CLUB DE TIRO DEPORTIVO LA SABANA

MIRA ABIERTA
Reglamento Técnico Oficial
Tiro De Precisión Con Rifles De Aire Comprimido.

Edición de Julio de 2017
En vigor para todas las Competiciones a partir del 01/07/2016

REGLAMENTO DE COMPETENCIAS DE MIRA ABIERTA

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS:

A los fines de fomentar y promover la disciplina del Tiro Deportivo en sus distintas modalidades y categorías en una sana convivencia deportiva, se redacta el presente Reglamento conforme lo plasmado en el CAPÍTULO II, ARTICULO CUARTO de los estatutos del Club, respetando los estándares internacionales y adoptándolos a la normativa Nacional vigente.

SECCIÓN I. CATEGORÍAS Y DIVISIONES

1. Para la modalidad de competición de Mira Abierta existe una división con tres categorías:

División:

RAC O UNIVERSAL: los competidores pueden participar con cualquier carabina pre-comprimida (PCP), de Acción De Muelle (resorte, pistón e incluidos los gas ram o gas strut), Multi pump y Co2, en los calibres 4,5 mm, 5,0 mm y 5,5 mm, se permiten las armas cortas con adecuaciones de culatín.

Categorías:

a. **ROOKIE.** En esta categoría los competidores pueden participar utilizando cualquier tipo de mira abierta o cerrada, que funcione en conjunto un alza de mira o diopter y un punto de mira, con una potencia mínima de 12 FPE (16.3 Joules) y máxima de 25 FPE (33.9 Joules) a boca de cañón, con distancias de los objetivos de 8 mts hasta 30 mts.

b. **HUNTER**. En esta categoría los competidores pueden participar utilizando cualquier tipo de mira abierta o cerrada, que funcione en conjunto un alza de mira o diopter y un punto de mira, con una potencia mínima de 12 FPE (16.3 Joules) y máxima de 25 FPE (33.9 Joules) a boca de cañón, con distancias de los objetivos de 8 mts hasta 45 mts.

c. **FANTASÍA**. En esta categoría los competidores pueden participar utilizando cualquier tipo de mira abierta o cerrada, que funcione en conjunto un alza de mira o diopter y un punto de mira, con una potencia mínima de 12 FPE (16.3 Joules) y máxima de 25 FPE (33.9 Joules) a boca de cañón, con distancias de los objetivos de 10 mts a 25 mts.

La restricción de potencia máxima a 25 FPE (33.9 joules) es exclusivamente para evitar el deterioro de los blancos metálicos.

1.2) En ninguna de las categorías se permitirá:

a. La utilización de dispositivos para estimar distancias. El uso de medidores de distancia láser de cualquier clase está prohibido aunque los mismos estén adosados a la carabina.

b. El uso de diábolos penetrantes, con punta dura o realizado con materiales indeformables que puedan producir rebotes o dañar los blancos.

c. El uso de visor Reflex o punto rojo/verde de led.

d. El uso de visores holográficos.

e. El uso de miras laser.

f. Miras telescópicas.

1.3) Consolidación de Categorías. El Arbitro General podrá consolidar una o más categorías en caso de que haya una cantidad insuficiente de tiradores en ella. Es a criterio del Árbitro General cómo y cuándo realizar esta consolidación.

a. Para efectos de premiación se premiara al primer lugar si hay hasta tres competidores, segundo, si son cuatro y hasta el tercero a partir de cinco.

SECCIÓN II. CAMPO DE TIRO

2.1) El campo de tiro está compuesto por calles. Estas calles serán extensiones de terreno seguras en cada una de las cuales se colocarán de 5 a 7 objetivos.

2.2) Cada campo de tiro estará compuesto por un mínimo de 5 calles, más una calle de práctica a los fines de ajustar los elementos de puntería utilizados antes de la competición.

2.3) El total de disparos de cada competición no podrá ser de menos de 25 por competidor. De ser necesario puede hacerse pasar a los competidores más de una vez por las calles.

2.4) Las calles no deben ser necesariamente rectas y planas. Áreas con terreno y vegetación pueden utilizarse a fin de obligar al participante a utilizar una posición de tiro determinada. Es obligatorio que en todo caso la zona de impacto pueda ser visible desde el área de disparo y desde cualquier posición teniendo en cuenta las posibles estaturas de los tiradores o el hecho de que alguno pueda ser zurdo.

2.5) El área de disparo estará situada a un extremo de la calle y será delimitada con un objeto de delineación claro. Dicho objeto de delineación podrá estar atado entre dos postes o piquetas de madera o bien un poste y algún objeto del terreno, como un árbol.

2.6) En ningún momento el dedo que el tirador utilice para accionar el gatillo podrá encontrarse por delante del objeto de delineación que delimita el área de disparo.

2.7) En cada calle habrá una escuadra formada por dos tiradores. De estos, a su turno, uno disparará y el otro será observador, al culminar, los dos tomarán las puntuaciones y se resetearán los blancos una vez el juez de campo haya dado la autorización de ingreso.

2.8) Se disparará una sola vez sobre cada blanco por cada serie o calle, sin embargo en ciertas competencias en donde el factor espacio sea determinante, se podrán organizar de formas que se realice la misma serie o calle dos veces, o se podrán realizar dos disparos a cada blanco, contabilizándose cada uno de ellos.

2.9) Las escuadras irán rotando hasta completar todas las calles.

2.10) El proceso se repetirá para la cantidad de series estipuladas para cada Competición.

2.11) Los blancos deben estar situados a estas distancias, según la categoría en competencia así:

Categoría	Distancia Mínima	Distancia Máxima
Rookie	8 Metros	30 Metros
Hunter	8 Metros	45 Metros
Fantasía	10 Metros	25 Metros

2.12) El árbitro principal debe asegurarse de que las calles estén delimitadas claramente.

2.13) Los carriles dispuestos en el campo de tiro para competencia, se abordarán en secuencia numérica, de derecha a izquierda.

SECCIÓN III. REGLAS DE COMPETENCIAS

3. Arbitraje

Habrá un juez de campo que dirigirá la competición.

3.1) Habrá dos o más árbitros de calle que se encargarán de supervisar los disparos y decidir sobre cualquier disputa que pueda surgir.

4. Armas

4.1) Cualquier carabina de aire comprimido segura, capaz de disparar un diábolo y éste deberá ser hecho de material deformable.

4.2) Cualquier carabina de aire comprimido juzgada insegura para las personas o la propiedad (incluyendo los blancos) por los árbitros, será retirada de la competición.

4.3) El uso de más de una carabina no es permitido durante el transcurso de una competición, excepto en el caso de producirse fallas en el artículo deportivo y con la debida autorización de los árbitros.

4.4) Las restricciones en las armas son:

a) En caso de poseer partes ajustables, como cacheteras, culatas o pecheras, estás deberán de estar reducidas al mínimo, y no podrán ajustarse en el transcurso de la competición.

b) No están permitidos los ganchos en la culata o butt hooks.

c) No se permite el uso de correas para la ayuda del tiro, sin embargo, pueden ser utilizadas para el transporte del artículo deportivo.

Artículo 5. Miras

5.1) Cualquier forma de dispositivo de puntería es permitido sin contrarrestar lo establecido en el Inciso 1.2.

5.2) No se permite ver los blancos con ningún dispositivo conjunto o añadido, diseñado específicamente para estimar la distancia a los blancos (telémetro láser, óptico o por cualquier otro sistema).Cualquier participante que sea descubierto mirando los blancos durante el transcurso de la competición con un dispositivo de este tipo será descalificado.

Artículo 6. Munición

6.1) Cualquier diseño de diábolo construido enteramente de plomo, zinc o de una de sus aleaciones.

6.2) Los diábolos con punta perforante no pueden ser utilizados.

Artículo 7. Blancos

7.1) En las categorías ROOKIE y HUNTER, los blancos a utilizar serán, siluetas metálicas, dianas milimétricas en papel y siluetas metálicas abatibles con zona de impacto de 40 mm. La cantidad de objetivos totales por calle, tendrá que ser en número impar y su disposición en cada calle será la siguiente:

7.1.1. Una silueta metálica como último objetivo del carril.
7.1.2. El restante de los objetivos dispuestos, distribuidos igualitariamente en cantidad entre silueta metálica abatible y dianas milimétricas en papel a distancias dispuestas en el inciso **2.11** según categoría**.**

7.2) En la categoría FANTASÍA, los blancos a utilizar serán, tizas, mechas con pólvora, siluetas metálicas abatibles con reductor de 25 mm, fósforos en madera y siluetas metálicas. La cantidad de objetivos totales por calle, será de 7 y su disposición en cada calle será la siguiente:

7.2.1. Como primer objetivo dos fósforos en madera.
7.2.3. Como segundo objetivo dos tizas
7.2.4. Como tercer objetivo una silueta metálica abatible con reductor de 25 mm.
7.2.5. Como cuarto objetivo una silueta metálica
7.2.6 Y el último objetivo será una mecha con pólvora.

7.3) Los blancos deben ser dispuestos y abatidos en cada calle, de izquierda a derecha, del más cercano al más lejano.

7.4) Debe permitirse una clara vista de la zona de impacto sin obstrucciones al menos desde algún punto del área de disparo.

7.5) Los tiradores podrán revisar los blancos con su observador una vez que el juez de campo de la orden.

Artículo 8. Puntuación

8.1. Durante la inscripción del tirador en la competición, se entregará una hoja de puntuación. Dicha hoja de puntuación se deberá rellenar en su totalidad, antes de la competencia. En esta planilla se especificará en que categoría va a competir.

8.2. La puntuación se hará en base a:

8.2.1. Se marcarán diez puntos por cada blanco abatido o destruido, entiéndase (siluetas metálicas, siluetas metálicas abatibles con zona de impacto de 40 mm y 25 mm, tizas, mechas con pólvora, fósforos en madera), y cero puntos por cada blanco no abatido o destruido.
8.2.2. El puntaje en las dianas milimétricas en papel, se tomará de acuerdo al resultado registrado en cada marcación de dicha diana así:
a) En caso de que el impacto del proyectil sea pleno y limpio, se marcará el puntaje obtenido según el número del anillo en donde se halla dicho impacto.
b) En caso de que el impacto del proyectil roce alguna línea divisoria, se marcará el número del anillo con el valor más alto.
c) En caso de que el impacto del proyectil no halla ingresado a la diana milimétrica o no se encuentre dentro del papel, se marcará cero puntos en su hoja de puntuación.

8.3. Cuando un arma es encarada, cualquier descarga de aire, incluidos disparo accidental y/o disparo en vacío, será considerado un disparo efectuado y será puntuado como un blanco errado si no impacta al objetivo que este en secuencia numérica.

Artículo 9. Posiciones de tiro

9.1. Cualquier posición de tiro especificada en el artículo 10 es permitida, pero una determinada calle puede ser preparada para necesitar el uso de una posición forzada en algunos blancos. Un cartel indicando la posición de tiro necesaria puede ser utilizado en la calle.
9.2. En todas las categorías, ninguna forma de soporte en tierra o diferente al propio cuerpo puede ser utilizada.
9.3. La carabina debe estar soportada por las manos y el cuerpo del tirador.
9.4. Se podrá utilizar cualquier tipo de prenda siempre y cuando no ayude a fijar el arma al momento del disparo en alguna posición de tiro.
9.5. El uso de ropa de tiro está permitido.
9.6. El uso de guantes de tiro está permitido, mientras no contenga ningún material rígido a lo largo de la muñeca.
9.7. Se permite el uso de rodilleras. Pueden ser del tipo quita y pone o estar cosidas al pantalón.
9.8. En la competencia, el 80% de las calles se asumirá, en secuencia numérica, una en posición de pie y otra en posición sentado, el 20% restante será en posición forzada (rodilla).

Artículo 10. Definición de Posiciones de tiro

10.1. Posición “sentado”

a). En la posición de sentado solo tres partes del cuerpo pueden tocar el suelo; las asentaderas y ambos pies.

b). La máxima altura que puede tener cualquier forma de asiento es de 20 cms., medida con el tirador sentado en la misma. De tratarse de una bolsa, se deberá medir aprisionada entre 2 tablas y los 20 cms. son medidos desde la base hasta el punto más alto del asiento.

d). El asiento puede usarse como tal pero no como otro tipo de apoyo para el disparo.

e). El uso de un asiento más alto es permitido, siempre y cuando el competidor, demuestre o sea evidente, afectaciones osteomusculares y/o limitación de los movimientos, siempre que no se obtenga una ventaja injusta.

10.2. Posición “De Píe”

Considera a cualquier disparo efectuado de pie sin ayuda o soporte externo al propio cuerpo del tirador. El uso de una correa o gancho de culata no están permitidos.

10.3. Posición Forzada “Rodilla”

Deberán de existir solo tres puntos de contacto en el suelo (los dos pies y una rodilla), el pie que queda atrasado deberá estar perpendicular al suelo. Un apoyo autorizado (rollo, cojín o rodillera), puede usarse para apoyar el pie atrasado o la rodilla, el pie deberá quedar siempre en contacto con el suelo. La mano que soporta el arma deberá estar libre de apoyo a partir de la muñeca, incluyendo a ésta.

Artículo 11. Disputas por puntajes

11.1. Cualquier reclamo debe ser realizado al árbitro antes de dejar el blanco (es decir, antes de pasar al siguiente blanco).

11.2. Cualquier disputa no resuelta en el momento será elevada al juez de campo.

11.3. Si el tirador considera que su tiro fue acertado y existió un mal funcionamiento en algunos de los objetivos, luego de los puntos **11.1 y 11.2**, podrá poner en su hoja de puntuación una “P” de protesta en la correspondiente calle y al final de la competencia, con la información de todos los blancos y tiradores, el árbitro principal podrá tomar la decisión de eliminar ese blanco o adjudicárselo a todos los competidores.

Artículo 12. Penalizaciones

12.1. La penalización por la infracción deliberada a las reglas de competición, prácticas riesgosas, conductas poco caballerescas o cualquier forma de hacer trampa es la expulsión.

Artículo 13. Tiempo por cada disparo

13.1. Los árbitros generales o jueces de campo, deben hacer saber a los participantes acerca del uso de límites de tiempo. En este caso los jueces de calle utilizarán cronómetros de cuenta regresiva con indicación auditiva de tiempo agotado. El típico tiempo permitido es de un minuto por objetivo, con un minuto de tiempo de preparación por calle. Por ejemplo, 4 disparos en una calle equivalen a 5 minutos máximos por tirador. En el caso de que la competencia se organice con dos disparos seguidos por silueta, será únicamente un minuto por disparo, sin el minuto adicional.

13.2. El cronómetro puede ser comenzado por un miembro de la escuadra o por el tirador y puede ser colocado de modo que el tirador pueda monitorear su propio tiempo. La cuenta será comenzada cuando:

1) el tirador se sienta para un disparo sentado
2) encara la carabina en el hombro para un disparo de pie
3) se arrodilla para un disparo en posición forzada.

13.3. Si se hace una señal de "ALTO EL FUEGO" mientras el cronómetro está activo, detenga el mismo y agregue 15 segundos de compensación. Reinicie la cuenta del cronómetro cuando se dé nuevamente la señal de fuego.

13.4. Cualquier disparo realizado después de que la alarma haya sonado será contabilizado como tiro errado. En caso de que sucedan en el mismo momento en que suena la alarma, los miembros del escuadrón, deben ponerse de acuerdo en que esto ha sucedido efectivamente. Un árbitro del encuentro puede manejar este tipo de disputas.

Artículo 14. Empates

14.1. En caso de un empate de dos o más tiradores por un premio, una tirada de desempate se llevará a cabo, con muerte súbita, el juez de campo o árbitro seleccionará el carril, la distancia y el blanco a ser abatido.

Artículo 15. Árbitro general

En cualquier asunto que pueda surgir y no esté cubierto por estas reglas, el árbitro general tendrá la última palabra.

Artículo 16. Normas de seguridad

16.1. ESTAS REGLAS DE SEGURIDAD SERÁN ESTRICTAMENTE IMPUESTAS. CUALQUIER PERSONA QUE LAS INCUMPLA SERÁ EXPULSADA DEL CAMPO DE TIRO Y DE LA PARTICIPACIÓN DE LA COMPETENCIA.

16.1.1. Se cumplirá en todo momento el decálogo de seguridad para armas.

16.1.2. Todas las carabinas deben permanecer descargadas en el campo de tiro hasta llegar a la línea de disparo, apuntando hacia un lugar seguro, preferentemente hacia abajo.

16.1.3. Los rifles deberán apuntar siempre lejos de las personas que participan como aquellas que presencian el evento.

16.1.4. En la línea de disparo, deberán observarse los procedimientos de seguridad que dicta el sentido común incluyendo:

a) Cuando una carabina se encuentre cargada en la línea de disparo, siempre deberá estar apuntando hacia la zona de los blancos o en su defecto al suelo, so pena de ser penalizado o expulsado, adicionalmente, en las armas que posean seguro, este no será liberado hasta que la misma se encuentre apuntando hacia el blanco y el tirador esté listo para realizar el disparo.

b) En todo momento el dedo del tirador deberá permanecer fuera del gatillo hasta que el tirador esté listo para realizar el disparo.

c) En el caso de carabinas de acción de muelle, cuando se cargue la misma, el tirador deberá aguantar la palanca de carga o el cañón mientras se inserta el diábolo para prevenir la descarga accidental de esta y prevenir lesiones al tirador o a otros tiradores.

d) Si se tiene munición cargada y es necesario descargar, el juez de campo ordenará con un mandato verbal contundente la descarga del arma (DESCARGUEN), se tienen 15 segundos para cumplir con esta orden.

e) Mantener el espacio adecuado entre tiradores es una actitud responsable y cortes hacia los otros tiradores.

Artículo 16.2. Cuando el árbitro declara "ALTO EL FUEGO" los tiradores abrirán la recámara de la carabina, el puerto de carga o el cerrojo o desengancharán la palanca de carga para dar a entender que el "alto el fuego" es seguro, manteniendo sus armas apuntando a dirección segura o bien al suelo.

Artículo 16.3. El árbitro general será notificado cuando un tirador desee colocar una silueta propia en la calle de práctica. Este a su vez, declarará el alto el fuego. EN NINGÚN CASO SE DEBE ENTRAR A LAS CALLES SIN PERMISO Y SIN QUE SE HAYA DECLARADO EL ALTO EL FUEGO.

Artículo 16.4. El árbitro general tiene siempre la última palabra en aspectos de seguridad.

Artículo 17. Comportamiento en competencia.

17.1. Los competidores deberán permanecer en estricto silencio mientras la competencia esté en curso, así mismo los invitados y observadores.
17.2. Se debe observar un comportamiento deportivo adecuado que no interfiera con la concentración del tirador.
17.3. Evitar mantener los equipos celulares encendidos, en caso contrario mantenerlos sin volumen y abstenerse de contestar llamadas durante la competencia.
17.4. Se debe permanecer en el campo de tiro durante el transcurso de la competencia, salvo en el caso que se presente alguna eventualidad, en dicho caso, el árbitro general se encargará de pausar la competencia hasta el retorno del/os competidor/es.
17.5. Se prohíbe que personas diferentes a los competidores, estén dentro del campo de tiro, deberán permanecer en el área que se halla dispuesto para acompañantes e invitados.

Copyright © Club De Tiro Deportivo La Sabana. Todos los derechos reservados

Aviso Legal
Aplica el derecho de autor.
Derechos de Propiedad Intelectual
El Club De Tiro Deportivo La Sabana, es el titular de todos los derechos de autor del contenido textual y gráfico de este documento, mismo que se encuentra protegido por las leyes de Derechos de Autor y demás leyes relativas nacionales e internacionales. **Está prohibido copiar, transmitir, retransmitir, transcribir, almacenar, alterar o reproducir** por cualquier medio electrónico o mecánico el contenido de este documento, sin permiso por escrito por parte del titular.