

CONSELHO DE ARBITRAGEM

COMITÉ DE ARBITRAGEM DE TIRO SUBAQUÁTICO



REGULAMENTO ESPECÍFICO

DISCIPLINAS DE TIRO SUBAQUÁTICO

VERSÃO 1.0 / 2023

CAPITULO I

EQUIPAMENTOS

ARTIGO 1º

(Equipamentos Durante a Competição)

1. Equipamentos permitidos usar pelo atleta durante a competição:

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

2. Equipamento proibido

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

ARTIGO 2º

(Características das Armas)

1. Características Gerais:

- 1.1. Só podem ser utilizadas armas de elástico, com arpões de comprimento máximo de 150 cm.
- 1.2. O diâmetro do arpão não pode exceder os 8mm.
- 1.3. A arma tem de ser obrigatoriamente de um modelo produzido em massa para a pesca submarina e ser de uma marca reconhecida, homologada que não tenha sido modificada ou personalizada.

- 1.4. Não podem ser utilizadas armas de madeira de elásticos, mesmo que sejam produzidas em massa e homologadas pela marca.
 - 1.5. Não podem ser utilizadas armas pneumáticas de qualquer marca ou modelo.
 - 1.6. Não podem ser utilizadas armas com sistema Roller.
 - 1.7. O arpão tem de ser obrigatoriamente de um modelo produzido comercialmente.
 - 1.8. O arpão, fio, amortecedor (bungee) e os elásticos podem ser substituídos por componentes equivalentes de uma marca que não seja a do fabricante da arma.
 - 1.9. Todos os dispositivos de mira, comerciais ou caseiros, tais como mira laser para arcos ou espingardas, fixos ou ajustáveis, todos os dispositivos de mira ótica que alteram a visibilidade e qualquer modificação feita à estrutura da arma que pode ser utilizada como dispositivo de mira são proibidos.
 - 1.10. São proibidos suportes, contrapesos na arma, guias de arpão, qualquer suporte entre a arma e o corpo ou a arma e o braço, e punhos anatómicos caseiros.
2. Características específicas da Arma e do Arpão:
- 2.1. A besta 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 da arma (corpo da arma): 28mm
 - 2.7. Comprimento máximo do amortecedor (Bungee, elástico): 200mm
 - 2.8. Comprimento máximo do arpão: 150mm
 - 2.9. Diâmetro máximo do arpão: 8mm
 - 2.10. Ângulo do corte da ponta do arpão: 30°
 - 2.11. Diâmetro da ponta (plano): 4mm
 - 2.12. Comprimento com conjunto bungee, linha e arpão não pode exceder os 4500mm

ARTIGO 3º

(Alvos)

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

1.1. Dimensão: 33x35 cm

1.2. Fundo branco

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

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

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

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

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

2.1. Dimensão: 33x35 cm

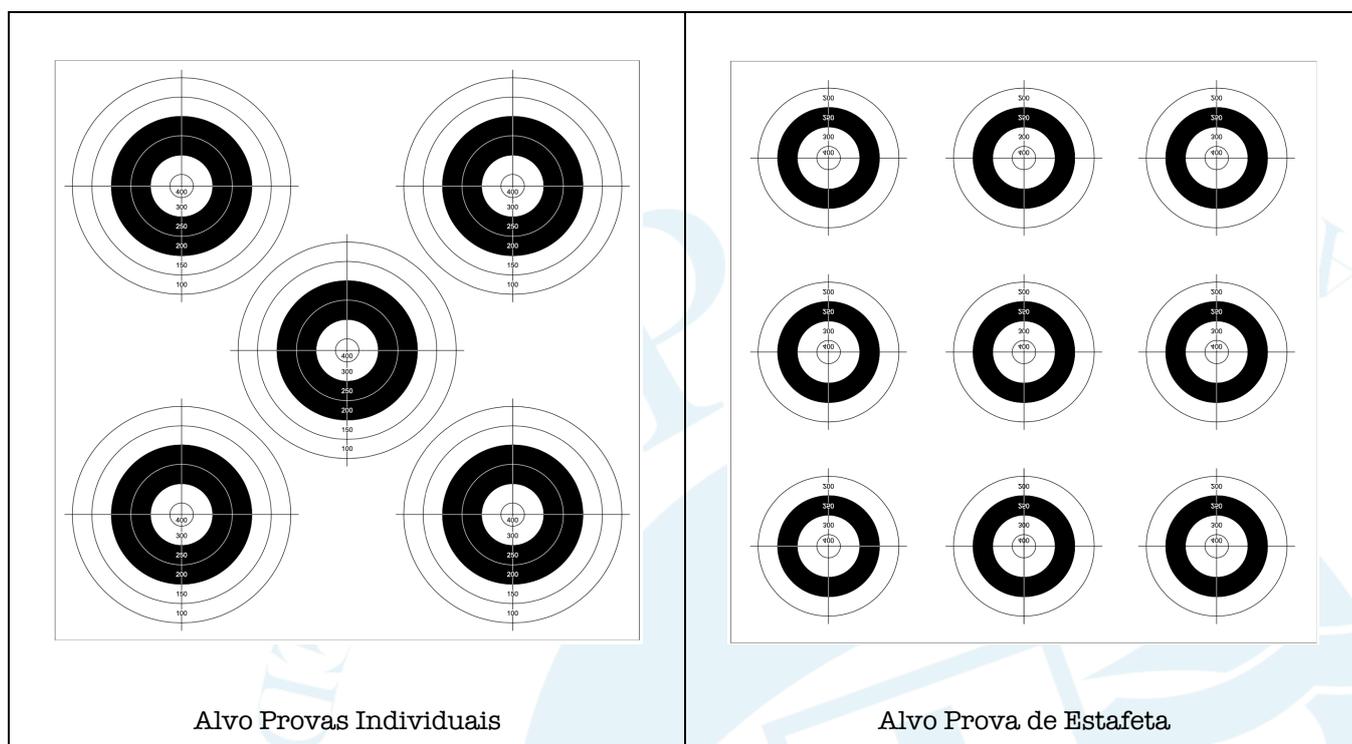
2.2. Fundo branco

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

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

2.5. O alvo é constituído por cinco (9) alvos impressos iguais, distribuídos por três (3) filas e três (3) colunas, sendo cada alvo constituído por quatro (4) círculos, intercalando entre linhas brancas e negras, com as seguintes dimensões e valores:

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



ARTIGO 4º

(Zonas de Competição)

1. Piscina

1.1. Temperatura da água: Entre os 23º C e os 33º C, sendo ideal a 28º Celsius.

1.2. Dimensões mínimas: 10,00 x 25,00 metros

1.3. Profundidades: Entre 1,80m e 3,50m na zona de tiro

1.4. Todas as exceções deverão ser aprovadas pelo comité de arbitragem da FPAS, assegurando todos os princípios de segurança.

2. Organização da zona de competição:

2.1. Zona de segurança: a área de água atrás dos alvos onde é estritamente proibida a permanência ou passagem.

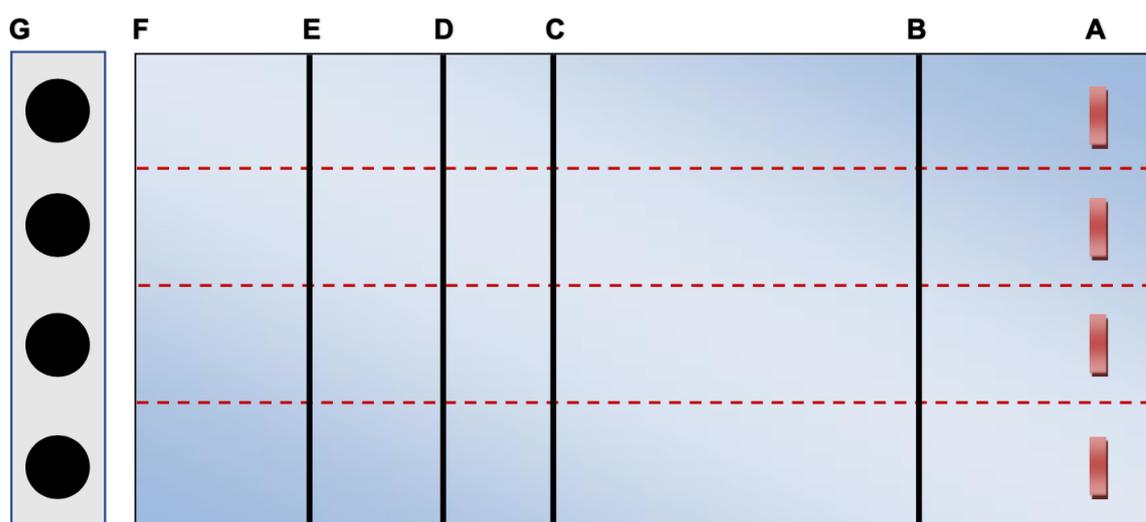
2.2. Zona de competição: a área de água reservada aos atletas para a realização dos seus eventos.

2.3. Zona de partida: a área de água em frente da zona de competição utilizada pelos atletas à espera da sua vez na competição.

2.4. Zona de chamada: a área de água entre a zona de partida e a zona de aquecimento.

2.5. Zona de aquecimento: A área de água utilizada pelos atletas para aquecerem antes da competição.

2.6. Zona de pré-partida: área fora de água onde os atletas estão à espera de entrar na piscina.





LINHAS	ZONAS
A - Linha de alvos	Zona entre A e B: Zona de tiro a 4m
B - Linha de tiro	Zona entre B e C: Zona de preparação para o tiro com 10m
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)

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

ARTIGO 6º

(Eliminação Direta)

1. 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.

2. Medição dos impactos

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

(Prova de Precisão)

3. Definição

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

3.2. O evento consiste em 10 tiros num alvo fixo em duas séries separadas (5 tiros em cada), com um limite de tempo de 5 minutos para cada série.

4. Disposições comuns

4.1. A prova é realizada em duas (2) séries de 5 tiros e tem um limite de tempo de cinco (5) minutos por série.

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

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

5. Zonas

5.1. A linha de tiro (B) está localizada a 4m do alvo (A)

5.2. A linha de partida (C) situa-se a 10 metros da linha de tiro (B).

6. Procedimentos

6.1. O protocolo de partida tem o seguinte procedimento:

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

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

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

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

6.1.5. 30 segundos antes do início da performance, o juiz de partida autoriza o armar.

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

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

6.1.8. A série termina quando o atleta realiza os 5 tiros e regressa à superfície na zona de partida levantando a mão.

6.2. Procedimentos gerais da prova de precisão:

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

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

6.2.3. A linha de tiro (B) está localizada a 4m do alvo (A).

6.2.4. A linha de partida (C) situa-se a 10m da linha de tiro (B).

6.2.5. Cada tiro é disparado a uma distância (chamada linha de tiro) de 4m do suporte do alvo.

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

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

6.2.8. O impacto do arpão deixa uma marca no alvo e cai no chão da piscina.

6.2.9. O atleta recupera o arpão puxando a fio que o liga à arma, podendo iniciar a deslocação para a zona de partida (C/D).

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

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

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

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

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



ARTIGO 9º

(Prova de Estafeta)

1. Definição

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

2. Disposições comuns

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

3. Zonas

- 3.1. A linha de tiro (B) está localizada a 4m do alvo (A)
- 3.2. A linha de partida (C) situa-se a 10 metros da linha de tiro (B).

4. Procedimentos

4.1. O protocolo de partida tem o seguinte procedimento:

- 4.1.1. Antes do início da performance, os atletas tomam posição na zona de pré-partida por ordem do juiz, enquanto aguardam que lhes seja permitido o acesso à zona de aquecimento.
- 4.1.2. O juiz deve informar os atletas que estão na zona de aquecimento para passar à zona de chamada. Os atletas permanecem nesta zona durante 3 minutos.
- 4.1.3. Após os 3 minutos, o juiz informa os atletas para passar para zona de partida, iniciando a contagem de 1 minuto para o início da performance.
- 4.1.4. Os atletas tomam uma posição atrás da linha de partida e espera à superfície pelo sinal de armar.
- 4.1.5. 30 segundos antes do início da performance, o juiz de partida autoriza o armar.

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

4.2. Procedimentos gerais da prova de precisão:

- 4.2.1. O alvo tem nove (9) alvos impressos e os atletas devem disparar um (1) tiro/arpão em cada visual.
- 4.2.2. A linha de tiro (B) está localizada a 4m do alvo (A).
- 4.2.3. A linha de partida (C) situa-se a 10m da linha de tiro (B).
- 4.2.4. Cada tiro é disparado a uma distância (chamada linha de tiro) de 4m do suporte do alvo.
- 4.2.5. Antes do disparo, a ponta do arpão não pode ultrapassar a linha de tiro (B).
- 4.2.6. O atleta não pode ultrapassar a linha de tiro (B).
- 4.2.7. O impacto do arpão deixa uma marca no alvo e cai no chão da piscina.
- 4.2.8. O atleta recupera o arpão puxando a fio que o liga à arma, podendo iniciar a deslocação para a zona de partida (C/D).
- 4.2.9. Entre cada disparo, o atleta deve regressar à superfície na zona de partida (C/D).
- 4.2.10. A arma só pode ser carregada na zona de partida (C/D).
- 4.2.11. Depois regressa à sua área de preparação (zona B/C) para o próximo tiro.
- 4.2.12. O atleta deve respeitar as regras de segurança e disparar sempre em direção ao alvo.

CAPITULO III

INFRAÇÕES E PENALIZAÇÕES

ARTIGO 10º

(Incidentes Regulamentares)

1. Durante a performance, existem procedimentos em caso de ocorrerem incidentes especiais. Um incidente especial durante a fase antes ou durante a performance é definido como a quebra da arma, equipamento pessoal do atleta ou problemas com o equipamento da organização ou com as instalações.
2. No caso de quebra de equipamento pessoal, da arma ou fio, o atleta pode substituir a arma pela arma suplente que deverá estar posicionada atrás da linha de partida, antes do início da performance. Caso não tenha nenhum equipamento na zona de partida, o atleta é impedido de continuar essa série.
3. Durante a operação de substituição da arma ou equipamento o tempo não pára.
4. Se arma suplente ou equipamento pessoal não for colocada atrás da linha de partida, o atleta termina a série e os disparos feitos até esse momento são contabilizados.
5. A arma suplente só pode ser utilizada se a primeira arma ficar inoperacional.
6. As armas suplentes são verificadas pelo juiz, e se o juiz não considerar que se trata de um incidente particular, aplica uma penalização ao atleta.
7. Durante a competição, os atletas não estão autorizados a fazer quaisquer reparações na arma ou qualquer parte/acessório da mesma.
8. No caso de um incidente em particular devido a problemas com o equipamento da organização ou com as instalações da competição, os seguintes procedimentos devem ser seguidos:
 - 8.1. O atleta envolvido na interrupção deve assinalar o incidente levantando um braço para parar o tempo e depois regressar à linha de partida, mesmo sem a sua arma, se o arpão estiver encravado no alvo.
 - 8.2. O tempo da performance será interrompido, enquanto a competição continua normalmente para os outros atletas.
 - 8.3. Uma vez terminados os eventos dos outros atletas da mesma série, tendo os todos os atletas regressado atrás da linha de partida, o problema que causou o incidente particular deve ser resolvido, e então o atleta envolvido neste incidente é convidado a regressar às proximidades da linha de tiro onde, após uma contagem decrescente de 30 segundos, o sinal de partida é dado novamente.
 - 8.4. A partir deste ponto, o atleta pode disparar os restantes tiros e o seu tempo é então adicionado ao tempo já registado.
 - 8.5. Após o último disparo, o atleta nada de volta à superfície atrás da linha de partida, onde levanta um braço para assinalar o fim da sua performance.

ARTIGO 11º

(Infrações e Penalizações)

Um atleta que, durante a prova, cometa uma infração das disposições contidas no presente Regulamento estará sujeito a sanções de acordo com a gravidade da infração, conforme indicado abaixo:

INFRAÇÃO	SANÇÃO
O atleta não responde ao apelo do juiz para entrar na área de pré-partida.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta entra na zona de aquecimento antes de ser autorizado pelo juiz.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta deixa a zona de competição antes de ser autorizado a fazê-lo pelo juiz.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta cruza a linha de tiro com a ponta do arpão no momento do tiro.	Cem (100) pontos.
O atleta carrega a arma ou utiliza a arma em momentos que não sejam durante a sua própria performance.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta carrega a arma antes de o juiz dar o sinal de carregar.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta deixa a sua arma carregada no fundo da piscina.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta volta a atar uma ou as duas partes do fio em caso de o fio se partir durante a performance.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta inicia a performance antes do outro atleta da equipa voltar ou ter contacto com a palma da mão à superfície.	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 o número permitido de tiros sobre o mesmo alvo.	Anulação dos impactos em excesso no mesmo alvo, que representam a pontuação mais alta
O atleta dispara mais do que o número permitido de tiros por série.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta executa mais de um (1) tiro durante a 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)
Comportamento anti-desportivo.	Desclassificação e zero pontos (0)
O atleta regressa à superfície com a arma armada.	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 regressa atrás da linha de partida sem emergir, após ter efetuado cinco (5) tiros.	Cem (100) pontos.
O atleta ultrapassa o tempo limite de cinco (5) minutos para a conclusão de uma serie.	Dez (10) pontos por cada segundo até um máximo de cinco (5) minutos.
O atleta atravessa a linha de tiro com uma das partes do corpo.	Desclassificação e zero pontos (0)