

# CONSELHO DE ARBITRAGEM

COMITÉ DE ARBITRAGEM DE TIRO  
SUBAQUÁTICO



REGULAMENTO ESPECÍFICO  
DISCIPLINAS DE TIRO  
SUBAQUÁTICO

## CAPITULO I

### EQUIPAMENTOS

#### ARTIGO 1º

(Equipamentos Durante a Competição)

#### 1. Equipamentos permitidos usar pelo atleta durante a competição:

- 1.1. Máscara com lente transparente
- 1.2. Tubo
- 1.3. Fato de proteção térmica.
- 1.4. Cinto e/ou colete de lastro com sistema de libertação rápida
- 1.5. Arma principal
- 1.6. Arma suplente ou de substituição
- 1.7. Ventosa de sucção ou outra fixação
- 1.8. Acessórios de marcação
- 1.9. Barbatanas

#### 2. Equipamento proibido:

- 2.1. Todos os equipamentos que não estejam mencionados no ponto anterior não são permitidos.
- 2.2. O uso de lanternas ou ponteiro laser
- 2.3. O uso de carretos

#### ARTIGO 2º

(Características das Armas)

#### 1. Características Gerais:

- 1.1. Só podem ser utilizadas armas de elástico, com arpões de comprimento máximo de 150 cm.

- 1.2. O diâmetro do arpão não pode exceder os 7mm.
  - 1.3. A arma tem de ser obrigatoriamente de um modelo produzido em massa para a pesca submarina e ser de uma marca reconhecida, homologada que não tenha sido modificada ou personalizada.
  - 1.4. Não podem ser utilizadas armas de madeira de elásticos, mesmo que sejam produzidas em massa e homologadas pela marca.
  - 1.5. Não podem ser utilizadas armas pneumáticas de qualquer marca ou modelo.
  - 1.6. Não podem ser utilizadas armas com sistema Roller.
  - 1.7. O arpão tem de ser obrigatoriamente de um modelo produzido comercialmente.
  - 1.8. O arpão, fio, amortecedor (bungee) e os elásticos podem ser substituídos por componentes equivalentes de uma marca que não seja a do fabricante da arma.
  - 1.9. Todos os dispositivos de mira, comerciais ou caseiros, tais como mira laser para arcos ou espingardas, fixos ou ajustáveis, e todos os dispositivos de mira ótica que alteram a visibilidade e qualquer modificação feita à estrutura da arma que pode ser utilizada como dispositivo de mira são proibidos.
  - 1.10. São proibidos suportes, contrapesos na arma, guias de arpão, qualquer suporte entre a arma e o corpo ou a arma e o braço, e punhos anatómicos caseiros.
2. Características específicas da Arma e do Arpão:
- 2.1. A arma utilizada não deve exceder as seguintes dimensões padrão:
    - 2.1.1. Comprimento total máximo (desde o ponto mais recuado do punho até à ponta do arpão): 160 cm
    - 2.1.2. Largura máxima, incluindo qualquer acessório: 80 mm
    - 2.1.3. Altura máxima, incluindo quaisquer acessórios, mas excluindo o punho (punho, gatilho e mecanismo de disparo): 50 mm
    - 2.1.4. Peso total, sem arpão: 1500 g
    - 2.1.5. Diâmetro máximo do tubo da arma (corpo da arma): 28 mm
  - 2.2. Comprimento máximo do amortecedor (Bungee, elástico): 200 mm
  - 2.3. Comprimento máximo do arpão: 150 mm
  - 2.4. Diâmetro máximo do arpão: 7 mm
  - 2.5. Ângulo do corte da ponta do arpão: 30°
  - 2.6. Comprimento Cónico da ponta :11 mm

- 2.7. Comprimento com conjunto bungee, linha e arpão não pode exceder os 450 cm
- 2.8. O arpão não pode ter barbela.
- 2.9. OS elásticos podem ser um par de rosca ou um circular.

ARTIGO 3º

(Alvos)

1. Nas provas individuais, os alvos deverão ter as seguintes especificações:

1.1. Dimensão: 33x35 cm

1.2. Fundo branco

1.3. Altura: é colocado a uma altura de 70 cm em relação ao fundo da piscina. Este valor corresponde ao centro do alvo, ou seja, ao ponto central do alvo central

1.4. O alvo impresso pode ser segurado por molas ou outro sistema de fixação

1.5. O alvo é constituído por cinco (5) alvos impressos iguais, cada um constituído por seis (6) círculos, intercalando entre linhas brancas e negras, com as seguintes dimensões e valores:

EIXO CENTRAL	DIÂMETRO	PONTUAÇÃO	COR
1º Círculo	1,2 cm	De 460 a 400 pontos	Branco
2º Círculo	3,2 cm	De 390 a 300 pontos	Branco
3º Círculo	5,2 cm	De 295 a 250 pontos	Negro
4º Círculo	7,2 cm	De 245 a 200 pontos	Negro
5º Círculo	9,2 cm	De 195 a 150 pontos	Branco
6º Círculo	11,2 cm	De 145 a 100 pontos	Branco

2. Nas provas de estafetas, os alvos deverão ter as seguintes especificações:

2.1. Dimensão: 33x35 cm

2.2. Fundo branco

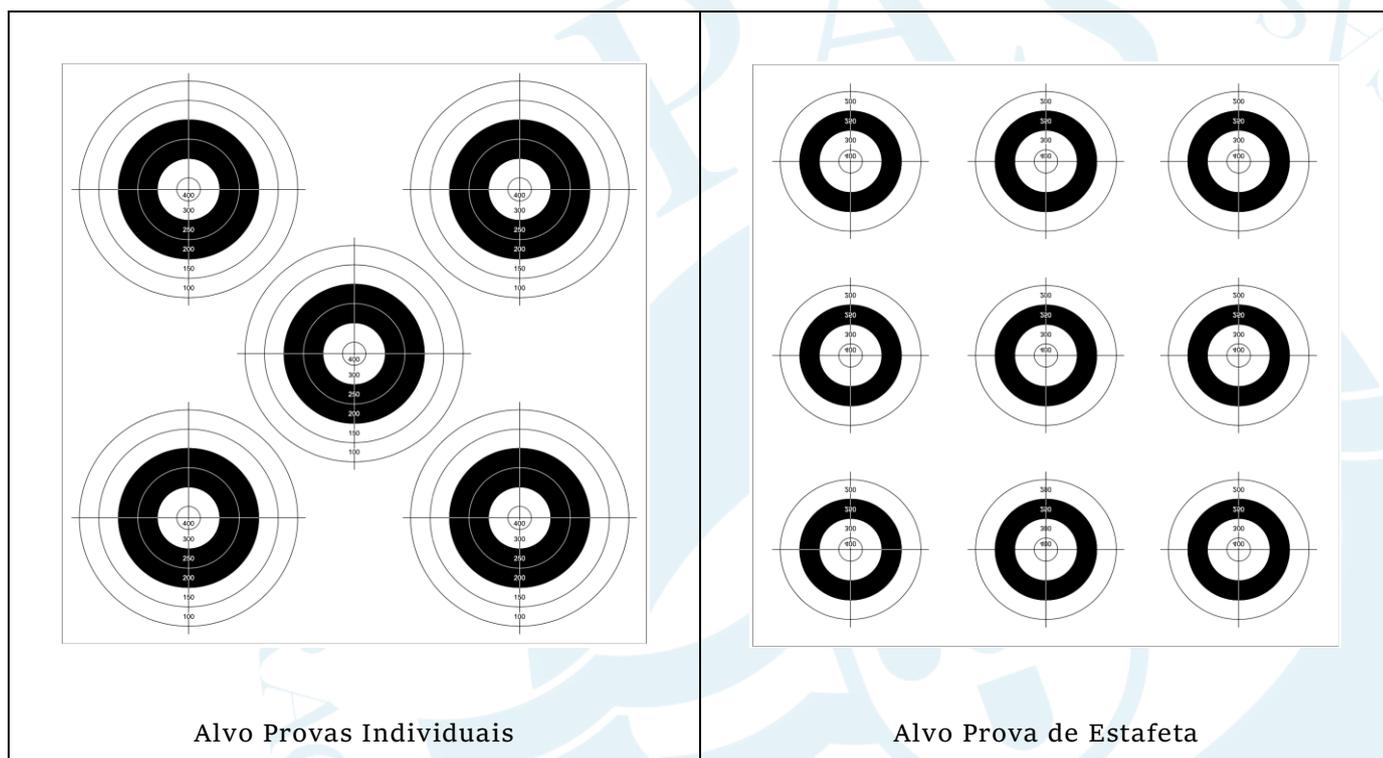
2.3. Altura: é colocado a uma altura de 80 cm em relação ao fundo da piscina. Este valor corresponde ao centro do alvo, ou seja, ao ponto central do alvo central

2.4. O alvo impresso pode ser segurado por molas ou outro sistema de fixação

2.5. O alvo é constituído por cinco (9) alvos impressos iguais, distribuídos por três (3) filas e três (3) colunas, sendo cada alvo constituído por quatro (4) círculos, intercalando entre linhas

brancas e negras, com as seguintes dimensões e valores:

EIXO CENTRAL	DIÂMETRO	PONTUAÇÃO	COR
1º Círculo	1,2 cm	De 460 a 400 pontos	Branco
2º Círculo	3,2 cm	De 390 a 300 pontos	Branco
3º Círculo	5,2 cm	De 295 a 250 pontos	Negro
4º Círculo	7,2 cm	De 245 a 200 pontos	Branco



ARTIGO 4º

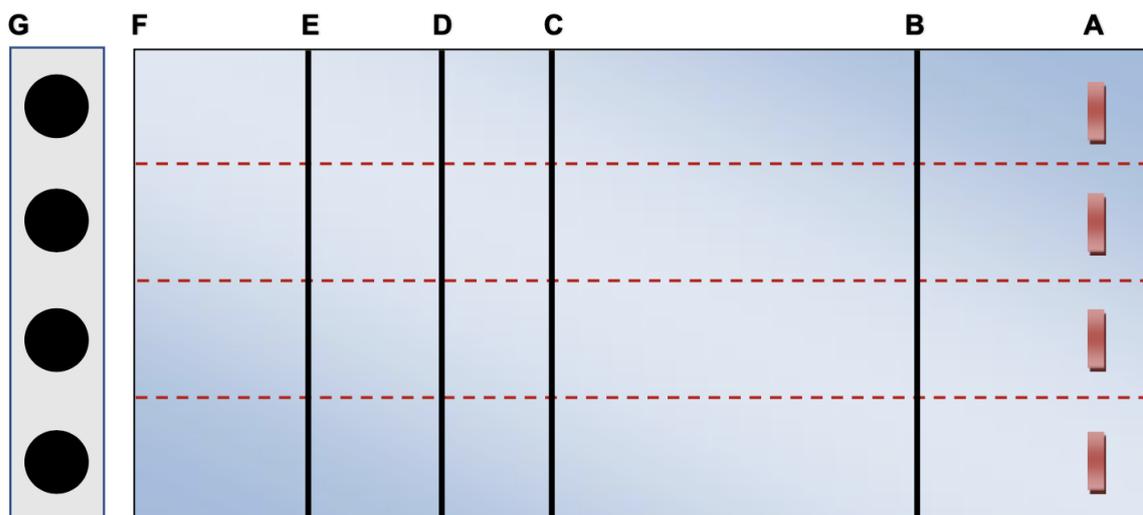
(Zonas de Competição)

1. Piscina

- 1.1. Temperatura da água: Entre os 23º C e os 33º C, sendo ideal a 28º Celsius.
- 1.2. Dimensões mínimas: 10,00 x 25,00 metros
- 1.3. Profundidades: Entre 1,80m e 3,50m na zona de tiro
- 1.4. Todas as exceções deverão ser aprovadas pelo comité de arbitragem da FPAS, assegurando todos os princípios de segurança.

2. Organização da zona de competição:

- 2.1. Zona de segurança: a área de água atrás dos alvos onde é estritamente proibida a permanência ou passagem.
- 2.2. Zona de competição: a área de água reservada aos atletas para a realização dos seus eventos.
- 2.3. Zona de partida: a área de água em frente da zona de competição utilizada pelos atletas à espera da sua vez na competição.
- 2.4. Zona de chamada: a área de água entre a zona de partida e a zona de aquecimento.
- 2.5. Zona de aquecimento: A área de água utilizada pelos atletas para aquecerem antes da competição.
- 2.6. Zona de pré-partida: área fora de água onde os atletas estão à espera de entrar na piscina.



LINHAS	ZONAS
A - Linha de alvos	Zona entre A e B: Zona de tiro a 3 metros
B - Linha de tiro	Zona entre B e C: Zona de preparação para o tiro com 12 metros
C - Linha de partida	Zona entre C e D: Zona de partida do atleta com 3 metros
D - Linha de chamada	Zona entre D e E: Zona de chamada do atleta com 3 metros
E - Linha de aquecimento	Zona entre E e F: Zona de aquecimento com o restante espaço disponível
	Zona entre F e G: Zona de pré-partida

## CAPITULO II

### PROCEDIMENTOS REGULAMENTARES

#### ARTIGO 5º

##### (Ordenação dos Atletas)

- 1.1. A ordem de partida dos atletas individuais e das equipas é determinada por um sorteio realizado pelo Juiz Chefe previamente ao evento ou durante a reunião técnica do evento.
- 1.2. A ordem de partida dos atletas para provas individuais ou de estafetas, será determinada por um sorteio realizado em momento antes ou durante a reunião técnica do evento. Este sorteio deve ser realizado na presença do Delegado Técnico, do Juiz Chefe, dos atletas que desejem estar presentes, e caso de eventos de clubes, do treinador principal de cada clube.

#### ARTIGO 6º

##### (Eliminação Direta)

1. As eliminatórias diretas consistem na repetição do evento para decidir os atletas ou equipas vencedoras através da contabilização da pontuação.
2. A realização de eliminatórias diretas é realizada apenas em caso de empate dos primeiros três lugares do evento.

#### ARTIGO 7º

##### (Pontuação nos Alvos)

1. Contabilização dos pontos
  - 1.1. A pontuação de um alvo é a soma das pontuações obtidas em cada alvo, descontando as penalizações.
  - 1.2. Os atletas são classificados por ordem decrescente da pontuação do alvo.

1.3. Precisão: somatório de pontos - penalizações = total

1.4. Biathlon: somatório de pontos - tempo de prova x 2 = resultado x 2 = total - penalizações = total

1.5. Estafetas / Relay: somatório de pontos + bônus de tempo - penalizações = total

## 2. Medição de Furação

2.1. A avaliação da pontuação a ser atribuída aos alvos tem lugar na zona de contagem de alvos. O acesso a esta área é restrito aos juízes.

2.2. A avaliação de cada tiro individual pode ser realizada através de uma régua de pontuação graduada ou visualmente:

### 2.2.1. Régua de Pontuação Graduada:

- a) A pontuação é determinada colocando um pino com um diâmetro de 6,5 mm no buraco de impacto de cada alvo, fazendo os círculos de referência coincidir com o alvo e determinar o número de pontos atribuídos a cada disparo, que são lidos diretamente a partir do calibre graduado da régua de pontuação.
- b) Se o centro do impacto estiver fora da escala graduada, a pontuação atribuída é zero (0).

### 2.2.2. Visualmente:

- a) A pontuação é atribuída ao valor mais alto de contacto do impacto registado no alvo.

2.2.3. Se o impacto estiver numa posição intermédia entre dois (2) valores, o valor mais alto é atribuído

2.2.4. Se o impacto não for claramente visível no alvo, impedindo a inserção do pino e tornando assim impossível a avaliação do tiro, a pontuação deve ser avaliada diretamente pelo Juiz Chefe.

## ARTIGO 8º

### (Prova de Biathlon)

#### 3. Definição

- 3.1. A prova de Biathlon é realizada por um atleta individualmente.
- 3.2. O evento consiste em 3 tiros num alvo fixo, com um limite de tempo de 10 minutos.

#### 4. Disposições comuns

- 4.1. A prova é realizada em uma (1) série de 3 tiros e tem um limite de tempo de dez (10) minutos.
- 4.2. A arma deve ser apoiada por um braço e segurada por uma mão apenas, sem qualquer outro apoio do braço ou qualquer outra parte do corpo.
- 4.3. Durante o tiro, o outro braço pode ser utilizado para estabilizar o atleta, agarrando um suporte ou ventosa colocada no fundo e perto da linha de tiro, antes do início do evento.

#### 5. Zonas

- 5.1. A linha de tiro (B) está localizada a 3 metros do alvo (A)
- 5.2. A linha de partida (C) situa-se a 12 metros da linha de tiro (B).

#### 6. Procedimentos

- 6.1. O protocolo de partida tem o seguinte procedimento:
  - 6.1.1. Antes do início da performance, o atleta toma posição na zona de pré-partida por ordem do Juiz, enquanto aguarda que lhe seja permitido o acesso à zona de aquecimento.
  - 6.1.2. O Juiz deve informar o atleta que está na zona de aquecimento para passar à zona de chamada. O atleta permanece nesta zona durante 2 minutos.
  - 6.1.3. Após os 2 minutos, o Juiz informa o atleta para passar para zona de partida, iniciando a contagem de 1 minuto para o início da performance.

- 6.1.4. O atleta toma uma posição atrás da linha de partida e espera à superfície pelo sinal de armar.
- 6.1.5. 30 segundos antes do início da performance, o Juiz de Partida autoriza o armar.
- 6.1.6. Após o sinal para iniciar a performance, o atleta nada da superfície até estar perto da linha de tiro e dispara, segurando a arma com um braço e uma mão apenas.
- 6.1.7. Após o tiro, o atleta deve recuperar o seu arpão, regressar à superfície e à zona de partida para recarregar a arma e realizar o tiro seguinte.
- 6.1.8. A série termina quando o atleta realiza os 3 tiros e regressa à superfície na zona de partida levantando a mão.

## 6.2. Procedimentos gerais da prova de Biathlon:

- 6.2.1. O tempo máximo dez (10) minutos.
- 6.2.2. O alvo tem cinco (5) alvos impressos e o atleta deve disparar um (1) tiro/arpão em cada alvo.
- 6.2.3. A linha de tiro (B) está localizada a 3 metros do alvo (A).
- 6.2.4. A linha de partida (C) situa-se a 12 metros da linha de tiro (B).
- 6.2.5. Cada tiro é disparado a uma distância (chamada linha de tiro) de 3 metros do suporte do alvo.
- 6.2.6. Antes do disparo, a ponta do arpão não pode ultrapassar a linha de tiro (B).
- 6.2.7. O atleta não pode ultrapassar a linha de tiro (B).
- 6.2.8. O disparo do arpão trespassa o alvo.
- 6.2.9. O atleta recupera o arpão puxando o mesmo do alvo, podendo iniciar a deslocação para a zona de partida (C/D).
- 6.2.10. Entre cada disparo, o atleta deve regressar à superfície na zona de partida (C/D).
- 6.2.11. A arma só pode ser carregada na zona de partida (C/D).
- 6.2.12. Depois regressa à sua área de preparação (zona B/C) para o próximo tiro.
- 6.2.13. O atleta deve respeitar as regras de segurança e disparar sempre em direção ao alvo.
- 6.2.14. O atleta aguarda a ordem do Juiz para abandonar a zona de competição.

## ARTIGO 9º

### (Prova de Precisão)

#### 7. Definição

7.1. A prova de precisão é realizada por um atleta individualmente.

7.2. O evento consiste em 10 tiros num alvo fixo, com um limite de tempo de 10 minutos.

#### 8. Disposições comuns

8.1. A prova é realizada em uma (1) série de 10 tiros e tem um limite de tempo de dez (10) minutos.

8.2. A arma deve ser apoiada por um braço e segurada por uma mão apenas, sem qualquer outro apoio do braço ou qualquer outra parte do corpo.

8.3. Durante o tiro, o outro braço pode ser utilizado para estabilizar o atleta, agarrando um suporte ou ventosa colocada no fundo e perto da linha de tiro, antes do início do evento.

#### 9. Zonas

9.1. A linha de tiro (B) está localizada a 3 metros do alvo (A)

9.2. A linha de partida (C) situa-se a 12 metros da linha de tiro (B).

#### 10. Procedimentos

10.1. O protocolo de partida tem o seguinte procedimento:

10.1.1. Antes do início da performance, o atleta toma posição na zona de pré-partida por ordem do Juiz, enquanto aguarda que lhe seja permitido o acesso à zona de aquecimento.

10.1.2. O Juiz deve informar o atleta que está na zona de aquecimento para passar à zona de chamada. O atleta permanece nesta zona durante 2 minutos.

10.1.3. Após os 2 minutos, o Juiz informa o atleta para passar para zona de partida, iniciando a contagem de 1 minuto para o início da performance.

10.1.4. O atleta toma uma posição atrás da linha de partida e espera à superfície pelo sinal de

armar.

10.1.5. 30 segundos antes do início da performance, o Juiz de Partida autoriza o armar.

10.1.6. Após o sinal para iniciar a performance, o atleta nada da superfície até estar perto da linha de tiro e dispara, segurando a arma com um braço e uma mão apenas.

10.1.7. Após o tiro, o atleta deve recuperar o seu arpão, regressar à superfície e à zona de partida para recarregar a arma e realizar o tiro seguinte.

10.1.8. A série termina quando o atleta realiza os 10 tiros e regressa à superfície na zona de partida levantando a mão.

#### 10.2. Procedimentos gerais da prova de precisão:

10.2.1. O tempo não utilizado na primeira série não pode ser adicionado ao tempo da segunda série.

10.2.2. O alvo tem cinco (5) alvos impressos e o atleta deve disparar um (1) tiro/arpão em cada alvo.

10.2.3. A linha de tiro (B) está localizada a 3 metros do alvo (A).

10.2.4. A linha de partida (C) situa-se a 12 metros da linha de tiro (B).

10.2.5. Cada tiro é disparado a uma distância (chamada linha de tiro) de 3 metros do suporte do alvo.

10.2.6. Antes do disparo, a ponta do arpão não pode ultrapassar a linha de tiro (B).

10.2.7. O atleta não pode ultrapassar a linha de tiro (B).

10.2.8. O disparo do arpão trespassa o alvo.

10.2.9. O atleta recupera o arpão puxando o mesmo do alvo, podendo iniciar a deslocação para a zona de partida (C/D).

10.2.10. Entre cada disparo, o atleta deve regressar à superfície na zona de partida (C/D).

10.2.11. A arma só pode ser carregada na zona de partida (C/D).

10.2.12. Depois regressa à sua área de preparação (zona B/C) para o próximo tiro.

10.2.13. O atleta deve respeitar as regras de segurança e disparar sempre em direção ao alvo.

10.2.14. O atleta aguarda a ordem do juiz para abandonar a zona de competição.

## ARTIGO 10º

### (Prova de Estafeta/Relay)

#### 1. Definição

- 1.1. A prova de estafetas é um evento de equipa que envolve a participação de equipas masculinas, femininas ou mistas.
- 1.2. O evento de estafetas consiste em nove (9) percursos de imersão, realizados por 3 atletas, em que cada atleta realiza um tiro por percurso em um dos nove (9) alvos diferentes.

#### 2. Disposições comuns

- 2.1. A equipa é constituída por três (3) atletas.
- 2.2. A prova é realizada em uma série única e tem um limite de tempo de quatro (4) minutos e trinta (30) segundos.
- 2.3. Cada membro da equipa dispara três (3) tiros dos nove alvos (9).

#### 3. Zonas

- 3.1. A linha de tiro (B) está localizada a 3 metros do alvo (A)
- 3.2. A linha de partida (C) situa-se a 12 metros da linha de tiro (B).

#### 4. Procedimentos

- 4.1. O protocolo de partida tem o seguinte procedimento:
  - 4.1.1. Antes do início da performance, os atletas tomam posição na zona de pré-partida por ordem do Juiz, enquanto aguardam que lhes seja permitido o acesso à zona de aquecimento.
  - 4.1.2. O Juiz deve informar os atletas que estão na zona de aquecimento para passar à zona de chamada. Os atletas permanecem nesta zona durante 3 minutos.
  - 4.1.3. Após os 3 minutos, o Juiz informa os atletas para passar para zona de partida, iniciando a contagem de 1 minuto para o início da performance.
  - 4.1.4. Os atletas tomam uma posição atrás da linha de partida e espera à superfície pelo sinal de armar.

- 4.1.5. 30 segundos antes do início da performance, o Juiz de Partida autoriza o armar.
- 4.1.6. Após o sinal para iniciar a performance, o primeiro atleta realiza a imersão da superfície até estar perto da linha de tiro e dispara, segurando a arma com um braço e uma mão apenas.
- 4.1.7. Após o tiro, o atleta deve recuperar o seu arpão, regressar à superfície na zona de partida para realizar o relevo com o segundo atleta da equipa.
- 4.1.8. A passagem é realizada através do contacto das palmas da mão dos atletas fora de água.
- 4.1.9. O segundo atleta inicia a sua performance seguindo o mesmo procedimento do primeiro atleta.
- 4.1.10. O primeiro atleta regressa à zona de chamada.
- 4.1.11. Logo que o segundo atleta passe a cabeça a linha de partida, o terceiro atleta pode entrar na zona de partida e armar a sua arma.
- 4.1.12. A serie termina quando os 3 atletas tiverem completado todos os percursos à vez e realizarem todos os tiros.
- 4.1.13. O último atleta, após completar o nono (9º) tiro, nada para trás da linha de partida e sobe à superfície com o braço levantado verticalmente para marcar o fim do evento.
- 4.1.14. A equipa aguarda a ordem do Juiz para abandonar a área de competição.

#### 4.2. Procedimentos gerais da prova de precisão:

- 4.2.1. O alvo tem nove (9) alvos impressos e os atletas devem disparar um (1) tiro/arpão em cada visual.
- 4.2.2. A linha de tiro (B) está localizada a 3 metros do alvo (A).
- 4.2.3. A linha de partida (C) situa-se a 12 metros da linha de tiro (B).
- 4.2.4. Cada tiro é disparado a uma distância (chamada linha de tiro) de 3 metros do suporte do alvo.
- 4.2.5. Antes do disparo, a ponta do arpão não pode ultrapassar a linha de tiro (B).
- 4.2.6. O atleta não pode ultrapassar a linha de tiro (B).
- 4.2.7. O impacto do arpão trespassa o alvo.
- 4.2.8. O atleta recupera o arpão puxando do alvo, podendo iniciar a deslocação para a zona de partida (C/D).
- 4.2.9. Entre cada disparo, o atleta deve regressar à superfície na zona de partida (C/D).

4.2.10. A arma só pode ser carregada na zona de partida (C/D).

4.2.11. Depois regressa à sua área de preparação (zona B/C) para o próximo tiro.

4.2.12. O atleta deve respeitar as regras de segurança e disparar sempre em direção ao alvo.

## CAPITULO III

### INFRAÇÕES E PENALIZAÇÕES

#### ARTIGO 11º

##### (Incidentes Regulamentares)

1. Durante a performance, existem procedimentos em caso de ocorrerem incidentes especiais. Um incidente especial durante a fase antes ou durante a performance é definido como a quebra da arma, equipamento pessoal do atleta ou problemas com o equipamento da organização ou com as instalações.
2. No caso de quebra de equipamento pessoal, da arma ou fio, o atleta pode substituir a arma pela arma suplente que deverá estar posicionada atrás da linha de partida, antes do início da performance. Caso não tenha nenhum equipamento na zona de partida, o atleta é impedido de continuar essa série.
3. Durante a operação de substituição da arma ou equipamento o tempo não pára.
4. Se arma suplente ou equipamento pessoal não for colocada atrás da linha de partida, o atleta termina a serie e os disparos feitos até esse momento são contabilizados.
5. A arma suplente só pode ser utilizada se a primeira arma ficar inoperacional.
6. As armas suplentes são verificadas pelo Juiz, e se o Juiz não considerar que se trata de um incidente particular, aplica uma penalização ao atleta.
7. Durante a competição, os atletas não estão autorizados a fazer quaisquer reparações na arma ou qualquer parte/acessório da mesma.
8. No caso de um incidente em particular devido a problemas com o equipamento da organização ou com as instalações da competição, os seguintes procedimentos devem ser seguidos:
  - 8.1. O atleta envolvido na interrupção deve assinalar o incidente levantando um braço para parar o tempo e depois regressar à linha de partida, mesmo sem a sua arma, se o arpão estiver encravado no alvo.
  - 8.2. O tempo da performance será interrompido, enquanto a competição continua normalmente para os outros atletas.
  - 8.3. Uma vez terminados os eventos dos outros atletas da mesma série, tendo os todos os atletas regressado atrás da linha de partida, o problema que causou o incidente particular deve ser

resolvido, e então o atleta envolvido neste incidente é convidado a regressar às proximidades da linha de tiro onde, após uma contagem decrescente de 30 segundos, o sinal de partida é dado novamente.

8.4. A partir deste ponto, o atleta pode disparar os restantes tiros e o seu tempo é então adicionado ao tempo já registado.

8.5. Após o último disparo, o atleta nada de volta à superfície atrás da linha de partida, onde levanta um braço para assinalar o fim da sua performance.

#### ARTIGO 12º

##### (Infrações e Penalizações)

Um atleta que, durante a prova, cometa uma infração descritas no quadro abaixo apresentado estará sujeito a sanções de acordo com a gravidade da infração, nomeadamente:

INFRAÇÃO	SANÇÃO
O atleta não responde ao apelo do juiz para entrar na área de pré-partida.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta entra na zona de aquecimento antes de ser autorizado pelo juiz.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta deixa a zona de competição antes de ser autorizado a fazê-lo pelo juiz.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta cruza a linha de tiro com a ponta do arpão no momento do tiro.	Cem (100) pontos.
O atleta carrega a arma ou utiliza a arma em momentos que não sejam durante a sua própria performance.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta carrega a arma antes de o juiz dar o sinal de carregar.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta deixa a sua arma carregada no fundo da piscina.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta volta a ataruma ou as duas partes do	Desclassificação e zero pontos (0)

<p>fio em caso de o fio se partir durante a performance.</p>	
<p>O atleta inicia a performance antes do outro atleta da equipa voltar ou ter contacto com a palma da mão à superfície.</p>	<p>Desclassificação e zero pontos (0)</p>
<p>O juiz declara que a arma não está em conformidade.</p>	<p>Desclassificação e zero pontos (0)</p>
<p>O atleta dispara mais do que o número permitido de tiros sobre o mesmo alvo.</p>	<p>Anulação dos impactos em excesso no mesmo alvo, que representam a pontuação mais alta</p>
<p>O atleta dispara mais do que o número permitido de tiros por série.</p>	<p>Desclassificação e zero pontos (0)</p>
<p>O atleta executa mais de um (1) tiro durante a mesma apneia.</p>	<p>Desclassificação e zero pontos (0)</p>
<p>O atleta carrega a arma na superfície ou debaixo de água sem apontar a ponta para o alvo.</p>	<p>Desclassificação e zero pontos (0)</p>
<p>Comportamento anti-desportivo.</p>	<p>Desclassificação e zero pontos (0)</p>
<p>O atleta regressa à superfície com a arma armada.</p>	<p>Desclassificação e zero pontos (0)</p>
<p>Se o atleta, após o fim da prova, recolher o seu equipamento antes dos atletas dessa série tiverem completado a prova e sem ordem do juiz.</p>	<p>Desclassificação e zero pontos (0)</p>
<p>O atleta regressa atrás da linha de partida sem emergir, após ter efetuado cinco (5) tiros.</p>	<p>Cem (100) pontos.</p>
<p>O atleta ou equipa ultrapassa o tempo limite de dez (10) minutos ou quatro minutos e trinta segundos (4'30) para a conclusão de uma série.</p>	<p>Dez (10) pontos por cada segundo até um máximo de cinco (5) minutos.</p>
<p>O atleta atravessa a linha de tiro com uma das partes do corpo.</p>	<p>Desclassificação e zero pontos (0)</p>