



FEDERACION TERRITORIAL  
VIZCAINA DE ACTIVIDADES  
SUBACUATICAS

URPEKO JARDUEREN  
BIZKAIKO LURRALDE  
FEDERAZIOA

# **REGLAMENTO DE TIRO EN PISCINA**

## INTRODUCCIÓN

La idea de hacer prácticas de tiro en piscina, surge tras un periodo de inactividad causado por la imposibilidad de desarrollar esta actividad deportiva en aguas abiertas con seguridad dadas las inclemencias meteorológicas.

Algo más de una década de existencia del tiro en piscina afianza la práctica competitiva. La superación física y la competencia noble estimulan y enriquecen a las personas que lo practican.

A lo largo de su trayectoria el tiro en piscina ha ajustado su evolución al desarrollo tecnológico, y a la modificación de los materiales.

Por ello, las Actividades Subacuáticas han integrado los valores de la competición en el tiro en piscina.

# REGLAMENTO DE LOS CAMPEONATOS, INDIVIDUAL Y POR CLUBES, DE TIRO EN PISCINA

## Artículo 1.- DEFINICIÓN

Por Tiro en Piscina se entiende la prueba o competición de tiro con fusil submarino efectuada en una piscina en la que la persona participante buceando en apnea, y provista del equipo definido en el artículo 5, realiza una serie de disparos a una diana.

La persona participante depende exclusivamente de su capacidad y habilidad física.

La carga del fusil submarino será responsabilidad de la persona participante.

## ARTICULO 2.- ORGANIZACIÓN

La organización de una competición requiere de:

Una persona responsable en la piscina que debe hacer respetar los reglamentos federativos y locales (reglamento interno del lugar de la competición).

Tener previstos los protocolos de actuación en caso de accidente. (En la mesa del responsable del control)

La organización de una competición inscrita en el calendario estará constituida por al menos:

Una dirección de competición.

Responsable cronometrador de salidas.

Responsable por diana.

Responsable del control y suma de los impactos.

Responsable de control de los fusiles.

Una capitanía por equipo.

(Una persona puede realizar varias funciones de organización)

### 2.1.- **Jurado**

Composición del jurado:

La dirección de competición.

La capitanía de los equipos.

En caso necesario, un persona representante federativa.

Competencias del jurado:

Interpretar y hacer respetar todo lo recogido en el reglamento general, y en particular, decidir y resolver todos los casos que se le presenten.

**Las decisiones del jurado son inapelables.**

En caso de empate la dirección de competición tendrá voto de calidad.

### 2.2.- **La dirección de la Competición:**

Deberá velar porque la competición se desarrolle dentro de lo establecido por el reglamento.

Nombrar los cargos de la competición.

Da la señal de salida y el final de la competición.

Coordinar las diferentes actuaciones necesarias para garantizar la seguridad de las personas participantes.

### 2.3.- **Responsable de salidas:**

Da la salida de cada serie después de que la persona cronometradora y jurado se hayan puesto a sus órdenes.

Dejará **dos minutos** a la persona participante de cada serie para la preparación de sus disparos, salvo en caso de incidente.

### 2.4.- **Responsable cronometrador:**

Es la persona que tiene por misión la medida del tiempo efectuado por las personas competidoras.

Durante las pruebas, controla el desplazamiento por la calle que le corresponda a cada participante.

Velará porque la persona participante efectúe una salida correcta.

Medirá los tiempos.

Escribe en la diana el tiempo y las penalizaciones.

Velará por la seguridad de la persona participante y en caso de incidente alertará a la persona responsable de diana y a la dirección de la competición.

### 2.5.- **Responsable de diana:**

Cuya misión es la de vigilar la zona de tiro.

Verificará que el arpón no rebase el límite de tiro marcado como línea T.

Controlar la extracción del arpón.

Contabilizar los tiros y los impactos.

Contabilizar las penalizaciones.

Comunicar los resultados a la persona responsables cronometradora.

### 2.6.- **Responsable de control y suma de los impactos y de transmitir los resultados:**

Recepciones de las dianas.

Tienen por misión la notificación de los puntos obtenidos en cada tiro.

Manipular el soporte de control, la punta completamente perforada, para definir el valor de los tiros.

Inscriben sobre la diana el resultado.

### 2.7.- **Responsable de la informatización de los resultados:**

Tiene por misión la administración de la competición.

Inscribe a las personas participantes

Prepara las series.

Recoge los resultados y las penalizaciones sobre soporte papel o informático.

Difunde los resultados a petición de la dirección de la competición.

### 2.8.- **Responsable que controle los fusiles:**

Tiene por misión verificar antes del inicio de la competición que todos los fusiles cumplan las condiciones establecidas. Máximo dos por participante.

Verifica que el fusil encaje correctamente en la caja soporte.

Verifica la conformidad de la punta de la varilla.

Verifica la unión entre la varilla y el fusil.

Verifica el funcionamiento del mecanismo de disparo.

Verifica cualquier otro aspecto que permita garantizar que el fusil cumple con el reglamento.

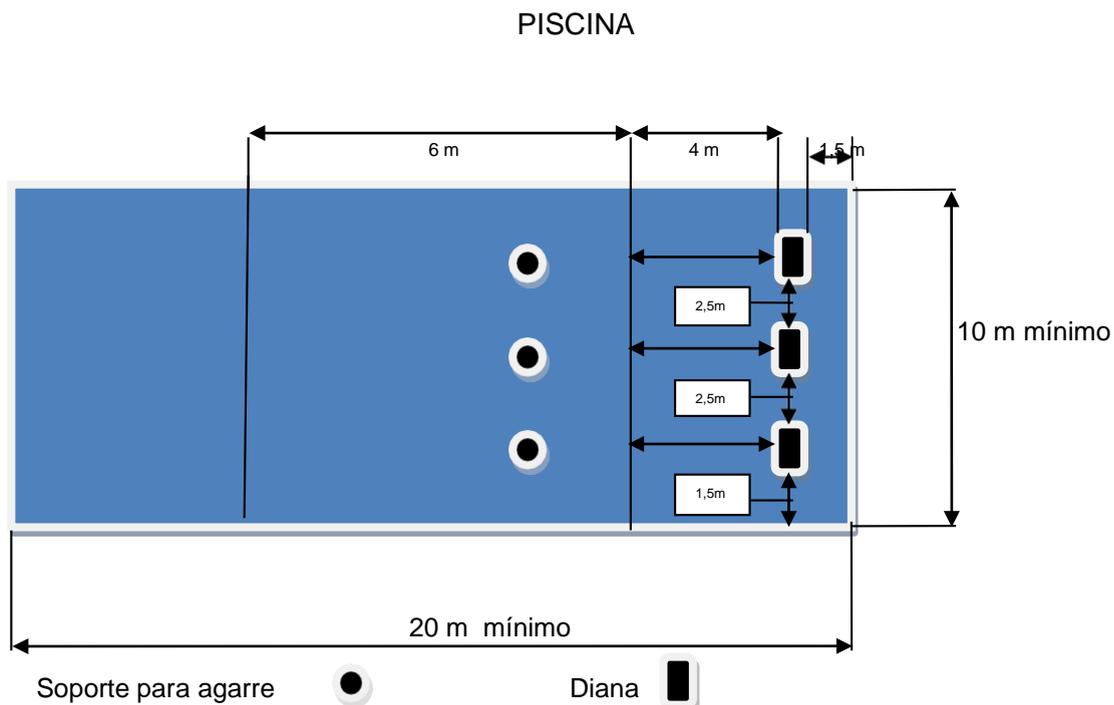
Tras estos controles, certifica la adecuación del equipo a normativa.  
Durante el desarrollo de cualquier competición, puede solicitar volver a comprobar cualquier fusil, y en caso de duda, puede solicitar un disparo al vacío (distancia reglamentaria más 1,5 m).

### 2.9.- **La capitanía del equipo:**

Representa a su equipo ante la organización.  
Comunica las instrucciones de la organización entre los integrantes de su equipo.  
Es la única persona autorizada para acercarse a la mesa de contabilización.  
Firma en la mesa de control las dianas de las personas competidoras.  
Al inicio de la competición se presentará el equipo de arbitraje ante las personas participantes y capitanía de los equipos.  
La dirección de la competición explicará el desarrollo de la misma.

## ARTICULO 3.- **LUGAR DE PRÁCTICA**

La competición tendrá lugar exclusivamente en, dique o piscina.  
Las dimensiones serán comprobadas por el jurado respetando las reglas fundamentales de seguridad.  
La profundidad a nivel del soporte de la diana variará entre 1-1,5 m. desde el fondo.  
Las dimensiones no deben ser inferiores a 10x20m.  
La distancia que separe dos soportes de diana deberá ser de al menos 2,5 m. y deberá estar situada como mínimo a 1,5m. del muro o parte final del lugar donde tenga lugar la prueba.  
El número de dianas máximo permitido en una piscina de 10 metro de ancho, es de 3.



## **ARTÍCULO 4.- TIPOS Y PROGRAMACIÓN DE UNA COMPETICIÓN**

### **4.1.- Tipos de competición:**

Individual: Aquel en el que la persona participante compite de manera unitaria.

Inter clubs: La suma de las puntuaciones de las personas participantes de cada club determinará el resultado.

Inter Provincial o Autonómico: Son las personas participantes que determina su Federación Autonómica o provincial.

### **4.2.- Programación de una competición:**

Para que una competición sea reconocida (sea cual sea su tipo), debe ser inscrita en un calendario nacional, provincial o autonómico. Sólo las competiciones inscritas en este calendario serán reconocidas para la clasificación.

Toda modificación de fecha deberá ser notificada, por escrito, con 10 días de antelación a la fecha prevista.

## **ARTÍCULO 5.- EQUIPAMIENTO INDIVIDUAL**

A los participantes se les permite utilizar el siguiente material:

### **5.1.- Fusil**

El fusil puede ser comercial o artesanal, requiriendo los artesanales de mayor vigilancia y celo por parte del responsable de control de fusiles.

Podrá ser de una o más gomas, quedando descartados los fusiles de aire comprimido.

Solo se permitirá la carga del fusil manualmente, a pulso, siempre será en el agua, no pudiendo apuntar fuera del agua una vez cargado, sin ningún tipo de ayuda mecánica ni exterior.

La carga del fusil es responsabilidad de la persona competidora.

En última instancia será el responsable de control de fusiles quien dictamine que un fusil no es adecuado.

Los fusiles que se utilicen en la prueba deberán ir enfundados hasta llegar a la zona de tiro, si la punta de la varilla sobresaliese de la funda, la misma deberá ir cubierta con un tope para evitar accidentes.

No podrá pasar de 1,50m de longitud, desde la punta de la varilla hasta el final de la culata.

Está prohibido el uso o instalación de cualquier dispositivo o tipo de fuente eléctrica.

## 5.2.- La varilla

Tiene que estar desprovista de aleta, con una longitud que no exceda del 1,40 m y un diámetro inferior o igual a 0,65 cm. (6,5 Mm.).

Estará obligatoriamente unida al fusil por un cabo suficientemente sólido para resistir un tiro fuera de la diana. En caso de utilizar una goma, ésta deberá tener una resistencia igual o superior al cabo.

En todos los casos, el alcance máximo de la varilla desde su punta con el cabo de unión no podrá exceder la distancia de 5.50 m.

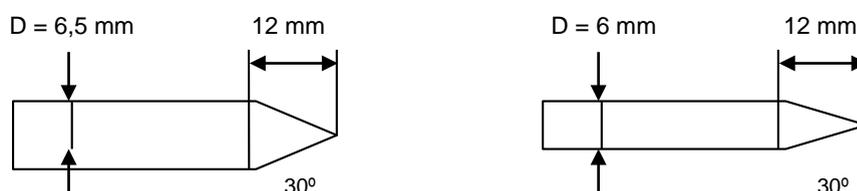
Su punta deberá estar suficientemente afilada para penetrar fácilmente en el soporte de la diana y no debe sobrepasar las marcas del esquema siguiente (una punta roma o plana reventaría la parte posterior del soporte y no facilitaría ninguna comprobación posterior).

La punta de la varilla debe respetar las siguientes medidas:

Distancia entre la base del cono y la punta: mínimo de 11 mm.

Angulo de 30° máximo.

Ejemplo: varilla de diámetro 6,5mm varilla de diámetro 6 mm



## 5.3.- Sistema de mira

**Están prohibidas:**

Visores láser.

Holográficos.

Trípode

Todo dispositivo de aumento óptico, con la excepción de los cristales correctores o lentes que la persona participante pudiera necesitar.

## 5.4.- Otros complementos:

Cinturón lastrado, ropa protectora, aletas, máscara, tubo, guantes, escaupines, pesos, flotador lastrado y protecciones diversas.

A la finalización de la prueba, todo el material deberá retirarse para no molestar al siguiente participante.

La persona participante, durante la prueba, se responsabiliza de su zona de tiro, incluidos los desplazamientos voluntarios o involuntarios del equipamiento utilizado durante la competición.

Los disparos se efectuarán sin ningún tipo de apoyo del o de los brazos que manipulan

el fusil.

La posición no debe dejar ningún tipo de duda.

La persona participante podrá estabilizarse sujetándose al soporte de cemento con el otro brazo.



## ARTÍCULO 6.- MATERIAL COLECTIVO

### 6.1.- Soporte.

Placa de poliuretano o polietileno comprimido de 30 x 30 cm. y con 3 cm. de grosor.

### 6.2.- Adhesivo.

Hoja adhesiva con cinco dianas. A cada diana le corresponde un nº de puntos.

Zona y color	Diámetro de la zona + -- 2 mm	Puntos
Centro blanco	10 mm	550
Segunda zona blanca	10 mm a 15 mm	525
Tercera zona negra	15 mm a 30 mm	500
Cuarta zona negra	30 mm a 50 mm	475
Quinta zona blanca	50 mm a 70 mm	450
Sexta zona blanca	70 mm a 90 mm	425
	32 cm x 32 cm + -1 cm	
		

Para las pruebas a puntos (precisión), una plantilla milimetrada permitirá determinar precisión

el valor del impacto.

### 6.3- **Diana.**

Es el conjunto constituido por el adhesivo fijado al soporte.



### 6.4.- **Porta diana.**

Deberá aguantar el adhesivo y el soporte. El eje horizontal de la diana central deberá estar situado de 70 a 80 cm del fondo con un margen de más o menos 2 cm. La base deberá asegurar la estabilidad del conjunto y estar dotada de un revestimiento de protección. Deberá estar equipada de una ventana de tiro en su parte superior. Para garantizar la estabilidad y fijación de la base, se podrán depositar lastres en la base.



### 6.5.- **Ventana de tiro.**

Tubo situado en el fondo, en forma de T, cuya barra transversal está situada a 4 metros. Señala la distancia de tiro. Es un marco rectangular o cuadrado en el que una vez introducidas las dianas quedan sujetas para soportar los disparos. La vertical proyectada en el suelo de la ventana de tiro estará situada a 4 metros de la marca de tiro.

### 6.6.- **Peso.**

Este peso debe asegurar la sujeción del competidor al fondo de la piscina.  
La altura máxima del asa no deberá sobrepasar los 25 cm.  
Para garantizar la sujeción del competidor al fondo de la piscina y efectuar el disparo se introduce un lastre al que se puede asir.



## ARTICULO 7.- PARTICIPANTES.

### 7.1.- Categorías:

INFANTILES: 14 años  
CADETES: 15 - 16 años  
JUNIORS: 17 - 18 años  
SENIORS: 19 - 49 años  
VETERANOS: > 50

Para participar en las competiciones las personas participantes deben tener al menos 14 años cumplidos el primer día de la competición.

La persona participante se clasifica en la categoría correspondiente a su edad el día de la competición.

Los criterios nacionales juveniles están reservados a los CADETES y JUNIORS.  
Los campeonatos de -----y la final de la copa de..... están reservados a las categorías SENIORS y VETERANOS.

Las personas participantes menores deben presentar una autorización de la persona que ostente la tutela.

### 7.2.- Inscripción en las competiciones.

Las inscripciones pueden ser individuales o por equipos. Con un máximo de tres personas por club.

Cada equipo deberá presentar antes de la competición.

La lista nominal de las personas participantes señalando la edad, nº de licencia y nombre de la capitanía.

La licencia federativa en curso

La Secretaría proporcionará a la capitanía un número de orden por participante.

Los equipos pueden ser mixtos.

## **ARTÍCULO 8.- SEGURIDAD.**

Corresponde en un primer lugar al responsable de la piscina. Ésta persona deberá velar por hacer respetar las normas de seguridad y de higiene habituales en el recinto.

La organización facilitará al puesto de socorro o al servicio médico del material necesario de primeros auxilios.

La dirección de la competición, acompañado de la persona responsable socorrista o del servicio médico deberá comprobar que el material satisface las normas de seguridad.

## **ARTÍCULO 9.- RESPONSABILIDAD.**

La responsabilidad civil está cubierta por la compañía aseguradora de la federación. Los daños producidos en las personas participantes federadas serán asumidos por el hecho de tener en vigor la suscripción obligatoria individual complementaria.

## **ARTÍCULO 10.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN.**

Las ventanas de tiro estarán situadas a 4 metros.

### **10.1.- Prueba**

Prueba individual y por equipos constituyen la competición.

#### Individual

Un prueba de precisión

#### Por equipos

La suma de las puntuaciones de los miembros del equipo.

Será común a todas las pruebas:

### **10.2.- Desarrollo.**

Cada participante dispone de un dorsal. Se situará detrás de la línea de salida, según las indicaciones del responsable de salida.

Dos minutos, salvo incidencias, de preparación se facilitan para:

Situar el agarre

Situar la diana (el intercambio de dianas ser realizado por el responsable de dianas) y retroceder detrás de la línea de salida.

Los cronómetros se activarán siguiendo la orden del responsable de salida quién indicará el tiempo restante a 30 segundos, luego a 10 segundos, luego de una cuenta atrás de 5,4,3,2,1, YA.

En ningún caso la cabeza del competidor podrá sobrepasar la línea de salida antes del fin de la cuenta atrás. De ser así, se considerará una salida falsa meritoria de una penalización recogida en la pizarra por responsable de salida.

Después de cada prueba, el competidor volverá a la línea de salida

### **10.3.- Registro de los resultados.**

El cronometrador inscribe en la diana el tiempo realizado a la 100<sup>ma</sup> de segundo.  
El responsable de agua notifica inmediatamente las eventuales penalizaciones que serán recogidas en la pizarra junto con las posibles salidas en falso.  
Una persona oficial transmitirá entonces la pizarra al responsable de control y suma de los impactos, que procederá a la lectura de los puntos con ayuda de la plantilla de puntuación en presencia de la capitanía del equipo vinculado.  
Escribirá el resultado en la diana y notificará a la persona responsable de la informatización de los resultados y el tiempo a la 100<sup>ma</sup> de segundo.  
La capitanía del equipo firmará entonces la diana para su aprobación.

#### 10.4.- Incidentes del tiro.

##### En caso de rotura del material

Es posible reparar sin parar el tiempo y sin asistencia:

##### **Dos situaciones**

##### **En superficie:**

Reparación posible pero necesariamente detrás de la línea de salida.

##### **En inmersión:**

La varilla no ha sido disparada, podrá emerger y solucionar el problema detrás de la línea de salida, en dirección contraria al blanco pudiendo continuar la prueba hasta agotar el tiempo establecido.

Si el soporte de la diana se desplazase, corresponde a la persona responsable de diana recolocarlo sin pérdida de tiempo.

Ningún fusil podrá ser reemplazado durante el transcurso de la prueba.

Abandono obligatorio por cualquier incidente no reparable, con registro de los tiros ya realizados.

Ningún tiro sobre el marco de la diana o fuera de ella no da derecho a tiro suplementario.

#### 10.5.- Descalificación.

##### **¡Atención!**

**Toda varilla que alcance los límites externos del pasillo de tiro.**

**Por ir en contra del espíritu deportivo**

**Por no respetar la seguridad**

**Por realizar un tiro con un cabo o elástico roto**

**Por recargar en dirección al blanco**

**(Por apuntar desde el agua fuera del agua con el fusil).**

#### 10.6.- Reclamaciones.

En caso de disconformidad, y siempre durante el transcurso de la prueba, la capitánía podrá presentar una reclamación por escrito ante el jurado. La reclamación deberá acompañarse de una fianza de 30 €. Si la reclamación se desestima, la fianza revertirá en la organización.

## **ARTÍCULO 11.- CASOS NO PREVISTOS**

En caso de existir dificultad en la interpretación de alguno de los párrafos de este reglamento, el jurado será soberano en la decisión.

## **TIRO DE PRECISIÓN**

### **1.- DEFINICIÓN.**

La prueba de precisión consiste en realizar **CINCO** tiros sobre un panel con 5 dianas (Un tiro por diana), en un tiempo límite de **6 minutos** para los **CINCO** tiros.

Todo tiro posterior a dicho tiempo no se contabilizará.

La línea de salida estará situada a 10 metros (+/- 10 cm.) del centro de la diana (ver esquema artículo 3).

### **2.- DESARROLLO.**

Después de cada disparo, la persona participante recuperará su varilla siguiendo el eje de penetración de ésta, **tocará el soporte**, remontará a superficie, rearmará su fusil orientado en la dirección CONTRARIA del soporte y se preparará para el siguiente tiro. En NINGÚN CASO, se puede cargar dentro de la zona de tiro.

El cronometro se parará al quinto tiro cuando la persona participante, después de haber recuperado la varilla, salga a superficie y realice la señal de "OK"

Está prohibido tirar desde la superficie.

La persona participante, después de su disparo y antes de recuperar su flecha, puede subir a superficie, siempre he haya tocado previamente el soporte

Si transcurrido el tiempo establecido la persona participante esta posicionada para el disparo se le contabilizara y se tendrá en cuenta el tiempo en caso de empate para penalizar.

### **3.- PENALIZACIONES.**

En caso de sobrepasar el tiempo establecido, el mejor tiro será rechazado (salvo que estuviera ya en posición de disparo)

Si se realizan más de 5 disparos, se restará el o los impactos mejor puntuación.

Si hubiese 2 o más impactos en una diana, sólo se contabilizara el de menor puntuación.

Se penalizará con 50 puntos:

Por cada tiro efectuado sobrepasando la ventana de tiro.

Por cada tiro efectuado sobrepasando la marca de tiro. (La ventana es donde se mete la diana)

Por cada extracción de flecha que no respete el eje de penetración.

Cada vez que se salga sin tocar la diana.

Por cada salida en falso.

#### **4.- CALCULO DE LOS PUNTOS.**

A cada impacto, le corresponde un nº de puntos. La puntuación la facilita la plantilla de la diana.

El resultado final se calcula sumando todos los puntos obtenidos y restando las penalizaciones.

No existen puntos negativos.

#### **5.- CLASIFICACIÓN.**

La clasificación individual se establece por puntuación de más a menos.

El primer puesto corresponderá a la mejor puntuación y el último puesto a la peor.

En caso de empate se considerarán los mejores tiempos empleados por las personas participantes.

