

Regolamento Nazionale di Tiro al Bersaglio Subacqueo

(approvato dal C.F. in data 15/16 Settembre 2017 con delibera n. 428)

SEZIONE I

NORME DI CARATTERE GENERALE

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 articolato e 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 Uso del pronome maschile

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

1.1.4 Violazione del regolamento

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

1.1.5 Specializzazioni sportive

1.1.5.1 Tiro Libero

1.1.5.2 Biathlon

1.1.5.3 Staffetta per Società

1.1.5.4 Super Biathlon

SEZIONE II

ASPETTI TECNICI ED ORGANIZZATIVI

2.1 Categorie, materiali ed attrezzature degli atleti

2.1.1 Categorie

2.1.1.1 Ad eccezione della staffetta per società, sono previste due distinte categorie di genere:

- a) Maschile;
- b) Femminile.

2.1.2 Materiali autorizzati

2.1.2.1 E' consentito l'uso esclusivo delle seguenti attrezzature:

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

2.1.2.2 L'utilizzo del fucile subacqueo di riserva è previsto solo in caso di danneggiamento del fucile subacqueo.

2.1.2.3 Sono vietati l'utilizzo della torcia luminosa (e di altri sistemi di illuminazione del bersaglio) e del mulinello.

2.1.3 Caratteristiche del fucile subacqueo

2.1.3.1 E' autorizzato l'impiego di fucili subacquei oleopneumatici e arbaete, con asta di lunghezza uguale o inferiore a **150 cm**.

2.1.3.2 Non sono ammessi fucili subacquei arbaete in legno, anche se di serie.

2.1.3.3 Il diametro dell'asta non deve essere superiore a **8 mm**.

2.1.3.4 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**.

2.1.3.5 L'asta deve essere collegata al fucile subacqueo tramite una sagola, in ottimo stato, con uno spessore minimo **0,8 mm**.

2.1.3.6 Sono autorizzati fucili subacquei con sagole elastiche e l'utilizzo di una sola carrucola.

2.1.3.7 La sagola elastica deve essere di diametro non inferiore a **1,80 mm** e dovrà essere vincolata all'asta e al fucile subacqueo in modo da evitare facili rotture.

2.1.3.8 Nei fucili subacquei oleopneumatici, al fine di collegare la sagola all'asta e al fucile subacqueo, sono ammessi esclusivamente scorri - asta di serie, non realizzati artificialmente. Sono consentite aste vincolate tramite passante sulla stessa ed assenza di scorri - aste.

2.1.3.9 La regolarità del fucile subacqueo deve essere sottoposta ad un controllo preliminare da parte del Giudice Capo, il quale, a sua discrezione, può eseguire un tiro in acqua.

- 2.1.3.10 Il caricamento del fucile subacqueo avviene esclusivamente con la sola forza delle braccia.
- 2.1.3.11 Il fucile subacqueo deve essere un prodotto di serie per la pesca subacquea, verificabile e con marchio riconosciuto, non modificato né personalizzato.
Il produttore deve essere ufficialmente registrato.
Il fucile subacqueo può essere del tipo assemblato o monoscocca (monoblocco); nel caso di fucili subacquei assemblati, questi possono contenere componenti diverse dai modelli a catalogo, purché provenienti da una produzione seriale della stessa marca.
In ogni caso, il fucile subacqueo utilizzato, tipo arbalete oppure oleopneumatico, deve possedere le seguenti misure standard:
- lunghezza massima fuori tutto (dal punto più arretrato del fucile subacqueo in prossimità dell'impugnatura al punto più avanzato in prossimità della testata), compresi gli eventuali accessori: **1500** mm;
 - larghezza massima fucile subacqueo, compresi gli eventuali accessori: **80** mm;
 - altezza massima fucile subacqueo, compresi gli eventuali accessori, escludendo l'impugnatura (manico, grilletto e meccanismo di sgancio): **50** mm;
 - peso complessivo del fucile subacqueo, esclusa l'asta: **1500** gr.
- 2.1.3.12 Sono vietati 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 subacqueo che possono essere utilizzate come dispositivi di mira. Sono proibiti alettoni, bilancierini, contrappesi, scorri asta con alette, qualsiasi appoggio che colleghi il fucile subacqueo al corpo e/o alle braccia e impugnature anatomiche personalizzate.
- 2.1.3.13 È consentita la sostituzione delle seguenti attrezzature: asta, sagola, ogiva ed elastici.

2.2 Campo di Gara

2.2.1 Misure standard

2.2.1.1 Le competizioni si svolgono in una piscina con i requisiti seguenti:

2.2.1.1.1 temperatura dell'acqua compresa tra **23 C+5C**;

2.2.1.1.2 misure minime perimetrali **10,00 x 25,00 metri**;

2.2.1.1.3 profondità: minima **1,80 metri**, massima **5,00 metri**.

2.2.1.2 Ogni deroga eventuale dovrà essere preventivamente autorizzata dalla Federazione.

2.2.2 Organizzazione del Campo di Gara

2.2.2.1 Il campo di gara è suddiviso in:

2.2.2.1.1 Area di sicurezza:

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

2.2.2.1.2 **Area di competizione:**

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

2.2.2.1.3 **Area di partenza:**

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

2.2.2.1.4 **Area di chiamata:**

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

2.2.2.1.5 **Area di riscaldamento:**

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

2.2.3 **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: 4 METRI

SPAZIO B/C: 10 METRI (15 METRI per il Super Biathlon)

SPAZIO D/C: 3 METRI

SPAZIO D/E (Area di chiamata): 3 METRI (con possibilità di ridurre tale distanza a 2 METRI in caso di spazio insufficiente)

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

SPAZIO A/D (AREA DI COMPETIZIONE)

F ≈ A.R. € E ≈ 3 m € D ≈ 3 m € C ≈ 10 m//15m € B ≈ 4 m € A

F

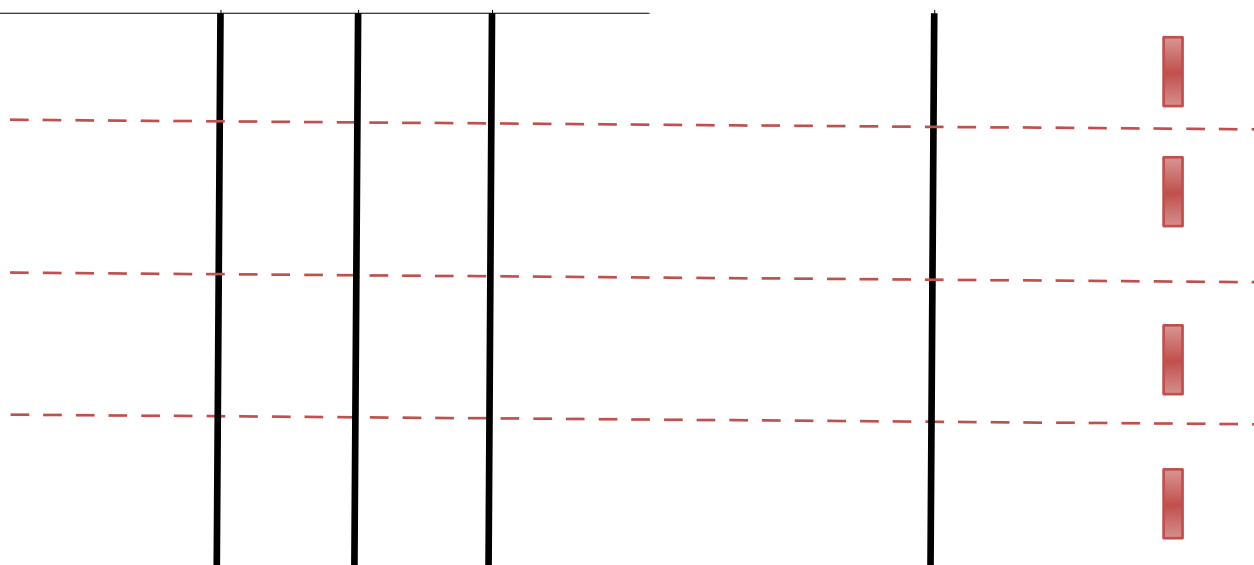
E

D

C

B

A



2.2.3.1 La linea di tiro potrà essere posizionata oltre che nella parte superiore delle corsie anche sul fondo della piscina, per il tramite di ventose munite di un galleggiante, posizionate lateralmente rispetto alla sagoma dei bersagli, così da non intralciare il recupero delle aste. Sia la linea di tiro che quella costituita dalle sagome dei bersagli dovranno, se possibile, coincidere con le fughe delle piastrelle.

2.2.3.2 E' facoltà dei capitani delle squadre richiedere al Giudice di Gara che verifichi le distanze del campo di gara.

2.2.4 Divieti relativi al campo di gara

2.2.4.1 E' vietato:

2.2.4.1.1 caricare il fucile subacqueo in qualsiasi parte della piscina fuorché durante lo svolgimento della prova ed all'interno dell'**area di competizione (A/D)**;

2.2.4.1.2 entrare nello spazio **A/B**;

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

2.3 Bersagli

2.3.1 Il foglio - bersaglio, ad eccezione di quello per la Staffetta, è di forma rettangolare, misura cm **33 x 35** con lo sfondo bianco. Sarà posto ad un'altezza di **80** cm dal fondo della piscina e tale misura sarà riferita al centro del bersaglio, corrispondente al punto di centro del 1° cerchio del bersaglio centrale.

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

ASSE CENTRALE	DIAMETRO	PUNTEGGIO	COLORE
1° Cerchio	1,2 cm	Da 460 a 400 punti	Bianco
2° Cerchio	3,2 cm	Da 390 a 300 punti	Bianco
3° Cerchio	5,2 cm	Da 295 a 250 punti	Nero

4° Cerchio	7,2 cm	Da 245 a 200 punti	Nero
5° Cerchio	9,2 cm	Da 195 a 150 punti	Bianco
6° Cerchio	11,2 cm	Da 145 a 100 punti	Bianco

2.3.2 Il foglio - 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 deve trovare a **80** cm di altezza dal fondo della piscina. 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

2.4 Punteggi

2.4.1 Tiro Libero

2.4.1.1 La valutazione del punteggio da assegnare ai bersagli sarà effettuata in uno spazio riservato a tale scopo.

2.4.1.2 La valutazione di ogni singolo tiro avverrà tramite l'utilizzo di un segnapunti graduato. Il punteggio sarà determinato posizionando una spina dal diametro di 6,5 mm nel foro di impatto di ogni singolo bersaglio e facendo combaciare il bersaglio con gli appositi riferimenti circolari. Il centro di tale spina determinerà il punteggio da assegnare ad ogni tiro, letto direttamente sul segnapunti graduato.

2.4.1.3 Nel caso in cui il riferimento sulla scala graduata si trovi in posizione intermedia fra due (2) valori, sarà considerato il valore maggiore.

2.4.1.4 Se il centro del colpo risulterà fuori dalla scala graduata, il punteggio da assegnare sarà zero (0).
Nel caso in cui sul foglio non sia chiaramente visibile il punto d'impatto dell'asta, impedendo la possibilità di inserire la spina e di eseguire la valutazione del punteggio, il punteggio da assegnare sarà valutato dal Giudice Capo.

2.4.1.5 Al termine della valutazione, il foglio con i bersagli sarà messo a disposizione del concorrente, il quale, dopo averlo visionato alla presenza di un Ufficiale di Gara, ne sottoscriverà il risultato.

2.4.1.6 In caso di contestazione, è facoltà dell'atleta presentare reclamo nei modi e nei termini previsti dall'**Art. 16 della C.N. del Settore – Parte Generale**.

2.4.2 Biathlon

- 2.4.2.1 La valutazione del numero dei tiri validi sarà effettuata in uno spazio riservato a tale scopo.
- 2.4.2.2 In caso di dubbio, la valutazione sulla validità di ogni singolo tiro avverrà tramite l'utilizzo di un segnapunti graduato. Posizionando il segnapunti sul singolo bersaglio, lo si farà combaciare con gli appositi riferimenti circolari; in tal modo si determinerà la posizione del colpo effettuato tramite la posizione di riferimento di una spina dal diametro di 6,5 mm, la quale, muovendosi sul segnapunti graduato, verrà posizionata nel foro di impatto di ogni singolo tiro, simulando l'impatto dell'asta.
- 2.4.2.3 Nel caso in cui il centro del colpo risulti fuori dalla scala graduata, il tiro sarà considerato fuori.
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 tiro, la validità del tiro sarà valutata dal Giudice Capo.
- 2.4.2.4 Al termine della valutazione e soltanto quando tutti i partecipanti avranno terminato la prova, il foglio con i bersagli verrà messo a disposizione del concorrente, il quale, dopo averlo visionato alla presenza di un Ufficiale di Gara, ne sottoscriverà il risultato
- 2.4.2.5 In caso di contestazione, è facoltà dell'atleta presentare reclamo nei modi e nei termini previsti dall'**Art. 16 della C.N. del Settore – Parte Generale**.

2.4.3 Staffetta

- 2.4.3.1 La valutazione del punteggio da assegnare ai bersagli sarà effettuata in uno spazio riservato a tale scopo.
- 2.4.3.2 La valutazione di ogni singolo tiro avverrà tramite l'utilizzo di un apposito segnapunti graduato. Il punteggio sarà determinato posizionando una spina dal diametro di 6,5 mm nel foro di impatto di ogni singolo bersaglio e facendo combaciare il bersaglio con gli appositi riferimenti circolari. Il centro di tale spina determinerà il punteggio da assegnare ad ogni tiro, letto direttamente sul segnapunti graduato.
- 2.4.3.3 Nel caso in cui il riferimento sulla scala graduata si trovi in posizione intermedia fra due (2) valori, sarà considerato il valore maggiore.
- 2.4.3.4 Nell'eventualità in cui il centro del colpo risulti fuori dalla scala graduata, il punteggio da assegnare sarà 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, il punteggio da assegnare sarà valutato dal Giudice Capo.
- 2.4.3.5 Al termine della valutazione e soltanto quando tutti i partecipanti avranno terminato la prova, il foglio con i bersagli verrà messo a disposizione di un componente della squadra il quale, dopo averlo visionato alla presenza di un Ufficiale di Gara, ne sottoscriverà il risultato.
- 2.4.3.6 In caso di contestazione, è facoltà dell'atleta presentare reclamo nei modi e nei termini previsti dall'**Art. 16 della C.N. del Settore – Parte Generale**.

2.4.4 Super Biathlon

- 2.4.4.1 Nel Super Biathlon l'attribuzione del punteggio sarà eseguita secondo le modalità seguenti:

l'atleta ha a disposizione tre (3) tiri.

Deve essere calcolato ogni tiro su ciascuno di tre (3) bersagli diversi sui cinque (5) a disposizione.

Il punteggio totale dei tiri effettuati corrisponde alla somma dei punteggi dei singoli tiri.

Il punteggio definitivo sarà calcolato come segue:

Punteggio totale - il tempo complessivo della performance (in secondi x 2) x 2 - eventuali ulteriori penalità.

[(Pt – Tc x 2) x 2] – penalità

Esempio:

“Punteggio complessivo dei tre tiri: 450 + 350 + 270 = 1070

Tempo della performance: 2 minuti 30 secondi (150 secondi) x 2 = 300

Punteggio: 1070 – 300 = 770 x 2 = 1540

1 penalità 100 punti: 100

Punteggio finale: 1540 – 100 = 1440”

- 2.4.4.2 La valutazione del punteggio da assegnare ai bersagli sarà effettuata in uno spazio riservato a tale scopo.
- 2.4.4.3 La valutazione di ogni singolo tiro avverrà tramite l'utilizzo di un apposito segnapunti graduato. Il punteggio sarà determinato posizionando una spina dal diametro di 6,5 mm nel foro di impatto di ogni singolo bersaglio e facendo combaciare il bersaglio con gli appositi riferimenti circolari. Il centro di tale spina determinerà il punteggio da assegnare ad ogni tiro, letto direttamente sul segnapunti graduato.
- 2.4.4.4 Nel caso in cui il riferimento sulla scala graduata si trovi in posizione intermedia fra due (2) valori, sarà considerato il valore maggiore.
- 2.4.4.5 Nell'eventualità in cui il centro del colpo risulti fuori dalla scala graduata, il punteggio da assegnare sarà 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, il punteggio da assegnare sarà valutato dal Giudice Capo.
- 2.4.4.6 Al termine della valutazione e soltanto quando tutti i partecipanti avranno terminato la prova, il foglio con i bersagli verrà messo a disposizione del concorrente, il quale, dopo averlo visionato alla presenza di un Ufficiale di Gara, ne sottoscriverà il risultato
- 2.4.4.7 In caso di contestazione, è facoltà dell'atleta presentare reclamo nei modi e nei termini previsti dall'**Art. 16 della C.N. del Settore – Parte Generale**.

2.5 Infrazioni e Penalità

2.5.1 Tiro libero

2.5.1.1 Un atleta che, nel corso della gara, compie un'infrazione alle disposizioni previste nel presente Regolamento è soggetto ad una penalità commisurata alla gravità dell'infrazione commessa, così come di seguito indicato:

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

Penalità: cento (100) punti.

2.5.1.1.2 Terminati i cinque (5) tiri, ritornare dietro la linea di partenza senza riemergere.

Penalità: cento (100) punti.

- 2.5.1.1.3 Caricare il fucile subacqueo prima della linea di partenza e fare il percorso in superficie col fucile subacqueo carico.

Penalità: cento (100) punti.

- 2.5.1.1.4 Caricare o provare il fucile subacqueo di gara in momenti diversi dalle prove o dalla propria gara.

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

- 2.5.1.1.5 Lasciare il fucile subacqueo carico sul fondo.

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

- 2.5.1.1.6 In caso di rottura della sagola durante la gara, fare un nodo per ricollegare le due parti della stessa.

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

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

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

- 2.5.1.1.8 Riscontro da parte del giudice di un fucile subacqueo non regolare.

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

- 2.5.1.1.9 Superare il tempo di cinque (5) minuti previsti per l'esecuzione di una manche.

Penalità: dieci (10) punti per ogni secondo oltre i cinque (5) minuti.

- 2.5.1.1.10 Due (2) o più tiri validi sullo stesso bersaglio, nel caso di cinque (5) tiri sullo stesso foglio.

Penalità: annullamento dei tiri in eccesso sullo stesso bersaglio con punteggio maggiore.

- 2.5.1.1.11 Più di cinque (5) tiri sullo stesso foglio.

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

- 2.5.1.1.12 Effettuare più di un (1) tiro durante la stessa apnea.

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

- 2.5.1.1.13 Caricare il fucile subacqueo in superficie o in immersione senza tenere la punta rivolta in direzione del bersaglio, salvo il caso previsto dal punto 4.1.9.8.7

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

- 2.5.1.1.14 Comportamento antisportivo.

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

- 2.5.1.1.15 Risalire in superficie con il fucile subacqueo carico, salvo il caso previsto dal punto 4.1.9.8.7
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.1.1.16 Oltrepassare la linea di tiro con qualsiasi parte del corpo.
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.1.1.17 Al termine della prova, non alzare la mano fuori dall'acqua, oltre la linea di partenza.
Penalità: cento (100) punti.
- 2.5.1.1.18 Terminata la prova, il concorrente può ritirare la propria attrezzatura solo dopo che tutti i concorrenti di quella manche avranno terminato la prova e solo dopo essere stato autorizzato dagli ufficiali di gara, in caso contrario:
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.1.1.19 Immergersi, senza superare la linea di partenza, prima del via dato dal Direttore di Gara
Penalità: cento (100) punti.
- 2.5.1.1.20 Entrare nell'area di competizione per sistemare la propria attrezzatura dopo che il Direttore di Gara ha segnalato un minuto (60") alla partenza.
Penalità: cento (100) punti.
- 2.5.1.1.21 Aggrapparsi o sollevare la linea di tiro.
Penalità: cento (100) punti.
- 2.5.2 Biathlon**
- 2.5.2.1 Una prova per essere valida deve essere completata con i cinque (5) percorsi e con i cinque (5) tiri: una prova interrotta o incompleta non è considerata valida.
- 2.5.2.2 Un atleta che, nel corso della gara, compie un'infrazione alle disposizioni previste nel presente Regolamento è soggetto ad una penalità commisurata alla gravità dell'infrazione commessa, così come di seguito indicato:
- 2.5.2.2.1 Superare la linea di tiro con la punta dell'asta al momento dello sparo.
Penalità: 30" (trenta secondi) per ogni infrazione, da sommare al tempo totale realizzato.
- 2.5.2.2.2 Immergersi o caricare il fucile subacqueo o partire prima del segnale di partenza.
Penalità: 30" (trenta secondi) per ogni infrazione, da sommare al tempo totale realizzato.
- 2.5.2.2.3 Superare il tempo limite di 150 secondi, per la categoria maschile, e di 180 secondi, per la categoria femminile, comprendendo le eventuali penalità di tempo.
Penalità: eliminazione di un tiro valido.

2.5.2.2.4 Impiegare 45 secondi in più rispetto ai tempi limite prefissati (195 secondi per la categoria maschile e 225 secondi per quella femminile), sempre comprendendo le eventuali penalità di tempo.

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

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

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

2.5.2.2.6 Lasciare il fucile subacqueo carico sul fondo.

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

2.5.2.2.7 In caso di rottura della sagola durante la gara, fare un nodo per ricollegare le due parti della stessa.

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

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

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

2.5.2.2.9 Riscontro da parte del giudice di un fucile subacqueo non regolare.

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

2.5.2.2.10 Caricare il fucile subacqueo in superficie o in immersione senza tenere la punta rivolta in direzione del bersaglio, salvo il caso previsto dal punto 4.2.5.8.6

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

2.5.2.2.11 Comportamento antisportivo.

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

2.5.2.2.12 Risalire in superficie con il fucile subacqueo carico, salvo il caso previsto dal punto 4.2.5.8.6

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

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

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

2.5.2.2.14 Due (2) o più tiri validi sullo stesso bersaglio, nel caso di cinque (5) tiri sullo stesso foglio.

Penalità: annullamento dei tiri in eccesso sullo stesso foglio.

2.5.2.2.15 Più di cinque (5) tiri sullo stesso foglio.

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

2.5.2.2.16 Al termine della prova, non alzare la mano fuori dall'acqua, oltre la linea di partenza.

Penalità: 30" (trenta secondi), da sommare al tempo totale realizzato.

2.5.2.2.17 Terminata la prova, il concorrente può ritirare la propria attrezzatura solo dopo che tutti i concorrenti di quella manche avranno terminato la prova e solo dopo essere stato autorizzato dagli ufficiali di gara, in caso contrario:

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

2.5.2.2.18 Riemersione in superficie con le vie aeree durante i percorsi subacquei, salvo i casi previsti al paragrafo 4.2.5

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

2.5.2.2.19 Immergersi, senza superare la linea di partenza, prima del via dato dal Direttore di Gara.

Penalità: 30" (trenta secondi), da sommare al tempo totale realizzato.

2.5.2.2.20 Entrare nell'area di competizione per sistemare la propria attrezzatura dopo che il Direttore di Gara ha segnalato un minuto (60") alla partenza.

Penalità: 30" (trenta secondi), da sommare al tempo totale realizzato.

2.5.2.2.21 Aggrapparsi o sollevare la linea di tiro.

Penalità: 30" (trenta secondi), da sommare al tempo totale realizzato.

2.5.3 Staffetta

2.5.3.1 Un componente della squadra che, nel corso della gara, compie un'infrazione alle disposizioni previste nel presente Regolamento costringe la squadra a subire una penalità commisurata alla gravità dell'infrazione commessa, come di seguito indicato:

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

Penalità: cento (100) punti alla squadra per ogni singola infrazione.

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

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

2.5.3.1.3 Lasciare il fucile subacqueo carico sul fondo.

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

2.5.3.1.4 In caso di rottura della sagola durante la gara, fare un nodo per ricollegare le due parti della stessa.

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

2.5.3.1.5 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).

- 2.5.3.1.6 Riscontro da parte del giudice di un fucile subacqueo non regolare.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.1.7 Effettuare più di un (1) tiro durante la stessa apnea.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.1.8 Caricare il fucile subacqueo in superficie o in immersione senza tenere la punta rivolta in direzione del bersaglio, salvo il caso previsto dal punto 4.3.10.8.7
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.1.9 Comportamento non sportivo.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.1.10 Risalire in superficie con il fucile subacqueo carico, salvo il caso previsto dal punto 4.3.10.8.7
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.1.11 Oltrepassare la linea di tiro con qualsiasi parte del corpo.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.1.12 Al termine della prova, non alzare la mano fuori dall'acqua, oltre la linea di partenza.
Penalità: cento (100) punti.
- 2.5.3.1.13 Terminata la prova, i componenti della squadra 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).
- 2.5.3.1.14 Riemersione in superficie con le vie aeree durante i percorsi subacquei, salvo i casi previsti al paragrafo 4.3.10
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.1.15 Immergersi, senza superare la linea di partenza, prima del via dato dal Direttore di Gara.
Penalità: cento (100) punti.
- 2.5.3.1.16 Entrare nell'area di competizione per sistemare la propria attrezzatura dopo che il Direttore di Gara ha segnalato un minuto (60") alla partenza.
Penalità: cento (100) punti.
- 2.5.3.1.17 Aggrapparsi o sollevare la linea di tiro.
Penalità: cento (100) punti.

2.5.3.2 Infrazioni e Penalità di ordine particolare

- 2.5.3.2.1 Alla squadra è consentito sparare solo nove (9) tiri sul foglio bersaglio e, comunque, un tiro per ogni bersaglio.
- 2.5.3.2.2 Al controllo del punteggio, vengono annullati gli eventuali tiri in eccesso e date le penalità secondo le seguenti modalità:
- 2.5.3.2.2.1 Più di nove colpi sul foglio.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.2.2.2 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.
- 2.5.3.2.2.3 Più di nove percorsi.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.2.2.4 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).
- 2.5.3.2.2.5 Caricamento del fucile subacqueo prima del passaggio del testimone tra due atleti.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.2.2.6 Caricamento del fucile subacqueo prima del via del Direttore di Gara.
Penalità: retrocessione della squadra all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.3.2.2.7 Durante la prova, ciascun atleta può utilizzare solo il proprio fucile subacqueo o, in caso di incidente, un fucile subacqueo di scorta o asta con sagola, posizionati dietro la linea di partenza prima dell'inizio della prova, in caso contrario:
Penalità: annullamento della prova e retrocessione all'ultimo posto della squadra con punti zero (0).
- 2.5.3.2.2.8 Il cambio tra due atleti che, nella prova della staffetta, si succedono al tiro deve avvenire sempre con il fucile subacqueo scarico e con il tocco delle mani fuori dall'acqua e ben visibile, in caso contrario:
Penalità: annullamento della gara e retrocessione all'ultimo posto della squadra con punti zero (0) per cambio irregolare.
- 2.5.3.2.2.9 Non dovendo ricevere il cambio, non spostarsi nell'area di chiamata, attardarsi o permanere all'interno dell'area di partenza
Penalità: cento (100) punti.
- 2.5.4 Super Biathlon**
- 2.5.4.1 Un atleta che, nel corso della gara, compie un'infrazione alle disposizioni previste nel presente Regolamento è soggetto ad una penalità commisurata alla gravità dell'infrazione commessa, così come di seguito indicato:

- 2.5.4.1.1 Superare la linea di tiro con la punta dell'asta al momento dello sparo.
Penalità: cento (100) punti.
- 2.5.4.1.2 Caricare o provare il fucile subacqueo di gara in momenti diversi dalle prove o dalla propria gara.
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.4.1.3 Lasciare il fucile subacqueo carico sul fondo.
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.4.1.4 In caso di rottura della sagola durante la gara, fare un nodo per ricollegare le due parti della stessa.
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.4.1.5 Entrare nell'area di competizione prima che gli altri concorrenti abbiano terminato la prova.
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.4.1.6 Riscontro da parte del giudice di un fucile subacqueo non regolare.
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.4.1.7 Due (2) o più tiri validi sullo stesso bersaglio, nel caso di tre (3) tiri sullo stesso foglio.
Penalità: annullamento dei tiri in eccesso sullo stesso bersaglio con punteggio maggiore.
- 2.5.4.1.8 Più di tre tiri sullo stesso foglio.
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.4.1.9 Effettuare più di un (1) tiro durante la stessa apnea.
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.4.1.10 Caricare il fucile subacqueo in superficie o in immersione senza tenere la punta rivolta in direzione del bersaglio, salvo il caso previsto al punto 4.4.4.8.7
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.4.1.11 Comportamento antisportivo.
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.4.1.12 Risalire in superficie con il fucile subacqueo carico, salvo il caso previsto al punto 4.4.4.8.7
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).
- 2.5.4.1.13 Oltrepassare la linea di tiro con qualsiasi parte del corpo.
Penalità: retrocessione all'ultimo posto con punti zero (0).

2.5.4.1.14 Al termine della prova, non alzare la mano fuori dall'acqua, oltre la linea di partenza.

Penalità: 30" (trenta secondi), da sommare al tempo totale realizzato.

2.5.4.1.15 Terminata la prova, il concorrente può ritirare la propria attrezzatura solo dopo che tutti i concorrenti di quella manche avranno terminato la prova e solo dopo essere stato autorizzato dagli ufficiali di gara, in caso contrario:

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

2.5.4.1.16 Interruzione della prova prima dell'esecuzione dei tre (3) percorsi previsti per incidente tecnico senza disporre di un fucile subacqueo di scorta o altra attrezzatura ammessa dal Regolamento.

Penalità: prova non valida.

2.5.4.1.17 Riemersione in superficie con le vie aeree durante i percorsi subacquei, salvo i casi previsti al paragrafo 4.4.4

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

2.5.4.1.18 Immergersi, senza superare la linea di partenza, prima del via dato dal Direttore di Gara.

Penalità: cento (100) punti.

2.5.4.1.19 Entrare nell'area di competizione per sistemare la propria attrezzatura dopo che il Direttore di Gara ha segnalato un minuto (60") alla partenza.

Penalità: cento (100) punti.

2.5.4.1.20 Aggrapparsi o sollevare la linea di tiro.

Penalità: cento (100) punti.

SEZIONE III

UFFICIALI DI GARA E PERSONALE DI GARA CON COMPITI DI ASSISTENZA

3.1 Disposizioni generali

3.1.1 Le persone che assolvono funzioni di ufficiali ed 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.

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

3.1.3 Lo staff degli ufficiali di gara e il personale preposto all'assistenza è così costituito:

- Giudice Capo;
- Direttore di gara;

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

3.1.4 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.

3.1.5 Il Giudice Capo è nominato dall'Organo federale territorialmente competente.

3.2 Giudice Capo

3.2.1 Nei Campionati Italiani, il Giudice Capo è designato dalla Sede Centrale.

3.2.2 Il Giudice Capo esercita il suo controllo e la sua autorità sullo staff di cui al punto 3.1.3.

3.2.3 Il Giudice Capo ha l'incarico di:

3.2.3.1 ispezionare gli impianti in cui deve svolgersi la gara;

3.2.3.2 controllare la validità dei documenti dei partecipanti;

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

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

3.2.4 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.

3.2.5 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 nella posizione e nei ruoli loro assegnati. 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.

3.2.6 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.

3.2.7 Può annullare l'inizio della prova e disporre la nuova procedura di partenza.

3.2.8 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 d'idoneità previsti dalle norme regolamentari al riguardo.

3.2.9 Il Giudice Capo potrà penalizzare qualsiasi atleta per qualsivoglia violazione o irregolarità che egli rilevi di persona o che gli venga riferita dagli altri Ufficiali di Gara.

3.3 Direttore di Gara

3.3.1 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.

3.4 Giudice di linea di tiro

3.4.1 La posizione nella quale si deve trovare il giudice è la linea di tiro rappresentata dall'eventuale linea sul fondo e da una corsia galleggiante in superficie.

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

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

3.4.2.2 il numero dei tiri, le violazioni del Regolamento e il comportamento anti-sportivo.

3.5 Giudice al controllo tiri ed assegnazione punteggio

3.5.1 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.

3.5.2 Il controllo deve essere fatto fuori dall'acqua e solo gli atleti possono essere presenti al controllo, sottoscrivendone il risultato.

3.6 Starter

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

3.7 Cronometristi

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

3.7.2 Per ogni prova, il tempo inizia quando lo starter dà il segnale di partenza.

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

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

3.8 Segretario di gara

3.8.1 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.

3.8.2 Nomina i propri assistenti e ne coordina il lavoro.

3.8.3 Appronta tutto il materiale di segreteria e i documenti necessari per la gara.

- 3.8.4 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.
- 3.8.5 Trasmette i risultati relativi ai primi tre classificati e alla composizione di eventuali finali.
- 3.8.6 I risultati ufficiali e le classifiche non devono essere trasmessi dal Segretario senza la preventiva autorizzazione del Giudice Capo.
- 3.8.7 Prepara il rapporto finale della gara.
- 3.8.8 Ove esista un ufficio stampa, il Segretario di Gara potrà, con il permesso del Direttore di Gara, comunicare ai media ogni informazione relativa alla competizione.

3.9 Medico di gara

- 3.9.1 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.

3.10 Altri assistenti

- 3.10.1 L'Organizzazione nomina gli altri assistenti ritenuti necessari per la gara; questi sono sotto l'autorità del Direttore di Gara, che, di concerto con il Giudice Capo, definisce i compiti che ciascuno di essi dovrà svolgere.

3.11 Riunione preliminare

- 3.11.1 Prima della competizione, dovrà obbligatoriamente avere luogo una riunione tra:

- il Direttore di Gara;
- il Giudice Capo;
- gli Atleti o i loro Rappresentanti;
- il Medico dell'organizzazione.

- 3.11.2 Lo scopo della riunione è quello di definire:

- questioni tecniche;
- orari;
- istruzioni sulla cerimonia di premiazione;
- spazi riservati a ogni squadra;
- misure di sicurezza.

- 3.11.3 Per nessuna ragione, nel corso della riunione preliminare, potranno essere predisposte modifiche al presente Regolamento.

3.12 Reclami e ricorsi

- 3.12.1 I reclami e i ricorsi devono essere effettuati secondo le modalità previste dall'**Art. 16 della C.N. del Settore – Parte Generale.**

SEZIONE IV

SPECIALIZZAZIONI SPORTIVE – NORME DI CARATTERE PARTICOLARE

4.1 TIRO LIBERO

4.1.1 Il Tiro Libero è una specialità individuale.

4.1.2 **Il Tiro Libero consiste nell'eseguire 10 tiri su di un bersaglio fisso in due manche distinte (5 tiri per ogni manche), con un tempo di 5 minuti per ogni manche. Il tempo non utilizzato nella prima manche non può essere sommato al tempo della seconda manche.**

4.1.3 Il foglio è composto da **cinque (5)** bersagli e l'atleta deve eseguire **un (1)** tiro su ogni bersaglio.

4.1.4 Ogni tiro deve essere intervallato dal ritorno in superficie. Il concorrente utilizza questo momento per la preparazione del fucile subacqueo e per il caricamento, che può avvenire sia in superficie che sul fondo della piscina, ma sempre in direzione del bersaglio.

4.1.5 Il fucile subacqueo deve essere sostenuto da un solo braccio e impugnato da una sola mano senza ulteriori appoggi al braccio o in nessun'altra parte del corpo.

4.1.6 Durante il tiro, il secondo braccio potrà essere utilizzato per offrire stabilità al corpo o, eventualmente, alla ventosa ivi posizionata con la mano libera.

4.1.7 **Ordine di partenza**

4.1.7.1 L'ordine di partenza degli atleti sarà definito attraverso un sorteggio realizzato dal Giudice Capo. Il sorteggio avverrà alla presenza degli Ufficiali di Gara preposti e dei rappresentanti delle squadre presenti.

A giudizio del Giudice Capo, l'ordine di partenza degli atleti può essere determinato senza il sorteggio, secondo il criterio ritenuto più funzionale.

4.1.8 **Svolgimento della gara**

4.1.8.1 Il concorrente viene invitato dall'organizzazione a preparare la sua postazione di gara nel tempo massimo di **due (2) 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**.

4.1.8.2 La prova viene eseguita secondo le fasi seguenti:

4.1.8.2.1 L'atleta si posiziona in attesa del via, dietro la linea di partenza.

4.1.8.2.2 Dopo il segnale di inizio gara, l'atleta, nuotando in superficie, giunge in prossimità della linea di tiro, dove sceglierà se caricare il fucile subacqueo in immersione oppure in superficie, quindi effettua il tiro, sostenendo il fucile subacqueo con un solo braccio e una sola mano.

4.1.8.2.3 Dopo aver tirato, l'atleta deve riemergere rimanendo in verticale in prossimità della linea di tiro e, riarmato il fucile subacqueo, ripeterà la sequenza fino all'effettuazione del **quinto (5°)** tiro.

4.1.8.2.4 La manche termina quando l'atleta, eseguiti tutti i tiri, riemerge sulla linea di tiro e, effettuando il percorso in superficie, ritorna con il fucile subacqueo oltre la linea di partenza, dove alzerà la mano segnalando il termine della prova.

4.1.9 Incidente tecnico

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

4.1.9.2 L'atleta, in caso di guasti o rotture al fucile subacqueo o alla sagola, può sostituire il fucile subacqueo con uno di riserva o con un'asta completa di sagola in ottimo stato, posizionati dietro la linea di partenza, prima dell'inizio della gara.

4.1.9.3 Durante l'operazione di cambio del fucile subacqueo non viene interrotto il rilievo del tempo.

4.1.9.4 Se il fucile subacqueo 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.

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

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

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

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

4.1.9.8.1 Nel caso in cui l'asta rimanga conficcata nel bersaglio, l'atleta soggetto all'interruzione dovrà segnalare l'incidente tecnico alzando un braccio, così da fare interrompere il tempo della propria prestazione, dopodiché dovrà tornare dietro la linea di partenza, anche senza il proprio fucile subacqueo.

4.1.9.8.2 La rilevazione del tempo sarà interrotta, mentre la gara degli altri atleti proseguirà regolarmente.

4.1.9.8.3 Ultimata la prova di tutti i concorrenti della stessa batteria con il ritorno dietro la linea di partenza, verrà risolto il problema che ha causato l'incidente tecnico e l'atleta, incorso nell'incidente, verrà invitato a tornare in prossimità della linea di tiro, dove gli verrà dato, dopo il conto alla rovescia di trenta (30) secondi, nuovamente il via.

4.1.9.8.4 Da quel momento, l'atleta potrà completare i restanti tiri, mentre il tempo impiegato verrà sommato a quello già effettuato.

4.1.9.8.5 Una volta effettuato il quinto (5°) tiro, l'atleta, nuotando in superficie, tornerà dietro la linea di partenza, dove alzerà un braccio per segnalare il completamento della prova, interrompendo il tempo.

4.1.9.8.6 Negli altri casi di incidente tecnico la cui responsabilità è imputabile all'organizzazione e dovuti a cause diverse dall'asta incastrata nel bersaglio, l'atleta dovrà riemergere in prossimità della linea di tiro con il fucile subacqueo carico e rivolto verso il basso. Dopo

avere segnalato l'incidente tecnico alzando un braccio, attenderà l'autorizzazione del giudice per scaricare il fucile subacqueo.

4.1.9.8.7 Per motivi di sicurezza il fucile subacqueo dovrà essere scaricato in prossimità della linea di tiro, anche effettuando un tiro all'indirizzo del bersaglio, se necessario, salvo che ciò non comporti pericolo per le persone. In tale ultimo caso, l'atleta riemergerà in superficie in prossimità della linea di tiro mantenendo il fucile subacqueo carico con la punta rivolta verso il basso, segnalando col braccio alzato l'incidente tecnico e rimanendo fermo in tale posizione in attesa di disposizioni da parte del Direttore di Gara sulle modalità per scaricare il fucile subacqueo.

4.1.9.8.8 Una volta rimossa la causa che ha determinato l'incidente tecnico, l'atleta avrà la possibilità di ripetere l'intera prova, non appena possibile e secondo le esigenze organizzative, senza tenere conto del tempo e dei tiri già effettuati.

4.1.9.9 Se l'incidente tecnico si verifica nell'ultimo tiro, l'atleta ha facoltà di abbandonare il fucile subacqueo e concludere la prova.

4.1.10 Classifica di specialità – Spareggi

4.1.10.1 Il vincitore è l'atleta che ha ottenuto, sottratte le eventuali penalità, il punteggio più alto.

4.1.10.2 In caso di parità di punteggio, solo per i primi **tre (3)** posti della classifica, si procederà con una o più manche di spareggio, fino alla determinazione del podio e del vincitore.

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

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

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

4.1.10.6 Gli atleti che a seguito di penalità previste dal regolamento vengono retrocessi all'ultimo posto con punti zero vanno segnalati in classifica con la sigla SQ (squalificato).

4.2 BIATHLON

4.2.1 Il Biathlon è una specialità individuale.

4.2.2 **Nel Biathlon l'atleta nuota in immersione effettuando cinque percorsi in apnea, in un tempo limite di centocinquanta (150) secondi per i Maschi e di centottanta (180) secondi per le Femmine, ed utilizzando lo stesso fucile subacqueo. In ogni percorso l'atleta effettuerà un tiro su di un foglio contenente cinque bersagli, scegliendo ad ogni tiro un bersaglio diverso.**

4.2.3 Ordine di partenza

4.2.3.1 L'ordine di partenza degli atleti sarà definito attraverso un sorteggio realizzato dal Giudice Capo. Il sorteggio avverrà alla presenza degli Ufficiali di Gara preposti e dei rappresentanti delle squadre presenti.
A giudizio del Giudice Capo, l'ordine di partenza degli atleti può essere determinato senza il sorteggio, secondo il criterio ritenuto più funzionale

4.2.4 Svolgimento della gara

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

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

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

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

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

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

4.2.4.2.5 Dopo aver tirato, tornerà, sempre in immersione, dietro la linea di partenza e, compiendo almeno un atto respiratorio, eseguirà di nuovo lo stesso percorso, fino all'effettuazione dei **cinque (5) tiri**.

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

4.2.5 Incidente tecnico

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

4.2.5.2 L'atleta, in caso di guasti o rotture al fucile subacqueo o alla sagola, può sostituire il fucile subacqueo con uno di riserva o con un'asta completa di sagola in ottimo stato, posizionati dietro linea di partenza, prima dell'inizio della gara.

4.2.5.3 Durante l'operazione di cambio del fucile subacqueo non viene interrotto il rilievo del tempo.

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

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

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

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

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

- 4.2.5.8.1 Nel caso in cui l'asta rimanga conficcata nel bersaglio, l'atleta soggetto all'interruzione, dopo essere tornato in immersione dietro la linea di partenza, anche senza il proprio fucile subacqueo, dovrà segnalare l'incidente alzando un braccio, così da fare interrompere il tempo della propria prestazione, mentre la gara degli altri atleti proseguirà regolarmente.
- 4.2.5.8.2 Una volta rimossa la causa che ha determinato l'incidente tecnico, l'atleta stazionerà dietro la linea di partenza, dove gli verrà dato nuovamente il via, attendendo il conto alla rovescia di trenta (30) secondi.
- 4.2.5.8.3 Al via, ripartirà il tempo che verrà sommato a quello già effettuato e l'atleta potrà completare i tiri rimanenti.
- 4.2.5.8.4 Una volta effettuato l'ultimo tiro, tornerà dietro la linea di partenza, dove alzerà un braccio per segnalare il completamento della prova, interrompendo il tempo.
- 4.2.5.8.5 Negli altri casi di incidente tecnico la cui responsabilità è imputabile all'organizzazione e dovuti a cause diverse dall'asta incastrata nel bersaglio, l'atleta dovrà riemergere in prossimità della linea di tiro con il fucile subacqueo carico e rivolto verso il basso. Dopo avere segnalato l'incidente tecnico alzando un braccio, attenderà l'autorizzazione del giudice per scaricare il fucile subacqueo.
- 4.2.5.8.6 Per motivi di sicurezza il fucile subacqueo dovrà essere scaricato in prossimità della linea di tiro, anche effettuando un tiro all'indirizzo del bersaglio, se necessario, salvo che ciò non comporti pericolo per le persone. In tale ultimo caso, l'atleta riemergerà in superficie in prossimità della linea di tiro mantenendo il fucile subacqueo carico con la punta rivolta verso il basso, segnalando col braccio alzato l'incidente tecnico e rimanendo fermo in tale posizione in attesa di disposizioni da parte del Direttore di Gara sulle modalità per scaricare il fucile subacqueo.
- 4.2.5.8.7 Una volta rimossa la causa che ha determinato l'incidente tecnico, l'atleta avrà la possibilità di ripetere l'intera prova, non appena possibile e secondo le esigenze organizzative, senza tenere conto del tempo e dei tiri già effettuati.
- 4.2.5.9 Se l'incidente tecnico si verifica nell'ultimo tiro, l'atleta ha la facoltà di abbandonare il fucile subacqueo e concludere la prova.

4.2.6 Classifica di specialità – spareggi

- 4.2.6.1 La classifica viene redatta in base al maggior numero di tiri andati a bersaglio nel minor tempo impiegato, dedotte eventuali penalità.
- 4.2.6.2 Solo nel caso di parità di punteggio e di tempo, per le prime tre posizioni in classifica si procederà agli spareggi diretti, con una manche completa di biathlon ad oltranza.
- 4.2.6.3 Gli atleti iscritti alla gara che, per qualsiasi motivo, non si presentino vanno segnalati con la sigla ASS (assenti) nel foglio iscritti e depennati dalla classifica
- 4.2.6.4 Gli atleti regolarmente iscritti che, per qualsiasi motivo, non prendano parte alla gara vanno segnalati in classifica con la sigla NP (non partecipato).
- 4.2.6.5 Gli atleti che non portino a termine la prova vanno segnalati in classifica con la sigla NV (non valida).

- 4.2.6.6 Gli atleti che a seguito di penalità previste dal regolamento vengono retrocessi all'ultimo posto con punti zero vanno segnalati in classifica con la sigla SQ (squalificato).

4.3 STAFFETTA

- 4.3.1 La staffetta è una prova a squadre che prevede squadre maschili, femminili e miste.
- 4.3.2 Ogni Società può iscrivere squadre composte da tre (3) atleti ciascuna. In deroga è consentita la partecipazione anche a una 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
- 4.3.3 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).*
- 4.3.4 La Staffetta consiste nell'eseguire nove (9) tiri sui nove (9) bersagli del foglio.**
- 4.3.5 La gara si svolge in un'unica manche con un tempo limite di quattro (4) minuti e trenta (30) secondi.**
- 4.3.6 Se la squadra è composta da tre (3) concorrenti, ciascuno effettuerà tre (3) tiri sui nove (9) bersagli.
- 4.3.7 Se la squadra è composta da due (2) atleti, uno di essi dovrà effettuare cinque (5) percorsi e l'altro quattro (4), effettuando altrettanti tiri sui bersagli.
- 4.3.8 Ordine di partenza**
- 4.3.8.1** L'ordine di partenza delle squadre sarà definito attraverso un sorteggio realizzato dal Giudice Capo. Il sorteggio avverrà alla presenza degli Ufficiali di Gara preposti e dei rappresentanti delle squadre presenti.
A giudizio del Giudice Capo, l'ordine di partenza degli atleti può essere determinato senza il sorteggio, secondo il criterio ritenuto più funzionale.
- 4.3.9 Svolgimento della gara**
- 4.3.9.1** 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.
- 4.3.9.2 La prova viene eseguita secondo le seguenti fasi:
- 4.3.9.2.1 Il primo atleta occuperà l'area di partenza mentre gli altri due (2) atleti attenderanno il loro turno all'interno dell'area di chiamata.
- 4.3.9.2.2 Al via, il primo atleta si immerge ed effettua il percorso in immersione, scegliendo se caricare il fucile subacqueo 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.

- 4.3.9.2.3 Raggiunta la linea di tiro, l'atleta deve eseguire il tiro con il fucile subacqueo sostenuto da un solo braccio e impugnato da una sola mano senza ulteriori appoggi al corpo; il secondo braccio può essere utilizzato per fornire stabilità al corpo.
- 4.3.9.2.4 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 subacqueo 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 subacqueo. 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.
- 4.3.9.2.5 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, mentre gli altri due atleti attenderanno all'interno dell'area di chiamata.
- 4.3.9.2.6 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.

4.3.10 Incidente tecnico

- 4.3.10.1 Durante lo svolgimento della gara è ammesso l'incidente tecnico. L'incidente tecnico durante lo svolgimento della gara è inteso come guasto al fucile subacqueo o inconvenienti all'attrezzatura dell'organizzazione o dell'impianto.
- 4.3.10.2 L'atleta, in caso di guasti o rotture al fucile subacqueo o alla sagola, può sostituire il fucile subacqueo con uno di riserva o con un'asta completa di sagola in ottimo stato, posizionati dietro la linea di partenza, prima dell'inizio della gara.
- 4.3.10.3 Durante l'operazione di cambio del fucile subacqueo non viene interrotto il rilievo del tempo.
- 4.3.10.4 Se il fucile subacqueo 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**.
- 4.3.10.5 Il fucile subacqueo di riserva può essere utilizzato solo in caso di guasto del primo.
- 4.3.10.6 I fucili subacquei sostituiti sono controllati dal Giudice Capo, il quale, nel caso in cui non riscontri l'incidente tecnico, provvede a penalizzare l'atleta.
- 4.3.10.7 Al concorrente in gara non è consentito fare nessun tipo di riparazione al fucile subacqueo e a parti di esso.

- 4.3.10.8 Nel caso di incidente tecnico dovuto a inconvenienti relativi all'attrezzatura dell'organizzazione o dell'impianto di gara, si procederà nel modo seguente:
- 4.3.10.8.1 Nel caso in cui l'asta rimanga conficcata nel bersaglio, l'atleta soggetto all'interruzione, dopo essere tornato in immersione dietro la linea di partenza anche senza il proprio fucile subacqueo e prima di effettuare il passaggio del testimone, dovrà segnalare l'incidente tecnico alzando un braccio, così da fare interrompere il tempo della propria prestazione, mentre la gara delle altre squadre proseguirà regolarmente.
- 4.3.10.8.2 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.
- 4.3.10.8.3 L'atleta rimarrà posizionato dietro la linea di partenza, dove gli verrà dato nuovamente il via, attendendo il conto alla rovescia di trenta (30) secondi. Da quel momento la squadra potrà completare i restanti tiri.
- 4.3.10.8.4 Il rilevamento del tempo riprenderà e andrà a sommarsi a quello già effettuato.
- 4.3.10.8.5 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.
- 4.3.10.8.6 Negli altri casi di incidente tecnico la cui responsabilità è imputabile all'organizzazione e dovuti a cause diverse dall'asta incastrata nel bersaglio, l'atleta dovrà riemergere in prossimità della linea di tiro con il fucile subacqueo carico e rivolto verso il basso. Dopo avere segnalato l'incidente tecnico alzando un braccio, attenderà l'autorizzazione del giudice per scaricare il fucile subacqueo.
- 4.3.10.8.7 Per motivi di sicurezza il fucile subacqueo dovrà essere scaricato in prossimità della linea di tiro, anche effettuando un tiro all'indirizzo del bersaglio, se necessario, salvo che ciò non comporti pericolo per le persone. In tale ultimo caso, l'atleta riemergerà in superficie in prossimità della linea di tiro mantenendo il fucile subacqueo carico con la punta rivolta verso il basso, segnalando col braccio alzato l'incidente tecnico e rimanendo fermo in tale posizione in attesa di disposizioni da parte del Direttore di Gara sulle modalità per scaricare il fucile subacqueo.
- 4.3.10.8.8 Una volta rimossa la causa che ha determinato l'incidente tecnico, la squadra avrà la possibilità di ripetere l'intera prova, non appena possibile e secondo le esigenze organizzative, senza tenere conto del tempo e dei tiri già effettuati.
- 4.3.10.9 Se l'incidente tecnico si verifica nell'ultimo tiro, l'atleta ha la facoltà di abbandonare il fucile subacqueo e concludere la prova.

4.3.11 Classifica della Staffetta – spareggi

- 4.3.11.1 La classifica viene redatta in base al maggior punteggio ottenuto sui nove (9) tiri effettuati, dedotte eventuali penalità o bonus.
- 4.3.11.2 Viene assegnato un **Bonus**, da sommare al punteggio sul foglio – bersaglio, di **dieci (10) punti** per ogni secondo in meno rispetto al tempo limite di **quattro (4) minuti e trenta (30) secondi**.
- 4.3.11.3 Viene assegnato un **Malus** di **dieci (10) punti** per ogni secondo in più rispetto al tempo limite di **quattro (4) minuti e trenta (30) secondi** da sottrarre al punteggio finale ottenuto dalla somma dei punteggi sul foglio – bersaglio.

- 4.3.11.4 Solo in caso di parità di punteggio, per le prime tre posizioni in classifica si procederà agli spareggi diretti con la ripetizione della prova a oltranza

4.4 SUPER BIATHLON

- 4.4.1 Il Super Biathlon è una specialità individuale.

4.4.2 Svolgimento della gara

- 4.4.2.1 **Nel Super Biathlon, l'atleta nuota in immersione effettuando tre (3) percorsi in apnea, in un tempo cronometrato in secondi e decimi di secondo, utilizzando lo stesso fucile subacqueo.**

Ad ogni percorso, l'atleta effettuerà un tiro su di un foglio contenente cinque (5) bersagli.

L'atleta sceglie tre (3) dei cinque (5) bersagli, effettuando ciascun tiro in un bersaglio diverso.

La linea di partenza è posizionata a quindici (15) metri di distanza dalla linea di tiro.

- 4.4.2.2 **Dopo ciascun tiro, l'atleta ritorna in immersione dietro la linea di partenza e, dopo avere recuperato l'asta e compiuto almeno un atto respiratorio, si prepara al percorso successivo.**

L'atleta può caricare il fucile subacqueo sia in superficie che durante il percorso in immersione o davanti alla linea di tiro. Nel caso in cui il caricamento avvenga in superficie, ciò dovrà avvenire prima di aver superato la linea di partenza.

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

Il tempo verrà interrotto dopo il terzo tiro, quando la testa dell'atleta sarà riemersa dietro la linea di partenza e l'atleta avrà segnalato il termine della prova con un braccio alzato.

L'atleta deve tornare dietro la linea di partenza con il proprio fucile subacqueo.

4.4.3 Ordine di partenza degli atleti

- 4.4.3.1 L'ordine di partenza degli atleti verrà determinato da un sorteggio realizzato dal Giudice Capo. Tale sorteggio deve essere effettuato alla presenza degli Ufficiali di Gara preposti e dei Rappresentanti di ogni squadra presente.

A parere del Giudice Capo, l'ordine di partenza degli atleti può essere determinato anche senza effettuare il sorteggio, secondo il criterio ritenuto più funzionale.

4.4.4 Incidente tecnico

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

- 4.4.4.2 L'atleta, in caso di guasti o rotture al fucile subacqueo o alla sagola, può sostituire il fucile subacqueo con uno di riserva o con un'asta completa di sagola in ottimo stato, posizionati dietro la linea di partenza, prima dell'inizio della gara.

- 4.4.4.3 Durante l'operazione di cambio del fucile subacqueo il rilievo del tempo non viene interrotto.

- 4.4.4.4 Se il fucile subacqueo di riserva o l'asta non sono posizionati dietro la linea di partenza, l'atleta interromperà la prova, la quale non sarà ritenuta valida ai fini della classifica.
- 4.4.4.5 Il fucile subacqueo di riserva potrà essere utilizzato solo in caso di guasto del primo.
- 4.4.4.6 I fucili subacquei sostituiti sono controllati dal Giudice Capo, il quale, nel caso in cui non riscontri l'incidente tecnico, provvede a penalizzare l'atleta.
- 4.4.4.7 Al concorrente in gara non è consentito fare nessun tipo di riparazione al fucile subacqueo e a parti di esso.
- 4.4.4.8 Nel caso di incidente tecnico dovuto a inconvenienti relativi all'attrezzatura dell'organizzazione o dell'impianto di gara, si procederà nel modo seguente:
 - 4.4.4.8.1 Nel caso in cui l'asta rimanga conficcata nel bersaglio, l'atleta soggetto all'interruzione, dopo essere tornato in immersione dietro la linea di partenza, anche senza il proprio fucile subacqueo, dovrà segnalare l'incidente alzando un braccio.
 - 4.4.4.8.2 La rilevazione del tempo sarà interrotta, mentre la gara degli altri atleti proseguirà regolarmente.
 - 4.4.4.8.3 Ultimata la prova di tutti i concorrenti della stessa batteria con il ritorno dietro la linea di partenza, verrà risolto il problema che ha causato l'incidente tecnico e all'atleta incorso nell'incidente verrà data la possibilità di effettuare il percorso o i percorsi rimanenti, dopo il conto alla rovescia di trenta (30) secondi, che precedono il nuovo via.
 - 4.4.4.8.4 Da quel momento, l'atleta potrà completare i restanti tiri, mentre il tempo impiegato verrà sommato a quello già effettuato.
 - 4.4.4.8.5 Una volta effettuato l'ultimo tiro, l'atleta tornerà in immersione dietro la linea di partenza, dove alzerà un braccio per segnalare il completamento della prova, interrompendo definitivamente il tempo.
 - 4.4.4.8.6 Negli altri casi di incidente tecnico la cui responsabilità è imputabile all'organizzazione e dovuti a cause diverse dall'asta incastrata nel bersaglio, l'atleta dovrà riemergere in prossimità della linea di tiro con il fucile subacqueo carico e rivolto verso il basso. Dopo avere segnalato l'incidente tecnico alzando un braccio, attenderà l'autorizzazione del giudice per scaricare il fucile subacqueo.
 - 4.4.4.8.7 Per motivi di sicurezza il fucile subacqueo dovrà essere scaricato in prossimità della linea di tiro, anche effettuando un tiro all'indirizzo del bersaglio, se necessario, salvo che ciò non comporti pericolo per le persone. In tale ultimo caso, l'atleta riemergerà in superficie in prossimità della linea di tiro mantenendo il fucile subacqueo carico con la punta rivolta verso il basso, segnalando col braccio alzato l'incidente tecnico e rimanendo fermo in tale posizione in attesa di disposizioni da parte del Direttore di Gara sulle modalità per scaricare il fucile subacqueo.
 - 4.4.4.8.8 Una volta rimossa la causa che ha determinato l'incidente tecnico, l'atleta avrà la possibilità di ripetere l'intera prova, non appena possibile e secondo le esigenze organizzative, senza tenere conto del tempo e dei tiri già effettuati.
- 4.4.4.9 Se l'incidente tecnico si verifica nell'ultimo tiro, l'atleta ha la facoltà di abbandonare il fucile subacqueo e concludere la prova.

4.4.5 Classifica di specialità – spareggi

- 4.4.5.1 La classifica individuale va dal punteggio più alto per il primo classificato al punteggio più basso per l'ultimo classificato, calcolati al netto delle eventuali penalità di gara.
- 4.4.5.2 In caso di parità di punteggio, sarà considerato il migliore punteggio acquisito nelle gare di qualificazione.
- 4.4.5.3 Gli atleti iscritti alla gara che, per qualsiasi motivo, non si presentino vanno segnalati con la sigla ASS (assenti) nel foglio iscritti e depennati dalla classifica.
- 4.4.5.4 Gli atleti regolarmente iscritti che, per qualsiasi motivo, non prendano parte alla gara vanno segnalati in classifica con la sigla NP (non partecipato).
- 4.4.5.5 Gli atleti che non portino a termine la prova vanno segnalati in classifica con la sigla NV (non valida).
- 4.4.5.6 Gli atleti che a seguito di penalità previste dal regolamento vengono retrocessi all'ultimo posto con punti zero vanno segnalati in classifica con la sigla SQ (squalificato).

SEZIONE V

RESPONSABILITA'

- 5.1 L'iscrizione inviata e firmata dal Presidente della Società 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
- 5.2 Durante le gare, l'Organizzazione deve garantire 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.