7.4 Nel caso in cui il centro del colpo risulti fuori dalla scala graduata, il punteggio da assegnare sarà pari a zero (0).
Nel caso in cui sul foglio non sia chiaramente visibile il punto d'impatto dell'asta, impedendo di potere inserire la spina ed eseguire la valutazione del punteggio, l'eventuale punteggio da assegnare sarà valutato direttamente dal Giudice di Gara (o dal Giudice Capo).
- 2.1.7.5 Al termine della valutazione, il bersaglio sarà messo a disposizione del Capitano o, in sua assenza, di un componente della squadra, il quale potrà prenderne visione davanti al Giudice Capo, sottoscrivendone il risultato.
- 2.1.7.6 In caso di contestazione è facoltà del Capitano o di un componente della squadra presentare reclamo nei modi e nei termini previsti dal presente regolamento.
- 2.1.7.7 Altri sistemi di valutazione del punteggio potranno essere previsti all'interno dei regolamenti particolari delle singole manifestazioni sportive iscritte in Calendario Fipsas, ferma restando la preventiva approvazione di quest'ultimi da parte della Federazione.

2.1.8 Infrazioni e Penalità di ordine generale

- 2.1.8.1 Un componente della squadra che, nel corso della gara, compie una infrazione del presente Regolamento costringe la squadra a subire una penalizzazione commisurata alla gravità dell'infrazione commessa, come di seguito indicato:
- 2.1.8.1.1 Superare la linea di tiro con la punta dell'asta al momento dello sparo.
Penalità: cento (100) punti.
- 2.1.8.1.2 Caricare o provare il fucile di gara in momenti diversi dalle prove o dalla propria gara.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.1.8.1.3 Lasciare il fucile carico sul fondo.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.1.8.1.4 Aver fatto un nodo per ricollegare due parti di sagola, in caso di rottura della stessa durante la gara.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.1.8.1.5 Entrare nell'area di competizione prima che gli altri concorrenti abbiano terminato la prova.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.1.8.1.6 Riscontro da parte del giudice di un'arma non regolare.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.1.8.1.7 Effettuare più di un (1) tiro durante la stessa apnea.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.1.8.1.8 Caricare il fucile in superficie o in immersione senza tenere la punta rivolta in direzione del bersaglio.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.1.8.1.9 Comportamento non sportivo.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.1.8.1.10 Risalire in superficie con il fucile carico.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.1.8.1.11 Oltrepassare la linea di tiro con qualsiasi parte del corpo.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).

2.1.8.1.12 I componenti della squadra, terminata la prova, potranno ritirare la propria attrezzatura solo dopo essere stati autorizzati dagli ufficiali di gara, in caso contrario.

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

2.1.9 Infrazioni e Penalità di ordine particolare

2.1.9.1 Alla squadra è consentito sparare solo nove (9) tiri sul foglio del bersaglio e, comunque, un tiro per ogni bersaglio.

2.1.9.2 Al controllo del punteggio, vengono annullati gli eventuali tiri in eccesso e date le penalità secondo le modalità seguenti:

2.1.9.2.1 Più di nove colpi sul foglio.

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

2.1.9.2.2 Nove colpi sul foglio: se due o più colpi sono nello stesso bersaglio.

Penalità: per ogni tiro in eccesso si elimina il tiro con punteggio maggiore.

2.1.9.2.3 Più di nove percorsi.

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

2.1.9.2.4 Più di tre percorsi per un singolo atleta nelle squadre composte da tre atleti, ovvero più di cinque tiri per un atleta e di quattro per l'altro atleta, nelle squadre composte da soli due atleti.

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

2.1.9.2.5 Caricamento dell'arma prima del passaggio del testimone tra due atleti.

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

2.1.9.2.6 Caricamento dell'arma prima del via del Direttore di Gara.

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

2.1.9.3 Ciascun atleta durante la prova può utilizzare solo il proprio fucile o, in caso di incidente, un fucile di scorta o asta con sagola posizionati dietro la linea di partenza prima dell'inizio della prova, in caso contrario:

Penalizzazione: annullamento della prova e retrocessione all'ultimo posto della squadra con punti zero (0).

2.1.9.4 Il cambio tra due atleti che, nella prova della staffetta, si succedono al tiro, deve avvenire sempre con il fucile scarico e con il tocco delle mani fuori dall'acqua e ben visibile, in caso contrario:

Penalizzazione: annullamento della gara e retrocessione all'ultimo posto della squadra con punti zero (0) per cambio irregolare.

2.1.9.5 Gli atleti non devono superare con la punta dell'asta la linea di tiro al momento dello sparo, in caso contrario:

Penalizzazione: 100 punti alla squadra per ogni singola infrazione.

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 ad 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 dall'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 meteorologiche 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 sovrintende 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 e 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 dà 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 segreteria 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, in sua assenza, da uno dei concorrenti.

- 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 delle squadre 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 La squadra viene invitata dall'organizzazione a preparare la propria postazione nel tempo massimo di tre (3) minuti, poi deve posizionarsi dietro la linea di partenza e attendere il segnale d'inizio della prova, che avverrà nel tempo di un (1) minuto dal posizionamento dell'ultimo degli atleti in gara.
- 3.2.2 La prova viene eseguita secondo le fasi seguenti:
 - 3.2.2.1 Il primo atleta occuperà l'area di partenza mentre gli altri due (2) atleti attenderanno il loro turno all'interno dell'area di chiamata.
 - 3.2.2.2 Al via, il primo atleta si immerge ed effettua il percorso in immersione scegliendo se caricare il fucile in superficie, prima della linea di partenza, oppure durante il percorso o in prossimità della linea di tiro. Dopo che il primo atleta si è immerso

ed ha superato la linea di partenza con la testa, il secondo atleta può entrare nell'area di partenza.

- 3.2.2.3 Raggiunta la linea di tiro, l'atleta deve eseguire il tiro con l'arma sostenuta da un solo braccio e impugnata da una sola mano senza ulteriori appoggi al corpo; il secondo braccio può essere utilizzato per fornire stabilità al corpo.
- 3.2.2.4 Dopo aver tirato, deve ritornare in immersione dietro la linea di partenza, e, superata la linea di partenza, deve ricevere il cambio dal secondo atleta, che effettuerà il medesimo percorso di gara con le medesime modalità. Il cambio tra i due atleti deve avvenire con il tocco della mano, da effettuarsi a fucile scarico, fuori dalla superficie dell'acqua e all'interno dell'area di partenza, al fine di verificare il corretto passaggio di testimone da parte dei giudici preposti. L'atleta che ha completato il proprio percorso, dopo avere effettuato il passaggio del testimone, tornerà dietro la linea dell'area di chiamata per riarmare il proprio fucile. Nel frattempo il terzo atleta, dopo che il secondo atleta si è immerso ed ha superato la linea di partenza con la testa, può entrare nell'area di partenza.
- 3.2.2.5 La prova termina quando gli atleti hanno completato, alternandosi, tutti i percorsi e hanno tirato i relativi colpi. L'ultimo atleta, eseguito il nono (9) tiro, torna in immersione dietro la linea di partenza ed emerge con il braccio teso in alto, segnalando il termine della prova.
- 3.2.2.6 Nel caso di squadre composte da due atleti, dopo la partenza del primo atleta, il secondo atleta può entrare nell'area di partenza. Tutti i successivi passaggi devono avvenire all'interno dell'area di partenza, senza che l'atleta che abbia terminato il proprio percorso sia obbligato a tornare nell'area di chiamata.

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 della sagola, può sostituire l'arma con una di riserva o con un'asta completa di sagola in ottimo stato, posizionata dietro la 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 e gli verranno valutati i tiri effettuati fino a quel momento, senza tenere conto dell'eventuale bonus derivante dal tempo effettuato al di sotto dei 4 minuti e 30 secondi.
- 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, prima di effettuare il passaggio del testimone, anche senza il proprio fucile nel caso in cui l'asta sia rimasta conficcata nel bersaglio, mentre la gara delle altre squadre proseguirà regolarmente.
- 3.3.8.2 Una volta rimossa la causa che ha determinato l'incidente tecnico, la ripresa della prova verrà effettuata dall'atleta successivo a quello incorso nell'incidente tecnico.
- 3.3.8.3 L'atleta rimarrà posizionato dietro la linea di partenza, dove gli verrà dato nuovamente il via, attendendo il conto alla rovescia di 30 secondi. Da quel momento la squadra potrà completare i restanti tiri.
- 3.3.8.4 Il rilevamento del tempo riprenderà e andrà a sommarsi a quello già effettuato.
- 3.3.8.5 Una volta effettuato l'ultimo tiro, l'atleta tornerà dietro la linea di partenza, dove alzerà un braccio per segnalare il completamento della prova, interrompendo il tempo.

3.4 CLASSIFICA DELLA STAFFETTA – SPAREGGI

- 3.4.1** La classifica viene redatta in base al maggior punteggio ottenuto sui nove (9) tiri effettuati, dedotte eventuali penalità o bonus:
- 3.4.1.1 Viene assegnato un bonus, da sommare al punteggio sul foglio bersagli, di dieci (10) punti per ogni secondo in meno rispetto al tempo limite di 4 minuti e 30 secondi.
- 3.4.1.2 Vengono sottratti dieci (10) punti per ogni secondo in più rispetto al tempo limite di 4 minuti e 30 secondi al punteggio finale ottenuto dalla somma dei punteggi sul foglio bersagli.
- 3.4.1.3 Solo in caso di parità di punteggio, per le prime tre posizioni in classifica si valutano i punteggi dei primi migliori tiri e vince chi ha totalizzato il punteggio più alto. Se ci fosse ancora parità, si passa ai secondi migliori tiri e poi ai tiri successivi.

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 ed 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.