

CONSELHO DE ARBITRAGEM

COMITÉ DE ARBITRAGEM DE TIRO SUBAQUÁTICO



REGULAMENTO TÉCNICO DE TIRO SUBAQUÁTICO

REGULAMENTO TÉCNICO DAS DISCIPLINAS DE TIRO SUBAQUÁTICO

EQUIPAMENTOS DURANTE A COMPETIÇÃO	2
CARACTERÍSTICAS DAS ARMAS	2
ALVOS	4
ZONAS DE COMPETIÇÃO	6
ORDENAÇÃO DOS ATLETAS	8
ELIMINAÇÃO DIRETA	8
PONTUAÇÃO NOS ALVOS	8
VALIDAÇÃO DAS PONTUAÇÕES	9
INCIDENTES REGULAMENTARES	10
PROVA DE PRECISÃO	11
PROVA DE BIATLO	14
PROVA DE SUPER BIATLO	17
PROVA DE ESTAFETA	20

CAPITULO I

CONSIDERAÇÕES TÉCNICAS GERAIS

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

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. As armas têm de ser de tubo metálico ou de carbono com guia integral ou sem guia, 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. As armas não podem ter carreto.
 - 1.5. Não podem ser utilizadas armas de madeira de elásticos, mesmo que sejam produzidas em massa e homologadas pela marca.
 - 1.6. Não podem ser utilizadas armas pneumáticas e de qualquer marca ou modelo.
 - 1.7. Não podem ser utilizadas armas com sistema Roller.
 - 1.8. O arpão tem de ser obrigatoriamente de um modelo produzido comercialmente.

1.9. 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.

1.10. Todos os dispositivos de mira, comerciais ou caseiros, tais como mira laser para arcos ou espingardas, fixos ou ajustáveis, 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.

1.11. São proibidos lanternas e suportes, contrapesos na arma, 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:

2.2. Comprimento total máximo (desde o ponto mais recuado do punho até à ponta do arpão): 1600 mm

2.3. Largura máxima, incluindo qualquer acessório: 80 mm

2.4. Altura máxima, incluindo quaisquer acessórios, mas excluindo o punho (punho, gatilho e mecanismo de disparo): 50 mm.

2.5. Peso total, sem arpão: 1500g

2.6. Diâmetro máximo do tubo cilíndrico da arma (corpo da arma): 28mm

2.7. Comprimento máximo do amortecedor (Bungee, elástico): 200mm

2.8. Comprimento máximo do arpão: 1500mm

2.9. Diâmetro máximo do arpão: 7mm

2.10. Ângulo do corte da ponta do arpão: 30º

2.11. Comprimento Cónico da ponta :11mm

2.12. Comprimento do conjunto bungee, linha e arpão não pode exceder os 4500mm

2.13. O arpão não pode ter barbela.

2.14. Elásticos de um par de rosca ou um circular.

ARTIGO 3º Alvos

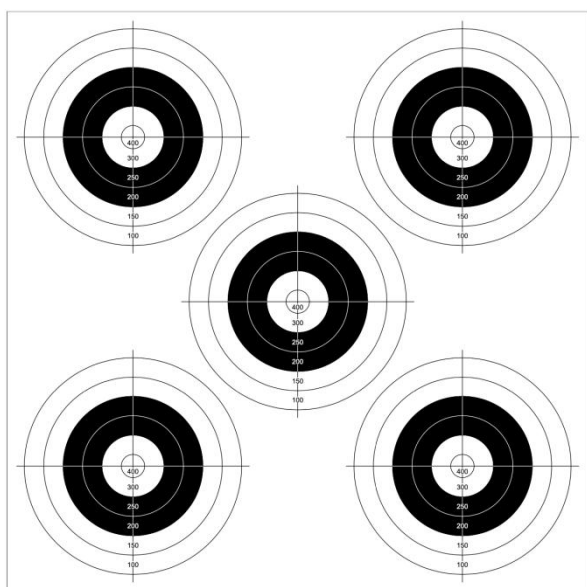
1. Nas provas individuais, os alvos deverão ter as seguintes especificações:

- 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:

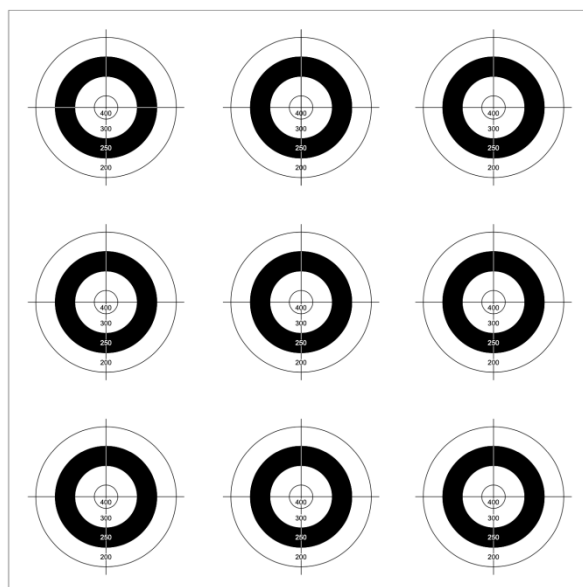
EIXO CENTRAL	DIÂMETRO	PONTUAÇÃO	COR
1º Círculo	1,2 cm	De 460 a 400 pontos	Branco
2º Círculo	3,2 cm	De 390 a 300 pontos	Branco
3º Círculo	5,2 cm	De 295 a 250 pontos	Negro
4º Círculo	7,2 cm	De 245 a 200 pontos	Negro
5º Círculo	9,2 cm	De 195 a 150 pontos	Branco
6º Círculo	11,2 cm	De 145 a 100 pontos	Branco

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 70 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 nove (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



Alvo Provas Individuais



Alvo Prova de Estafeta

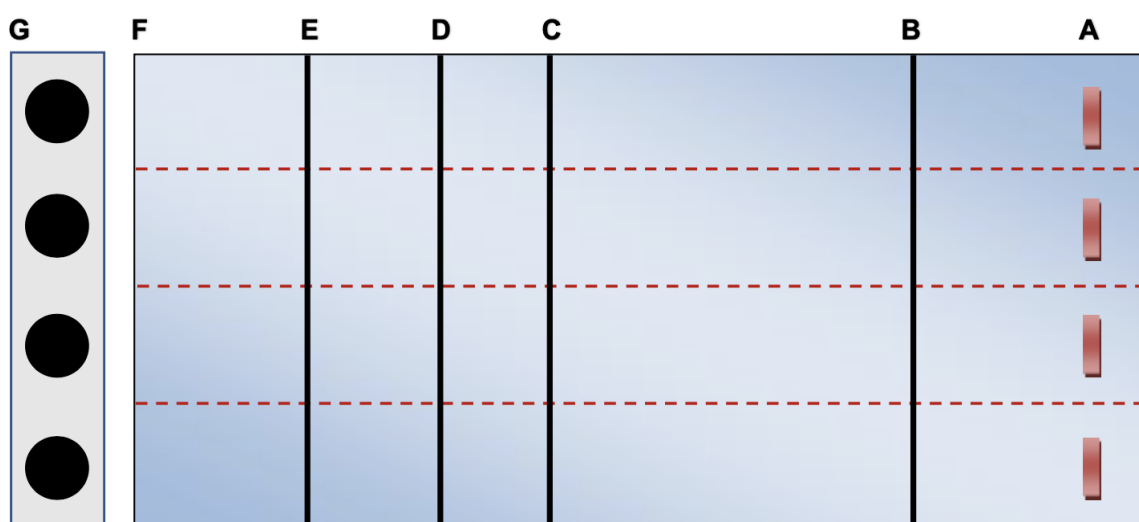
ARTIGO 4º Zonas de Competição

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 3m
B – Linha de tiro	Zona entre B e C: Zona de preparação para o tiro com 12m
C – Linha de partida	Zona entre C e D: Zona de partida do atleta com 3m
D – Linha de chamada	Zona entre D e E: Zona de chamada do atleta com 3m
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. A ordem de partida dos atletas individuais e das equipas é determinada por um sorteio realizado pelo Árbitro de Competição previamente ao evento ou durante a reunião técnica do evento.
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. A realização de eliminatórias diretas é realizada apenas em caso de empate dos primeiros três lugares do evento.
2. As eliminatórias diretas consistem na repetição do evento para decidir os atletas ou equipas vencedoras através da contabilização da pontuação.

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 menos 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. Biatlo: somatório de pontos - tempo de prova x 2 = resultado x2 = total - penalizações = total
 - 1.5. Super Biatlo: tempo realizado + penalização em tempo - tiros penalizados = tempo prova e tiros visuais válidos.
 - 1.6. Estafetas / Relay: somatório de pontos + bónus 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 juizes.

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 Validação das Pontuações

- 1. A validação da pontuação obtida pelos atletas nos alvos, deverá ser assinada pelo juiz e pelo respetivo atleta.
- 2. A assinatura de um alvo define a aceitação por parte do atleta da pontuação registada pelo juiz, não existindo possibilidade de protesto.
- 3. A não aceitação de uma pontuação, leva à necessidade de abertura de um protesto desportivo. Caso o protesto não seja verificado dentro de um período regulamentar a pontuação é considerada como final.

ARTIGO 9º
Incidentes Regulamentares

1. 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 serie.
3. Durante a operação de substituição da arma ou equipamento o tempo não para.
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 se verificar 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 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.

CAPITULO III

DISCIPLINAS

ARTIGO 10º Prova de Precisão

1. Definições

- 1.1. A prova de precisão é realizada por um atleta individualmente.
- 1.2. O evento consiste em 10 tiros num alvo fixo, com um limite de tempo de 10 minutos.

2. Alvos

- 2.1. A folha de alvo consiste em cinco (5) alvos e o atleta deve disparar duas vezes (2x) em cada alvo.

3. Zonas

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

4. Procedimento de prova

- 4.1. 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.
- 4.2. 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.
- 4.3. 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.
- 4.4. O atleta toma uma posição atrás da linha de partida e espera à superfície pelo sinal de armar.
- 4.5. A arma só pode ser carregada e transportada sempre na direção da zona de tiro.
- 4.6. 30 segundos antes do início da performance, o juiz de partida autoriza o armar para a realização do primeiro tiro.
- 4.7. Após o sinal para iniciar a performance, o atleta nada á superfície mergulhando perto da linha de tiro (B) e dispara, segurando a arma com um braço e uma mão apenas.
- 4.8. Após o tiro o atleta recupera o arpão puxando o mesmo do alvo, regressando á superfície até á linha de tiro (B) para recarregar a arma, mergulhar e realizar o processo até ao último disparo da sua série.

4.9. A série termina quando o atleta realiza os 10 tiros e regressa à superfície e até à zona de partida levantando a mão para sinalizar o final da sua prova.

4.10. O atleta deve sempre aguardar a ordem do juiz para abandonar a zona de competição.

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

5. Violações, penalizações e desclassificações

Um atleta que, durante a competição, cometa uma violação das disposições contidas nestes regulamentos estará sujeito a penalizações ou desqualificações conforme estabelecido abaixo:

DESCRIÇÃO DA INFRAÇÃO	SANÇÃO
O atleta dispara mais do que o número permitido de tiros do mesmo alvo.	Cancelamento do número de todos os impactos com maior pontuação em excesso realizados.
O atleta regressa atrás da linha de partida sem emergir, após ter efetuado os dez (10) tiros.	Cem (100) pontos.
O atleta ou equipa ultrapassa o tempo limite de dez (10) minutos	Dez (10) pontos por cada segundo extra que exceda os dez (10) minutos.
O atleta cruza alinha de tiro com a ponta do arpão no momento do tiro.	Cem (100) pontos
O atleta entra na zona de aquecimento antes de ser autorizado pelo juiz.	Desclassificação e zero pontos (0)
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 deixa a sua arma carregada no fundo da piscina.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta volta a atar uma ou as duas partes do fio em caso de o fio se partir durante a performance.	Desclassificação e zero pontos (0)
O juiz declara que a arma não está em conformidade.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta dispara mais do que um tiro na mesma apneia.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta carrega a arma na superfície ou debaixo de água sem apontar a ponta para o alvo.	Desclassificação e zero pontos (0)
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.	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 da zona competição sem autorização do juiz.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta não responde ao apelo do juiz para entrar na área de pré-partida.	Desclassificação e zero pontos (0)
Comportamento anti-desportivo.	Desclassificação e zero pontos (0)

6. Pontuação

- 6.1. A classificação dos atletas é estabelecida seguindo a ordem decrescente da pontuação da tabela de alvos completa.
- 6.2. A medição de cada tiro disparado é medida com os procedimentos descritos no artigo 7º.
- 6.3. A pontuação dada para uma folha de alvo é a soma de todos os pontos obtidos em cada alvo, menos as penalizações.
- 6.4. A forma de cálculo da classificação, resulta do somatório de pontos subtraídas as penalizações (Pontos – Penalizações = total).

ARTIGO 11º
Prova de Biatlo

1. Definição

- 1.1. A prova de Biatlo é realizada por um atleta individualmente.
- 1.2. A prova é realizada em uma(1) série de 3 tiros num alvo fixo, com um limite de tempo de 10 minutos.

2. Alvos

- 2.1. A folha do alvo tem cinco (5) alvos impressos e o atleta deve disparar um (1) tiro/arpão em três dos 5 alvos.

3. Zonas

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

4. Procedimentos

- 4.1. 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.
- 4.2. 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.
- 4.3. 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.
- 4.4. O atleta toma uma posição atrás da linha de partida e espera à superfície pelo sinal de armar.
- 4.5. 30 segundos antes do início da performance, o juiz de partida autoriza o armar.
- 4.6. Após o sinal para iniciar a performance, o atleta desloca-se em nado subaquático até estar perto da linha de tiro e dispara, segurando a arma com um braço e uma mão apenas.
- 4.7. Após o tiro, o atleta deve recuperar o seu arpão, regressar em nado subaquático até à zona de partida para recarregar a arma e realizar o tiro seguinte.
- 4.8. A série termina quando o atleta realiza os 3 tiros e regressa à superfície na zona de partida levantando a mão para sinalizar o final da sua prova.
- 4.9. O atleta deve respeitar as regras de segurança e disparar sempre em direção ao alvo.
- 4.10. O atleta aguarda a ordem do juiz para abandonar a zona de competição.

5. Violações, penalizações e desclassificações:

Um atleta que, durante a competição, cometa uma violação das disposições contidas neste regulamento

estará sujeito a penalizações ou desqualificações conforme estabelecido abaixo:

DESCRIÇÃO DA INFRAÇÃO	SANÇÃO
O atleta dispara mais do que o número permitido de tiros no mesmo alvo.	O pior tiro será retirado.
A ponta do arpão ultrapassa a linha de tiro.	Penalização de cem (100) pontos
O atleta ultrapassa o tempo limite de dez (10) minutos	O tiro com menor pontuação é retirado.
O atleta apresenta mais de três tiros na folha de alvo.	Desclassificação e zero pontos (0)
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 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 do juiz ter dado sinal que autoriza o carregamento da arma.	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 atar uma ou as duas partes do fio em caso de o fio se partir durante a performance.	Desclassificação e zero pontos (0)
O juiz declara que a arma não está em conformidade.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta dispara mais do que um tiro na mesma apneia.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta carrega a arma na superfície ou debaixo de água sem apontar a ponta para o alvo.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta emerge à superfície com a arma carregada.	Desclassificação e zero pontos (0)
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.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta carrega a arma antes de o juiz dar o sinal de carregar.	Desclassificação e zero pontos (0)
Comportamento antidesportivo.	Desclassificação e zero pontos (0)

7. Pontuação

- 7.1. A classificação dos atletas é estabelecida seguindo a ordem decrescente da pontuação da tabela de alvos completa.
- 7.2. A medição de cada tiro disparado é medida com os procedimentos descritos no artigo 7º.
- 7.3. Pontuações negativas não são consideradas.
- 7.4. Pontuações que não são números inteiros são arredondadas ao número inteiro mais próximo (ex.: 100,4 = 100, ou 100,5 = 101).
- 7.5. A pontuação final será calculada da seguinte forma: (Pontuação total – tempo (em segundos x2)) x2 – penalizações.

7.6. Exemplo:

Pontuação total dos alvos: $450 + 320 + 285 = 1055$

Tempo: 2 min 30 seg e 3 décimos de segundo (150,3 seg) $\times 2 = 300,6$

Pontuação: $1055 - 300,6 = 754,4 \times 2 = 1508,8$

Penalizações: 100 pontos = 100

Pontuação final: $1508,8 - 100 = 1409$

ARTIGO 12º
Prova de SuperBiatlo

1. Definição

- 1.1. A prova de Super-Biatlo é realizada por um atleta individualmente.
- 1.2. A prova de Super Biatlo consiste em realizar cinco disparos, um para cada alvo, efetuando um percurso de ida e volta em apneia, cinco vezes, disparando um (1) tiro por cada percurso.
- 1.3. O tempo máximo para concluir um SuperBiatlo é de dez (10) minutos.
- 1.4. O tempo de performance sem penalizações para o escalão masculino é de quatro minutos (4:00), para o escalão feminino é de quatro minutos e trinta segundos (4:30).

2. Alvos

- 2.1. A folha do alvo tem cinco (5) alvos impressos e o atleta deve disparar um (1) tiro/arpão em cada um dos alvos.

3. Zonas

- 3.1. A linha de tiro (B) está localizada a 3m do alvo (A)
- 3.2. A linha de partida (C) situa-se a 7 metros da linha de tiro (B).

4. Procedimentos

- 4.1. 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.
- 4.2. 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.
- 4.3. 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.
- 4.4. O atleta toma uma posição atrás da linha de partida e espera à superfície pelo sinal de armar.
- 4.5. 30 segundos antes do início da performance, o juiz de partida autoriza o armar.
- 4.6. Após o sinal para iniciar a performance, o atleta desloca-se em nado subaquático até estar perto da linha de tiro e dispara, segurando a arma com um braço e uma mão apenas.
- 4.7. Após o tiro, o atleta deve recuperar o seu arpão, regressar em nado subaquático em apneia até à zona de partida para recarregar a arma e realizar o tiro seguinte.
- 4.8. A série termina quando o atleta realiza os 5 tiros e regressa à superfície na zona de partida levantando a mão.

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

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

6. Violações, penalizações e desclassificações:

Um atleta que, durante a competição, cometa uma violação das disposições contidas nestes regulamentos estará sujeito a penalizações ou desqualificações conforme estabelecido abaixo:

DESCRIÇÃO DA INFRAÇÃO	SANÇÃO
O atleta excede o tempo limite de 10 minutos.	Desclassificação e zero pontos (0).
A ponta do arpão ultrapassa a linha de tiro.	Penalização de 30 segundos por cada violação, adicionados ao tempo total registado.
O atleta ultrapassa o tempo limite 4min para sexo masculino e 4min 30seg para sexo feminino.	Um tiro visual válido é retirado.
O atleta excede 45 segundos sobre o limite de tempo máximo. No sexo masculino 4min45seg e no sexo feminino 5min15seg.	Um tiro visual válido é retirado.
O atleta apresenta mais de três tiros na folha de alvo.	Desclassificação e zero pontos (0)
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 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 do juiz ter dado sinal que autoriza o carregamento da arma.	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 atar uma ou as duas partes do fio em caso de o fio se partir durante a performance.	Desclassificação e zero pontos (0)
O juiz declara que a arma não está em conformidade.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta dispara mais do que um tiro na mesma apneia.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta carrega a arma na superfície ou debaixo de água sem apontar a ponta para o alvo.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta emerge à superfície com a arma carregada.	Desclassificação e zero pontos (0)

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.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta carrega a arma antes de o juiz dar o sinal de carregar.	Desclassificação e zero pontos (0)
Comportamento antidesportivo.	Desclassificação e zero pontos (0)

7. A classificação é estabelecida na seguinte forma:

- 7.1. Adicionar as penalidades de tempo ao tempo realizado por atleta.
- 7.2. Subtrair o número de tiros visuais válidos de acordo com a escala de tempo aplicada ao atleta.
- 7.3. Classificar os atletas de acordo com o número de tiros visuais válidos, do maior para o menor, e, em seguida de acordo com o tempo final (incluindo penalizações) do menor para o maior.

ARTIGO 13º

Prova de Estafeta

1. Definição

- 1.1. A prova de estafeta 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.
- 1.3. A prova é realizada em uma série única e tem um limite de tempo de quatro (4) minutos e trinta (30) segundos.
- 1.4. Cada membro da equipa dispara três (3) tiros em três (3) três dos nove (9) alvos.

2. Alvos

- 2.1. A folha de alvo tem nove (9) alvos impressos e os atletas devem disparar um (1) tiro/arpão em cada alvo.

3. Zonas

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

4. Procedimentos

- 4.1. 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.
- 4.2. 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.
- 4.3. Após os 3 minutos, o juiz informa o primeiro atleta, de cada equipa, para passar para zona de partida, iniciando a contagem de 1 minuto para o início da performance.
- 4.4. O primeiro atleta, de cada equipa, toma posição atrás da linha de partida e espera, à superfície, pelo sinal de armar.
- 4.5. 30 segundos antes do início da performance, o juiz de partida autoriza o armar.
- 4.6. Após o sinal para iniciar a performance, o primeiro atleta avança em nado subaquático até estar perto da linha de tiro e dispara, segurando a arma com um braço e uma mão apenas.

- 4.7. Após o tiro, o atleta deve recuperar o seu arpão, regressar em nado subaquático até à zona de partida para realizar o relevo com o segundo atleta da equipa.
- 4.8. Logo que a cabeça do primeiro atleta passe a linha de partida, o segundo atleta pode entrar na zona de partida.
- 4.9. A passagem é realizada através do contacto, fora de água, das palmas da mão dos atletas.
- 4.10. O atleta seguinte só pode carregar a arma após o contacto.
- 4.11. O segundo atleta inicia a sua performance seguindo o mesmo procedimento do primeiro atleta.
- 4.12. O primeiro atleta regressa à zona de chamada.
- 4.13. O mesmo procedimento para o terceiro atleta, como referidos nos pontos anteriores 4.8 a 4.12.
- 4.14. A série termina quando os 3 atletas tiverem completado todos os percursos à vez e realizarem todos os tiros.
- 4.15. O último atleta, após completar o seu terceiro (3º) tiro, regressa em nado subaquático para trás da linha de partida e sobe à superfície com o braço levantado para assinalar o fim da prova.
- 4.16. A equipa aguarda a ordem do juiz para abandonar a área de competição.
- 4.17. O atleta deve respeitar as regras de segurança e disparar sempre em direção ao alvo.
- 4.18. O atleta aguarda a ordem do juiz para abandonar a zona de competição.

5. Violações, penalizações e desclassificações

Um atleta que, durante a competição, cometa uma violação das disposições contidas nestes regulamentos estará sujeito a penalizações ou desqualificações conforme estabelecido abaixo:

DESCRIÇÃO DA INFRAÇÃO	SANÇÃO
Verificação de dois ou mais tiros no mesmo alvo.	Por cada tiro em excesso é retirado o tiro com pontuação mais elevada.
A ponta do arpão ultrapassa a linha de tiro.	Penalização de cem (100) pontos
A equipa apresenta mais de nove tiros na folha de alvo.	Desclassificação e zero pontos (0)
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 carrega a arma antes de o juiz dar o sinal de carregar.	Desclassificação e zero pontos (0)
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 do juiz ter dado sinal que autoriza o carregamento da arma.	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 atar uma ou as duas partes do fio em caso de o fio se partir durante a performance.	Desclassificação e zero pontos (0)
O juiz declara que a arma não está em conformidade.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta dispara mais do que um tiro na mesma apneia.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta carrega a arma na superfície ou debaixo de água sem apontar a ponta para o alvo.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta emerge à superfície com a arma carregada.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta, após o fim da sua prova, recolhe o seu equipamento antes que os atletas dessa série tenham completado a prova e, sem ordem do juiz.	Desclassificação e zero pontos (0)
Um atleta não respeita o facto de só poder usar a sua própria arma para a prova de estafetas, e só poder usar para substituição uma arma que tenha posicionado atrás da linha de partida antes do início da prova de estafetas.	Desclassificação e zero pontos (0)
Um atleta não respeita as regras da troca de estafetas: ▪ A arma deve estar descarregada para a troca. ▪ As mãos dos atletas devem estar claramente visíveis acima da superfície quando se tocam.	Desclassificação e zero pontos (0)
Um atleta carrega a arma antes da troca de estafetas com colega.	Desclassificação e zero pontos (0)
Mais de 9 percursos subaquáticos por equipa.	Desclassificação e zero pontos (0)
Mais de 3 percursos subaquáticos por atleta.	Desclassificação e zero pontos (0)

6. Pontuação

- 6.1. A classificação dos atletas é estabelecida seguindo a ordem decrescente da pontuação da tabela de alvos completa.
- 6.2. A medição de cada tiro disparado é medida com os procedimentos descritos no artigo 7º.
- 6.3. Pontuações negativas não são consideradas.
- 6.4. Pontuações que não são números inteiros são arredondadas ao número inteiro mais próximo(ex.: 100,4 = 100, ou 100,5 = 101).

- 6.5. A pontuação total é a soma dos pontos obtidos para os nove tiros.
- 6.6. É atribuído um bónus de dez (10) pontos por cada segundo a menos em relação ao tempo máximo autorizado de quatro (4) minutos e trinta (30) segundos. O bónus é adicionado à pontuação total.
- 6.7. É atribuída uma penalização de dez (10) pontos por cada segundo que ultrapasse o tempo máximo autorizado de quatro (4) minutos e trinta (30) segundos. A penalização é subtraída à pontuação total.
- 6.8. A pontuação final é calculada da seguinte forma: pontuação total + bónus - penalizações