



**International Shooting Sport Federation**  
**Federación Internacional de Tiro Deportivo**  
**Fédération Internationale de Tir Sportif**  
**Internationaler Schiess-Sportverband e.V.**

**REGLAMENTO**

**TÉCNICO GENERAL**

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

---

Edición 2017 (Segunda Impresión, ENE /2018). Julio 2018  
Efectiva desde el 1 de enero de 2018

## CAPÍTULOS

6.1	GENERALIDADES.
6.2	SEGURIDAD
6.3	BLANCOS Y BLANCOS NORMALIZADOS
6.4	POLÍGONOS Y OTRAS FACILIDADES
6.5	INSTRUMENTOS Y CALIBRES
6.6	ADMINISTRACIÓN DE CAMPEONATOS
6.7	ROPA DE COMPETICIÓN Y EQUIPAMIENTO
6.8	DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN
6.9	OFICIALES DE COMPETENCIA DEL COMITE ORGANIZADOR
6.10	EST OPERACIONES DE COMPETICIÓN
6.11	PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN
6.12	REGLAS DE CONDUCTA PARA ATLETAS Y OFICIALES
6.13	MALOS FUNCIONAMIENTOS - FALLAS
6.14	PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y RESULTADOS
6.15	EMPATES
6.16	PROTESTAS Y APELACIONES
6.17	FINALES EN EVENTOS OLÍMPICOS DE RIFLE Y PISTOLA
6.18	EVENTOS EQUIPOS MIXTOS RIFLE Y PISTOLA DE AIRE
6.19	FORMULARIOS
6.20	CODIGO DE VESTIMENTA ISSF
6.21	INDICE

- 
- 1 BLANCOS DE PAPEL Y CALIBRADORES
  - 2 EQUIPAMIENTO DE POLÍGONOS Y PUESTOS DE TIRO
  - 3 DEBERES DE OFICIALES DE COMPETICIÓN
  - 4 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICION
  - 5 PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN
  - 6 300m PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y MARCADOS

### **NUMERACIÓN DE LAS REGLAS**

Las Reglas de la ISSF se numeran de acuerdo con un protocolo de numeración, que limita los números de regla a cuatro (4) niveles (por ejemplo 6.10.3.5). Si un quinto nivel es usado, estas reglas son designadas con las letras a), b), c), etc.)

FAT

## Definiciones y Abreviaturas

Son definiciones de términos y abreviaturas especiales usadas en RTG y Reglas de Rifle, Pistola, Escopeta y Blanco en movimiento.

TÉRMINO	DEFINICIÓN
Athlete	Competidores o participantes en una competencia deportiva. Los Atletas en deporte del tiro algunas veces serán llamados tiradores.
Bib Number/Start Number	Cada atleta inscrito en Campeonatos recibe un Bib o Número de Inicio único. Estos números se utilizan para identificar y rastrear a los competidores y deben ser usados en las espaldas de los atletas durante el entrenamiento y la competencia
Championship	Una competición simple de tiro organizada con un programa de competencias. Un Campeonato (letra C en mayúscula) es una competición que está autorizada y supervisada con las Reglas de la ISSF, Delegado Técnico, Jurados y controles anti-doping.
Classification	Término obsoleto utilizado en los Libros de Reglas de ISSF anteriores para categorizar "puntuación, tiempo y resultados". Ver "RTS".
Competition	En general se refiere a un torneo deportivo que puede incluir una serie de eventos (Campeonato) o puede ser un torneo con un solo evento.
Course of Fire	Una descripción de las etapas de competición dentro de un evento que especifica la cantidad de disparos en cada serie y etapa, el tipo de tiro y los límites de tiempo.
CRO	Chief Range Officer (CRO)
Discipline	Un sub-grupo de eventos dentro de un deporte que tiene características comunes. El tiro tiene cuatro disciplinas: 1) Rifle, 2) Pistola, 3) Escopeta y (4) Blanco en movimiento
ETS	Sistema de Blancos Electrónicos. Sistema de Blancos Electrónicos
Event	Un concurso de tiro único, con un curso específico de tiro y normas de conducta. El tiro tiene con 15 eventos olímpicos. La ISSF reconoce muchos eventos adicionales para las competiciones individuales y por equipo para grupos de edad abierta y Júnior.
Final	Final es la última etapa de una competición olímpica. En una Final, los mejores seis u ocho atletas de Clasificación tienen una nueva competencia (comenzar desde cero) y decidir su clasificación final
FOP	Campo de Juego. En Tiro el FOP incluye el área detrás de la línea de tiro donde el acceso está permitido a atletas que compiten y las funciones de los Oficiales, la línea de tiro o puestos de tiro, el área que incluye los blancos y parabalas final o zona de seguridad.
MATCH Shots	Valor de impactos. Disparos que cuentan en el resultado del atleta
Medal Match	10 m. Blanco en Movimiento 60 y 40 tiros se concluye con duelos de Medalla Match que deciden el ranking final de 4 mejores atletas
Olympic Event	Un evento de tiro aceptado por el Comité Olímpico Internacional para su inclusión en el programa olímpico. El tiro tiene 15 eventos olímpicos. Cada evento olímpico tiene una clasificación y una final.

PET	Pre-Event Training. Entrenamiento Pre Competencia
RTS	Resultados, tiempo y puntuación. El proceso de RTS es una parte de las operaciones de competencia que implica la preparación de listas de Partida, puntuación de blancos, resolución de problemas de puntuación y preparación y distribución de listas de resultados.
Round	Una fase de competición para los eventos de tiro. Los eventos de tiro pueden tener Rondas de Eliminación, Clasificación y Finales.
Sec.	Segundo, segundos
Series	Una secuencia de disparos dentro de una etapa o prueba de tiro. La mayoría de los eventos tienen series de 10 tiros, los eventos de Pistola de 25 m. tienen series de 5 tiros; Los eventos de Escopeta tienen series de 25 o 30 blancos. A las series de Escopeta a menudo se las llama Rondas.
Sighting Shots	Tiros de práctica o ensayo, que se disparan en una competencia antes de los tiros de competición.
Sport	Una agrupación distinta de eventos competitivos con elementos comunes y un único órgano de gobierno. Tiro (T mayúscula) es un "deporte" donde los atletas en diferentes eventos disparan armas a blancos que clasifican a los atletas que compiten en función de sus resultados. El COI reconoce al Tiro como uno de los 28 deportes de los Juegos Olímpicos de verano.
Sport Presentation	Mejoras visuales, auditivas y de información como anuncios, música, colores y medios educativos que se utilizan en la realización de eventos de tiro para hacerlos más interesantes e informativos para espectadores y audiencias de TV
Squadding	Inscripción. La asignación de atletas ingresados en un evento por tandas y Puestos de Tiro en los eventos de Rifle y Pistola o la asignación de atletas a equipos específicos en escopeta. Este proceso produce Listas de Partida.
Stage	Una fase o parte de un evento de tiro. Un evento de rifle de tres posiciones tiene tres etapas, una por cada posición. El evento de 25 m. Pistola Mujeres tiene dos etapas, la de precisión y la de Tiro Rápido.
Start List	Los documentos oficiales producidos en las competiciones que enumeran a todos los competidores entraron en un evento de acuerdo con la Tanda a de un atleta y Puesto de Tiro o Equipo y la posición en el equipo.
Start Time	La hora de inicio en cada evento de Tiro es el momento en que comienzan los comandos para el primer tiro del MATCH.
Team Eventos	La ISSF reconoce los eventos por Equipo que se incluyen en los programas del Campeonato Mundial. Estos eventos establecen clasificaciones basadas en el total de puntuaciones disparadas por tres atletas inscritos en un evento individual.

## EVENTOS DE TIRO RECONOCIDOS POR ISSF

Estas tablas enumeran los eventos de Tiro reconocidos por ISSF y su estado aprobado por el Comité Olímpico Internacional y / o la Asamblea General de la ISSF (1.6.7.7) junto con detalles técnicos básicos sobre sus formatos de competencia y cantidad de disparos en cada etapa de competencia según lo aprobado por el Consejo Administrativo de la ISSF (1.7.2.5).

En los Campeonatos de la ISSF, los eventos para Hombres, Hombres Junior, Mujeres y Mujeres Júnior pueden tener competiciones individuales solamente o competiciones individuales y de equipo (3 personas) según lo establecido en este Reglamento y en el Programa de Competición (3.7).

El estado indica el estado de reconocimiento para cada evento:

M = el evento se reconoce como un evento masculino.

W = el evento es reconocido como un evento para mujeres.

MJ = el evento es reconocido como un evento junior masculino.

WJ = el evento es reconocido como un evento junior femenino.

Olímpico = evento reconocido por el COI para su inclusión en el Programa Olímpico.

WCH = el evento es un evento obligatorio del Campeonato Mundial.

WCHS = el evento es un evento de Campeonato Mundial separable que se puede organizar en un WCH separado si no se puede incluir en un WCH regular (ver 3.3.3.4).

Los eventos olímpicos tienen una calificación y una final. Los eventos no olímpicos tienen solo un "programa completo" sin finales.

Las Reglas Técnicas para todos los eventos de ISSF se encuentran en las Reglas Técnicas Generales 6.0 y en las Reglas de Rifle, Pistola, Escopeta y Blanco en Movimiento (7.0, 8.0, 9.0, 10.0)

Las Reglas Técnicas para Finales de Rifle y Pistola se encuentran en 6.17; Las reglas para las Finales de escopeta se encuentran en 9.18; Las reglas de Medallas para Blanco en Movimiento se encuentran en 10.8.

Las Reglas técnicas para los eventos de Equipo Mixto se encuentran en 6.18 y 9.19.

EVENTS FOR MEN AND MEN JUNIOR				
Event Name	Abbrev.	Status	Qualification or Full Program	Final
10m Air Rifle (standing)	AR10	M, MJ, Olympic, WCH	60 Shots	24 shots max.
50m Rifle 3-Positions (kneeling, prone, standing)	FR3X40	M, MJ, Olympic, WCH	3 x 40 shots	3 x 15 shots max.
50m Rifle Prone	FR50PR	M, MJ, WCH	60 shots	
300m Rifle 3-Positions (kneeling, prone, standing)	300FR3X40	M, WCHS	3 x 40 shots	
300m Standard Rifle 3-Positions (kneeling, prone, standing)	300STR3X30	M, WCHS	3 x 30 shots	
300m Rifle Prone	300FR50PR	M, WCHS	60 shots	
10m Air Pistol	AP10	M, MJ, Olympic, WCH	60 shots	24 shots max.
25m Rapid Fire Pistol (8, 6 and 4 second series)	RFP	M, MJ, Olympic, WCH	30 + 30 shots	8 x 5 shots max.
25m Standard Pistol (100, 20 and 10 sec. series)	STP	M, MJ, WCH	20 + 20 + 20 shots	
25m Center Fire Pistol (precision and rapid-fire series)	CFF	M only, WCH	30 + 30 shots	
25m Pistol (precision and rapid-fire series)	SPM	MJ only, WCH	30 + 30 shots	
50m Pistol	FP	M, MJ, WCH	60 shots	
Trap	TR125	M, MJ, Olympic, WCH	125 targets	50 targets max.
Steel	SK125	M, MJ, Olympic, WCH	125 targets	60 targets max.
Double Trap	DT150	M, MJ, WCH	150 targets	
10m Running Target (slow and fast runs)	10RT	M, MJ, WCHS	30 + 30 shots Medal Match (see 10.8)	
10m Running Target Mixed (slow and fast runs)	10RTMIX	M, MJ, WCHS	40 shots mixed	
50m Running Target (slow and fast runs)	50RT	M, MJ, WCHS	30 + 30 shots	
50m Running Target Mixed (slow and fast runs)	50RTMIX	M, MJ, WCHS	40 shots mixed	

EVENTS FOR WOMEN AND WOMEN JUNIOR				
Event Name	Abbrev.	Status	Qualification or Full Program	Final
10m Air Rifle (standing)	ARSDW	W, WJ, Olympic, WCH	60 Shots	24 shots max.
50m Rifle 3-Positions (kneeling, prone and standing)	R3X40	W, WJ, Olympic, WCH	3 x 40 shots	3 x 15 shots max.
50m Rifle Prone	R50PR	W, WJ, WCH	60 shots	
300m Rifle 3-Positions (kneeling, prone and standing)	300R3X40	W, WCHS	3 x 40 shots	
300m Rifle Prone	300R50PR	W, WCHS	60 shots	
10m Air Pistol	APSDW	W, WJ, Olympic, WCH	60 shots	24 shots max.
25m Pistol (precision and rapid-fire series)	SP	W, WJ, Olympic, WCH	30 + 30 shots	10 x 5 shots max.
Trap	TR125W	W, WJ, Olympic, WCH	125 targets	50 targets max.
Double Trap	DT150W	W, WJ	150 targets	
Skeet	SR125W	W, WJ, Olympic, WCH	125 targets	60 targets max.
10m Running Target (slow and fast runs)	10RTW	W, WJ, WCHS	30 + 30 shots Medal Match (see 12.8)	
10m Running Target Mixed (slow and fast runs)	10RTMIXW	W, WJ, WCHS	40 shots mixed	

MIXED TEAM EVENTS FOR 2-PERSON TEAMS (ONE MALE & ONE FEMALE)				
Event Name	Abbrev.	Status	Qualification or Full Program	Final
10m Air Rifle (standing)	ARMIX	M, W, MJ, WJ, Olympic, WCH	40 + 40 shots	2 x 24 shots with eliminations starting after shot number 17
10m Air Pistol	APMIX	M, W, MJ, WJ, Olympic, WCH	40 + 40 shots	2 x 24 shots with eliminations starting after shot number 17
Trap	TRMIX	M, W, MJ, WJ, Olympic, WCH	75 + 75 targets	2 x 25 targets with eliminations starting after 25 targets
Other Mixed Team events may be included in ISSF Championships with the approval of the Executive Committee				

## 6.1 GENERALIDADES

### 6.1.1 Objetivo y Propósito de Reglas de la ISSF

La ISSF establece reglas técnicas para la supervisión del deporte del tiro y la conducta de tiro de las pruebas reconocidas por la ISSF (vea Regulaciones Generales Art. 3.3). El objetivo de la ISSF es lograr uniformidad en la conducción del deporte del tiro en todo el mundo para promocionar el desarrollo de éste deporte.

a) **Reglas Técnicas Generales ISSF** incluyen reglas para la construcción de Polígonos, blancos, puntuación, procedimientos generales para la competición y finales para todas las disciplinas de tiro. Las Reglas Técnicas se aplican específicamente a las cuatro disciplinas del tiro: Rifle, Pistola, Escopeta y Blanco en movimiento.

b) **Las normas Técnicas Generales y Reglas de Disciplina** están subordinadas a la Constitución de la ISSF y el Reglamento General de la ISSF.

c) **Las Normas Técnicas Generales y de Disciplina** están aprobadas por el Consejo Administrativo de acuerdo con la Constitución de ISSF.

d) **Las Normas Técnicas Generales y de Disciplina** son aprobadas para ser efectivas por un periodo de cuatro años comenzando el 1° de enero del año siguiente a los Juegos Olímpicos. Excepto en situaciones especiales, las Reglas ISSF no son cambiadas durante este periodo de 4 años.

## 6.1.2

### **Aplicación de las Reglas Técnicas y de Disciplina de la ISSF**

- a) Competencias ISSF son competencias de tiro deportivo en los Juegos Olímpicos, Campeonatos del mundo, Copas del mundo, Campeonatos Continentales y Juegos Continentales que están supervisadas por la ISSF de acuerdo con el Art. 3.2.1. Del Reglamento General ISSF y estas Reglas.
- b) La ISSF podrá, con la aprobación de la Junta Ejecutiva, designar otras competiciones que cumplan con las normas de supervisión de la ISSF (es decir, Delegado técnico, Jurados, control Anti Doping, procedimientos de Inscripción, gestión de resultados, etc.) como competiciones donde pueden obtenerse los MQS y donde se puedan establecer récords mundiales.
- c) Las Reglas de Técnicas Generales y Disciplina ISSF deben aplicarse en **todas las Competencias ISSF**.
- d) La ISSF recomienda sean aplicadas en Campeonatos Regionales, Nacionales y en otras competencias que no son campeonatos ISSF, pero donde están en el programa competencias ISSF;
- e) Todos los atletas, Jefes de Equipo y Oficiales deben estar familiarizados con las Reglas de la ISSF y asegurar que éstas sean cumplidas;
- f) Es responsabilidad de cada Atleta cumplir con las Reglas.
- g) Cuando una regla se refiere a atletas diestros. La inversa de esta regla se refiere a atletas zurdos.
- h) toda regla debe aplicarse indistintamente tanto a las pruebas para hombres como a las de mujeres, excepto que esté específicamente aclarado que debe aplicarse a pruebas de hombres o de mujeres.
- i) Donde diagramas y tablas en estas reglas contienen información específica, la información específica en estos diagramas y tablas tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.

## 6.1.3

### **Alcance de las Reglas Técnicas**

Las Reglas técnicas incluyen:

- a) Reglas para la preparación y organización de Campeonatos de ISSF.
- b) Reglas para proyectar la construcción e instalación de Polígonos de tiro.
- c) Reglas que se aplican a todas las disciplinas de tiro o en más de una.

#### 6.1.4 **Normas uniformes para Equipamiento y Ropa**

El Tiro es un deporte donde el equipo y la ropa desempeñan papeles críticos en la conducción del deporte. Los atletas deben usar solamente equipo y ropa que cumpla con las Reglas de la ISSF. Cualquier arma, dispositivo, equipo, accesorio u otro objeto que pueda dar a un atleta una ventaja injusta sobre otros y que no se menciona específicamente en estas Reglas, o que es contrario al espíritu de estas Reglas, está prohibido. Las reglas de la ISSF para el equipo y la ropa son estrictamente aplicadas (ver 6.7.9) para asegurar que ningún atleta tenga equipo, ropa o accesorios que les den una ventaja injusta sobre otros atletas.

#### 6.1.5 **Organización y Supervisión de los Campeonatos de la ISSF**

6.1.5.1 **Supervisión ISSF.** El Comité Ejecutivo designa a Delegados Técnicos, Miembros de Jurados y Oficiales Técnicos para cada Campeonato ISSF de acuerdo con 1.8.2.6 y 3.4. Estas designaciones incluyen:

- a) Delegados Técnicos
- b) Jurados de Competición
- c) Un Jurado de Apelación
- d) Un Proveedor oficial de Resultados responsable de la provisión y operación de la tecnología electrónica necesaria para la gestión de las inscripciones, los resultados de los atletas, operaciones de la competencia, presentación de resultados y archivo de resultados.

6.1.5.2 **Comité Organizador.** Un Comité Organizador debe ser formado para cada Campeonato ISSF de acuerdo con 3.4.1. Comité Organizador es responsable de la preparación y conducción de las competencias de tiro. El Comité Organizador debe designar:

- a) Oficiales Jefe de polígono (CRO), Oficiales de Polígono, un Jefe de Árbitros y árbitros, son responsables de la real conducción de las competencias de tiro;
- b) Un Oficial Jefe de clasificación y auxiliares necesarios para establecer una Oficina de Clasificación responsable de las inscripciones, acreditación, clasificación y operación de los resultados durante el campeonato;
- c) Un Jefe de Control de Equipos y Oficiales de Control de Equipos apropiados son responsables de las operaciones de Control de Equipos; y
- d) Todo otro personal necesario para cumplir sus responsabilidades como organizador de un Campeonato ISSF.

## 6.2 **SEGURIDAD**

**LA SEGURIDAD ES DE IMPORTANCIA SUPERIOR.**

### 6.2.1 **Reglas generales de Seguridad.**



- 6.2.1.1 Las Reglas de la ISSF establecen igualmente los requisitos específicos de seguridad exigidos en sus competencias y Campeonatos. Los Jurados de la ISSF y el Comité Organizador son responsables de la seguridad.
- 6.2.1.2 Las regulaciones necesarias de seguridad especial para los Polígonos de Tiro difieran de un país a otro. Adicionales de seguridad pueden ser establecidos por el Comité organizador. Los jurados, oficiales de Polígono, oficiales de equipo y los atletas deben ser informados de las normas especiales de seguridad en el programa de la competición.
- 6.2.1.3 La seguridad de Atletas, oficiales del Polígono y los espectadores requiere continua y cuidadosa atención en el manejo de las armas y su movimiento en la galería del Polígono. Es necesaria auto disciplina por parte de todos. Donde tal auto disciplina falta es deber de oficiales del Polígono imponerla y es deber de Atletas y Oficiales de Equipo ayudar a que entren en vigencia.
- 6.2.1.4 La ISSF puede negarse a aceptar la inscripción de un atleta en una competencia si se dispone de información sustancial de autoridades competentes que tal atleta representa una amenaza grave para la seguridad
- 6.2.1.5 En interés de la seguridad, un Miembro del Jurado, o un Oficial de Polígono puede detener el tiro en cualquier momento. Atletas y Jefes de Equipo deben notificar inmediatamente a Oficiales de Polígono o Miembros de Jurado de cualquier situación que pueda ser peligrosa.
- 6.2.1.6 Un Inspector de Equipo, Of. de Polígono o Miembro del Jurado puede tomar cualquier equipo (incluido el arma) para controlarlo sin autorización del atleta; pero en su presencia y su conocimiento. Sin embargo, la acción puede ser tomada inmediatamente si la seguridad está involucrada.
- 6.2.2 **Reglas de manipulación de las armas**
- 6.2.2.1 Por seguridad, todas las armas deben ser manipuladas con la mayor precaución permanentemente. El arma no debe retirarse de la línea de tiro, durante el desarrollo del tiro sin la autorización de un Oficial de Polígono.

- 6.2.2.2 Banderas de seguridad construidas de material naranja fluorescente o similar debe ser insertada en todos los Rifles, Pistolas y Escopetas semi automáticas permanentemente, excepto cuando éstas reglas autorice a removerlas. Para demostrar que las armas de aire están descargadas, se deben usar banderas de seguridad (líneas de seguridad) a lo largo de todo el cañón. Banderas de Seguridad para todas las otras armas deben tener una parte insertada en la recámara para demostrar que la recámara está vacía. En las escopetas de doble canon las acciones deben estar abiertas (quebradas) para demostrar que están descargadas.
- a) las banderas de seguridad deben ser colocadas en todas las armas que estén fuera de sus cajas antes del llamado a la Línea, cuando dejan el Puesto de Tiro, después que el tiro es completado y cuando personal deba ir delante de la línea de tiro. En Finales, las banderas de seguridad no deben sacarse hasta que se inicie el tiempo de Preparación y ensayo.
  - b) Si la bandera de seguridad no es usada como se requiere en esta regla, un Miembro del Jurado debe imponer una amonestación con instrucciones de colocar la bandera de seguridad en el arma, y
  - c) Si el jurado confirma que un atleta se rehusa a usar la bandera de seguridad como es requerido en esta regla, y después de haber sido amonestado, el atleta debe ser DESCALIFICADO.
- 6.2.2.3 Mientras el atleta esté en el Puesto de Tiro, el arma deberá estar siempre apuntada en una dirección segura. Cuando el arma no está disparando debe estar descargada y con el cerrojo o acción abierta. La acción, cerrojo o dispositivo de carga no debe ser cerrado hasta que el arma esté apuntada hacia la parte baja de los blancos en dirección segura..
- 6.2.2.4 Cuando un arma se baja para dejar el Puesto de Tiro o cuando el tiro ha finalizado, debe estar descargadas con las acciones abiertas (cerrojo o mecanismo de cierre) y bandera de seguridad insertada. Antes de abandonar el Puesto de Tiro, el Atleta debe asegurarse y el Of. de Polígono **debe verificar** que no hay cartucho o balín en la recámara del arma, cañón o cargador y que una bandera de seguridad esté insertada.
- 6.2.2.5 Si la valija de arma del atleta es retirada del Puesto de Tiro sin haber sido verificada por el Of. de Polígono, el atleta puede ser descalificado, si el Jurado determina que una violación significativa de seguridad está involucrada.
- 6.2.2.6 Durante el tiro, el arma puede bajarse (no sostenida) solo después de sacar el cartucho y / o cargador y que la acción sea abierta. Las armas de aire deben asegurarse abriendo la palanca de cierre o ventana de carga.
- 6.2.2.7 Cuando hay personal delante de la línea de tiro no está permitido manipular las armas y deben ser insertadas las banderas de seguridad.
- 6.2.2.8 En el Polígono, cuando el arma no esté en el Puesto de Tiro, ella debe estar siempre en sus cajas, a menos que sea autorizado por el Oficial de Polígono.



### 6.2.3 Ordenes en el Polígono

- 6.2.3.1 Oficiales Jefes de Polígono, u Oficiales de Polígono, son responsables de dar las órdenes **“CARGAR,” “COMENZAR,” “ALTO,” “DESCARGAR”** y toda otra orden necesaria. Los Of. de Polígono deben asegurar que las órdenes sean obedecidas y que las armas sean manipuladas con seguridad.
- 6.2.3.2 Armas y sus cargadores pueden ser cargados solamente en el Puesto de Tiro y después que la orden **“CARGAR”** o **“COMENZAR”** es dada. En todo otro momento, armas y cargadores deben permanecer descargados.
- 6.2.3.3 Si el arma tiene cargador solo un cartucho puede ser cargado en un Rifle o en 50 m. Pistola. Si una pistola de 5 tiros es usada en 10 m. Pistola de Aire solo un balín puede ser cargado.
- 6.2.3.4 Un arma se considera cargada cuando un cartucho o balín o un cargador con cartuchos está en contacto con el arma. Nadie puede colocar un cartucho, balín o un cargador con cartuchos en o sobre un arma o su recámara o cañón hasta que se dé el comando "LOAD".
- 6.2.3.5 Si un Atleta dispara antes de la orden **“CARGAR”** o **“COMENZAR”**, o después que la orden **“ALTO”** o **“DESCARGAR”** es dada, él puede ser descalificado si la seguridad está involucrada.
- 6.2.3.6 Cuando la orden **“ALTO”** es dada, el tiro debe detenerse inmediatamente. Cuando la orden **“DESCARGAR”** es dada, todos los Atletas deben descargar sus armas y cargadores, y asegurarlas (para descargar un arma de aire se debe solicitar autorización a un Oficial de Polígono). El tiro puede continuar solo cuando la orden **“COMENZAR”** es dada nuevamente.

### 6.2.4 Requerimientos Adicionales de Seguridad

- 6.2.4.1 Tiro en seco significa la liberación del mecanismo de disparo en un arma descargada o la liberación del mecanismo de disparo de una pistola de aire o gas equipado con un dispositivo que permite que el disparador se opere sin la proyección de carga (aire o de gas).
- El tiro en seco y los ejercicios de puntería sólo se permiten en la línea de tiro o en un área designada de acuerdo con estas reglas.
- 6.2.4.2 El atleta es responsable que todos sus cilindros de aire o CO2 cuenten con certificado de seguridad y la estampilla con la fecha de vencimiento. Esto puede ser verificado por Control de Equipos.

## 6.2.5 **Protección Auditiva**

Los Atletas, Oficiales de Polígono, toda otra persona en la vecindad inmediata de las líneas de tiro de 25 m., 50 m., 300 m. y todos los Polígonos de Escopeta se los insta a usar tapones para los oídos, orejeras, o protección similar para los oídos. Debe haber avisos claramente visibles y protección para oídos deben estar disponibles para las personas en área del polígono. Protectores auditivos que incorporen cualquier tipo de dispositivos receptores no están permitidos para los atletas.

## 6.2.6 **Protección ocular**

Se debe instar a todos los Atletas a utilizar anteojos protectores inastillables o similares para proteger sus ojos durante el tiro.

## 6.3.3 **BLANCOS Y BLANCOS NORMALIZADOS**

Los objetivos deben cumplir con las dimensiones del anillo de puntuación, las tolerancias y las especificaciones de esta regla.

6.3.3.1 Los blancos de Rifle y Pistola pueden ser anotados en números enteros o, si se usan tecnologías EST o máquinas electrónicas lectoras de blancos, en valores decimales. Las puntuaciones decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de un anillo completo en diez anillos de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (es decir, 10,0; 9,0; etc.) y terminando con nueve (es decir 10,9; 9,9, etc.);

6.3.1.2 Todos los blancos usados en ISSF deben cumplir con la línea de puntuación, dimensiones u otras especificaciones incluidas en estas reglas.

6.3.1.3 Muestras de platillos de arcilla veinte (20) platillos de calificación y veinte (20) platillos para Finales llenos de polvo que se utilizarán en los Campeonatos de la ISSF deben ser presentados al Secretario General de la ISSF para pruebas, verificación de especificaciones y aprobación por lo menos seis (6) meses antes del inicio de cada Campeonato

## 6.3.2 **Requisitos para Blancos de Puntuación Electrónica (ETS)**

6.3.2.1 Sólo EST probado y aprobado por la ISSF pueden ser utilizados.

6.3.2.2 El requisito de exactitud de EST es calificar los impactos con una precisión de al menos media décima de la zona de puntuación. Las tolerancias dadas para calificar las zonas en blancos de papel no son aplicables a los EST.

6.3.2.3 Las unidades de Blancos EST deben tener un área negra de puntería (diana) correspondiente al tamaño de la zonas negras de blancos respectivos de competencia (Regla 6.3.4) y una zona no-reflexiva, que contraste con el color blanco o color claro que rodea la diana del blanco.

- 6.3.2.4 Las puntuaciones registradas por EST deben determinarse según dimensiones de la zona de puntuación de los blancos de competición (Regla 6.3.4).
- 6.3.2.5 Cada tiro que impacta en EST debe tener resultado con su ubicación y el valor mostrado en un monitor colocado en el puesto de tiro.
- 6.3.2.6 10 m. EST debe utilizar una tira de papel u otra forma de tira testigo para permitir la determinación de un disparo que impactó o no en el blanco.
- 6.3.2.7 Una copia impresa de los resultados de cada atleta de fuente de memoria distinta que el principal sistema informático EST (back-up de memoria) debe estar disponible de inmediato durante y después de una competición.
- 6.3.2.8 Cuando se utilizan EST, los blancos deben ser evaluados para verificar si funcionan correctamente en condiciones normales de uso antes de cada Campeonato ISSF, bajo la supervisión del Delegado Técnico.

### 6.3.3 **Normas para blancos ISSF**

- 6.3.3.1 Los blancos de Rifle y Pistola pueden ser calificados en valores de anillo completo o, si se usan tecnologías EST o máquinas electrónicas de calificación para blancos de papel en valores decimales. Las puntuaciones decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de un anillo completo en diez anillos de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (es decir, 10,0, 9,0, etc.) y terminando con nueve (es decir, 10,9, 9,9, etc.);
- 6.3.3.2 Las Rondas de Eliminación y Clasificación de Rifle y Pistola son calificadas en valores de número completo, excepto en Campeonatos ISSF, Rondas de Eliminación y Clasificación de las competiciones de 10 m. Rifle Aire Hombres y Hombres Junior, 10 m. Rifle Aire Mujeres y Mujeres Junior, 50 m. Rifle Tendido Hombres y Hombres Junior Y 50 m. Tendido Mujeres y Mujeres deben calificarse en valores decimales.
- 6.3.3.3 Las Finales de Rifle y Pistola se puntúan en valores decimales, con excepción de las Finales de 25 m. Pistola Tiro Rápido y 25 m. Pistola que usan la puntuación hit-miss con las zonas de impacto basadas en los valores decimales establecidos por estas Reglas.

6.3.4 **Blancos Oficiales de la ISSF**

6.3.4.1 **300 m. Blanco de Rifle:**

Zona 10 = 100 mm. ( $\pm 0.5$ mm.)	Zona 5 = 600 mm. ( $\pm 3.0$ mm.)
Zona 9 = 200 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)	Zona 4 = 700 mm. ( $\pm 3.0$ mm.)
Zona 8 = 300 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)	Zona 3 = 800 mm. ( $\pm 3.0$ mm.)
Zona 7 = 400 mm. ( $\pm 3.0$ mm.)	Zona 2 = 900 mm. ( $\pm 3.0$ mm.)
Zona 6 = 500 mm. ( $\pm 3.0$ mm.)	Zona 1 = 1000 mm. ( $\pm 3.0$ mm.)

Diez interior (mosca) = 50 mm. ( $\pm 0.5$  mm.).

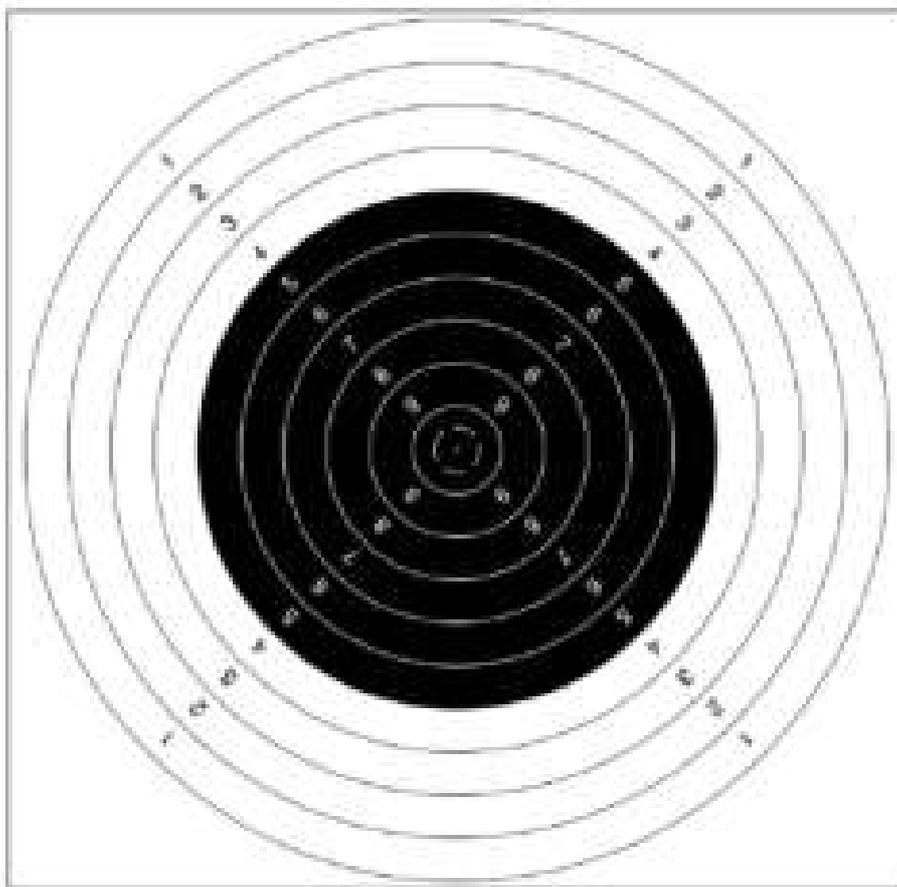
Zona Negra desde 5 al 10 = 600 mm. ( $\pm 3.0$  mm.).

Espesor de la línea: = 0.5 mm. a 1.0 mm.

Tamaño mínimo visible del cartón del blanco: 1300 mm. x 1300 mm. (o mínimo 1020 mm. x 1020 mm. si el marco del blanco es del mismo color que el cartón del blanco).

Los valores de zona de puntuación del 1 al 9 van impresos sobre las zonas diagonalmente formando ángulos rectos.

La zona 10 no va indicada con ningún número.



300 m. Blanco de Rifle

6.3.4.2 50 m. Blanco Rifle:

Zona del 10 = 10.4 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)	Zona del 5 = 90.4 mm. ( $\pm 0.5$ mm.)
Zona del 9 = 26.4 mm. ( $\pm 0.2$ mm.)	Zona del 4 = 106.4 mm. ( $\pm 0.5$ mm.)
Zona del 8 = 42.4 mm. ( $\pm 0.2$ mm.)	Zona del 3 = 122.4 mm. ( $\pm 0.5$ mm.)
Zona del 7 = 58.4 mm. ( $\pm 0.5$ mm.)	Zona del 2 = 138.4 mm. ( $\pm 0.5$ mm.)
Zona del 6 = 74.4 mm. ( $\pm 0.5$ mm.)	Zona del 1 = 154.4 mm. ( $\pm 0.5$ mm.)

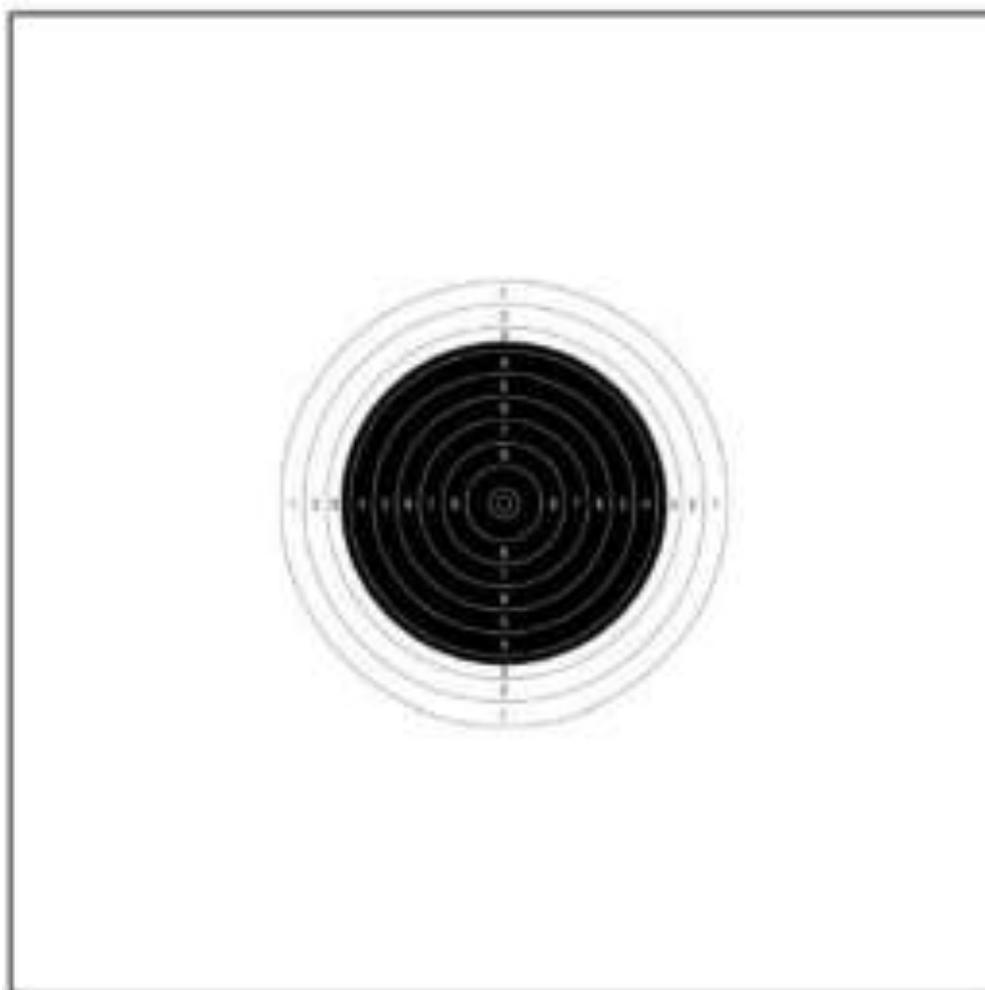
Diez interior = 5 mm. ( $\pm 0.1$  mm.).

Zona negra (diana) desde el 5 al 10 = 112.4 mm. ( $\pm 0.5$  mm.).

Espesor del las líneas: 0.2 mm. a 0.3 mm.

Tamaño mínimo visible de la cartulina del blanco: 250 mm. x 250 mm.

Las zonas de puntuación del 1 al 8 deben tener impreso el número formando una línea vertical y otra horizontal (en ángulo recto una respecto de la otra). Las zonas del 9 y 10 no deben estar marcadas con número alguno. Pueden usarse blancos de inserción (200 mm. x 200 mm.).



50 Metros – Blanco de Rifle

6.3.4.3

10 m. Blanco Rifle Aire:

Zona 10 = 0.5 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)	Zona 5 = 25.5 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)
Zona 9 = 5.5 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)	Zona 4 = 30.5 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)
Zona 8 = 10.5 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)	Zona 3 = 35.5 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)
Zona 7 = 15.5 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)	Zona 2 = 40.5 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)
Zona 6 = 20.5 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)	Zona 1 = 45.5 mm. ( $\pm 0.1$ mm.)

Diez interior: Cuando la zona del 10 (punto) ha sido arrancada completamente, tal como se determina con la utilización del calibre EXTERIOR de Pistola de Aire.

Diana negra del 4 al 9 = 30.5 mm.

El punto del diez es de color blanco, las zonas de puntuación = 30.5 mm. ( $\pm 0.1$  mm.).

La zona del 10 = es un punto blanco = 0.5 mm. ( $\pm 0.1$  mm.).

Espesor de las líneas: 0.1 mm. a 0.2 mm.

Tamaño mínimo visible del cartón del blanco: 80 mm. x 80 mm.

Los valores de la zona de puntuación del 1 al 8 van impresos en sus respectivas zonas horizontal y verticalmente, formando ángulo recto. La zona del 9 no está marcada con cifra alguna. El 10 es el punto blanco.

Deben colocarse cartones de fondo de 170 mm. x 170 mm. de color similar al material del blanco para mejorar la visibilidad del mismo.



10 m. Blanco de Rifle Aire

## 6.3.4.4

**25 m. Blanco de Pistola Tiro Rápido:**

(Para competencias de Pistola Tiro rápido y las etapas de tiro rápido en las competencias de pistola Fuego Central y 25 m. Pistola mujeres):

Zona 10 = 100 mm. ( $\pm 0.4$ mm.)	Zona 7 = 340 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)
Zona 9 = 180 mm. ( $\pm 0.6$ mm.)	Zona 6 = 420 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)
Zona 8 = 260 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)	Zona 5 = 500 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)

Diez interior: 50 mm. ( $\pm 0.2$  mm.).

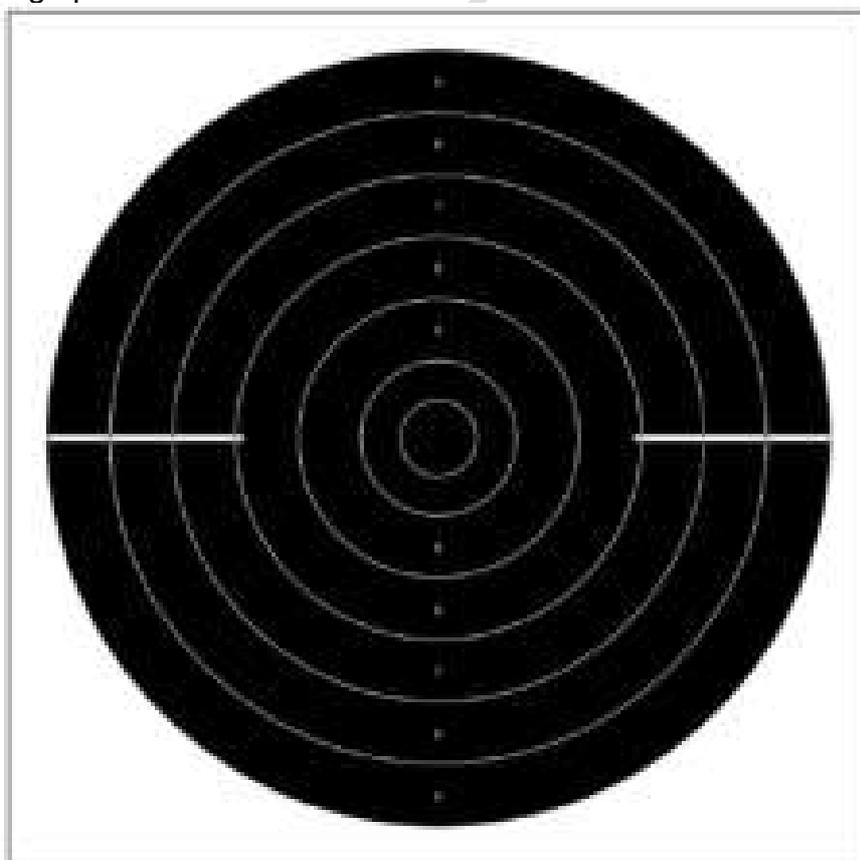
Zona negra del 5 al 10 = 500 mm. ( $\pm 2.0$  mm.).

Espesor de las líneas: 0.5 mm. a 1.0 mm.

Tamaño mínimo visible cartón del blanco ancho: 550 mm.

Alto: 520 mm. – 550 mm.

Los valores de las zonas de puntuación del 5 al 9 van impresos en sus respectivas zonas verticalmente solamente. La zona del 10 no está marcada con cifra alguna. Los números de las zonas tendrán una altura aproximada a 5 mm. y un espesor de 0,5 mm. Línea horizontal de puntería de color blanco reemplaza los valores de las zonas a la izquierda y derecha del centro del blanco. Cada una de estas líneas deberá ser de 125 mm. de largo por 5 mm. de ancho.



25 m. Blanco de Pistola Tiro Rápido.

6.3.4.5

**25 m. y 50 m. Blanco Pistola Precisión**

(Para 50 m. Pistola y 25 m. Pistola Estándar y etapas de precisión de Fuego central y 25 m. Pistola)

Zona 10 = 50 mm. ( $\pm 0.2$ mm.)	Zona 5 = 300 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)
Zona 9 = 100 mm. ( $\pm 0.4$ mm.)	Zona 4 = 350 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)
Zona 8 = 150 mm. ( $\pm 0.6$ mm.)	Zona 3 = 400 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)
Zona 7 = 200 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)	Zona 2 = 450 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)
Zona 6 = 250 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)	Zona 1 = 500 mm. ( $\pm 1.0$ mm.)

Diez interior: 25 mm. ( $\pm 0.2$  mm.).

Zona negra del 7 al 10 = 200 mm. ( $\pm 1$  mm.).

Espesor de las líneas: 0.2 mm. a 0.5 mm.

Tamaño mínimo visible del cartón: ancho: 550 mm.

alto: 520 mm.-550 mm.

Los valores de puntuación del 1 al 9 van impresos en las zonas de puntuación en forma perpendicular una con la otra. La zona del 10 no va con marcación alguna. Los números tendrán una altura aproximada de 10 mm. y 1 mm. de espesor y deberán ser fácilmente legibles con catalejo normal a la distancia apropiada.



25 m. / 50 m. Blanco Pistola Precisión

## 6.3.4.6

**10 m. Blanco de Pistola de Aire**

Zona 10	11,5 mm.	( $\pm 0,1$ mm.)	Zona 5	91,5 mm.	( $\pm 0,5$ mm.)
Zona 9	27,5 mm.	( $\pm 0,2$ mm.)	Zona 4	107,5 mm.	( $\pm 0,5$ mm.)
Zona 8	43,5 mm.	( $\pm 0,2$ mm.)	Zona 3	123,5 mm.	( $\pm 0,5$ mm.)
Zona 7	59,5 mm.	( $\pm 0,5$ mm.)	Zona 2	139,5 mm.	( $\pm 0,5$ mm.)
Zona 6	75,5 mm.	( $\pm 0,5$ mm.)	Zona 1	155,5 mm.	( $\pm 0,5$ mm.)

Diez interior: 5.0 mm. ( $\pm 0.1$  mm.).

Zona negra del 7 al 10 = 59.5 mm. ( $\pm 0.5$  mm.).

Espesor de la línea: 0.1 mm. a 0.2 mm.

Tamaño mínimo visible del cartón: 170 mm. x 170 mm.

Los valores de puntuación del 1 al 8 van impresos en zonas de puntuación en forma perpendicular una con la otra. La zona del 10 y del 9 no va con marcación alguna. Los números tendrán una altura no mayor de 2 mm.



10 m. Blanco Pistola Aire

#### 6.3.4.7 50 m. Blanco en Movimiento:

Blancos móviles 50 m. deben representar a un jabalí corriendo, con la zona circular de puntuación en su espalda. Los blancos deben ser impresos en un solo color. El blanco móvil está impreso para mostrar al animal corriendo hacia la izquierda y hacia la derecha. Debe imprimirse la silueta del animal en un papel de blanco de forma rectangular. Está prohibido recortar el armazón siguiendo la silueta del animal (véase figura A).

10 Ring	60 mm	(±0.2 mm)	5 Ring	230 mm	(±1.0 mm)
9 Ring	94 mm	(±0.4 mm)	4 Ring	264 mm	(±1.0 mm)
8 Ring	128 mm	(±0.6 mm)	3 Ring	298 mm	(±1.0 mm)
7 Ring	162 mm	(±0.8 mm)	2 Ring	332 mm	(±1.0 mm)
6 Ring	196 mm	(±1.0 mm)	1 Ring	366 mm	(±1.0 mm)

Diez interior (mosca): 30 mm. (± 0,2 mm.).

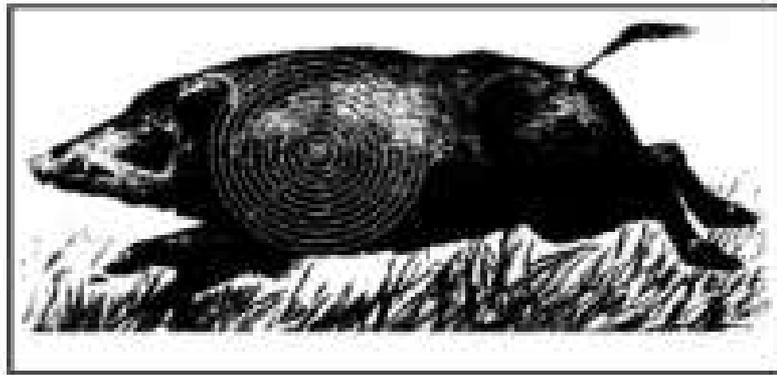
Grueso de la línea: De 0.5 mm. a 1.0 mm.

El centro del 10 debe estar a 500 mm. del hocico del jabalí, medido horizontalmente.

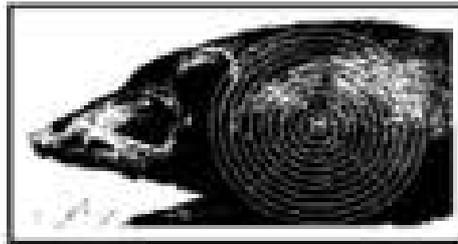
Los valores de las zonas del 1 al 9 deben estar impresos con claridad en las zonas apropiadas en columnas diagonales, formando ángulos rectos.

Pueden emplearse centros de reposición (C) o medios blancos (B). Los centros de reposición o los medios blancos deben colocarse correctamente en el blanco completo.

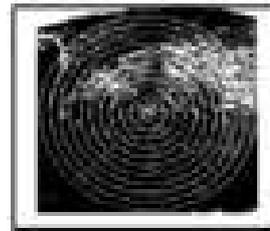
Un simple 50 m. Blanco en Movimiento con dos cabezas, uno corriendo en cada dirección, y con dos zonas de puntuación puede ser usado en blanco de papel (D). Un simple 50 m. Blanco en Movimiento con dos cabezas, uno corriendo en cada dirección, y con una zona de puntuación puede ser usado para EST (E).



A



B



C

50 m. Blanco en movimiento

50m Running Target for Paper Targets



D

50m Running Target for ESTs



E

6.3.4.8 **10 m. Blanco en Movimiento:**

El blanco móvil 10 m. es simplemente una tarjeta con dos zonas de puntuación con líneas circulares del 1 al 10 en ambas zonas, y una simple marca de puntería en el centro.

Diez interior es blanco (mosca): 0.5 mm. (+ 0.1 mm.), medido en la misma dirección de los círculos del 3 – 10.

Las zonas de puntuación del 5 al 10 de color negro = 30,5 mm. ( $\pm 0,1$  mm.).

10 Ring	5.5 mm	( $\pm 0.1$ mm)	5 Ring	30.5 mm	( $\pm 0.1$ mm)
9 Ring	10.5 mm	( $\pm 0.1$ mm)	4 Ring	35.5 mm	( $\pm 0.1$ mm)
8 Ring	15.5 mm	( $\pm 0.1$ mm)	3 Ring	40.5 mm	( $\pm 0.1$ mm)
7 Ring	20.5 mm	( $\pm 0.1$ mm)	2 Ring	45.5 mm	( $\pm 0.1$ mm)
6 Ring	25.5 mm	( $\pm 0.1$ mm)	1 Ring	50.5 mm	( $\pm 0.1$ mm)

Grueso de la línea: de 0.1 mm. a 0.2 mm.

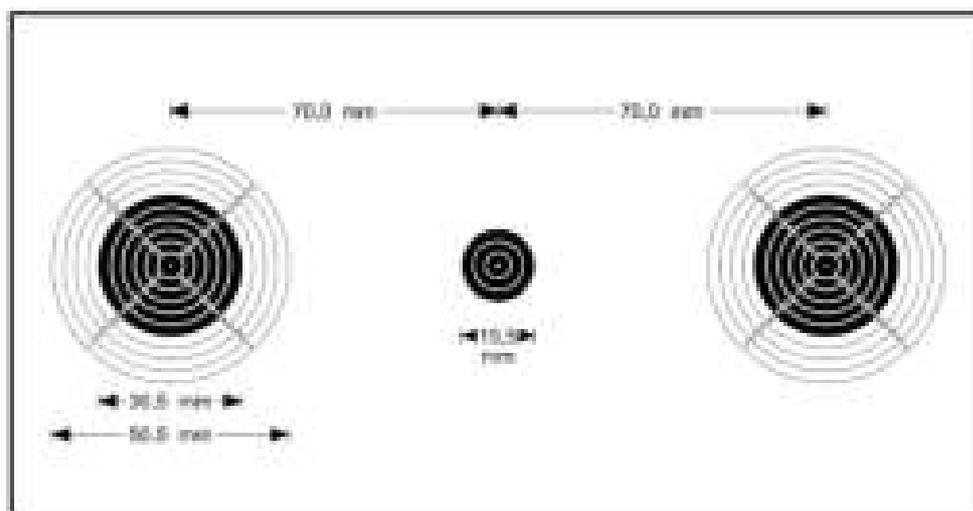
Tamaño recomendado de tarjeta de blanco: 260 mm. x 150 mm. (mínimo 260 mm. x 140 mm.).

El centro de la zona del 10 debe estar a 70 mm. (+ 0.2 mm.) del centro de la marca de puntería, medido horizontalmente.

Los valores de las zonas del 1 al 9 deben estar impresos con claridad en el blanco. Todos los valores de las zonas de puntuación serán impresos en columnas diagonales, formando ángulos rectos.

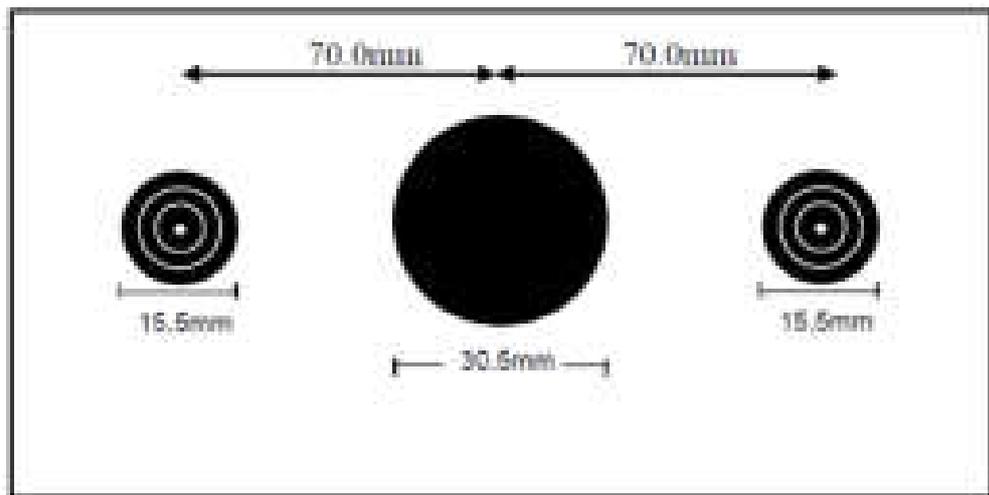
La marca de puntería central es de color negro y de un diámetro exterior de 15.5 mm. y debe incluir anillos blancos del tamaño del 10 (5.5 mm.) y del 9 (10.5 mm.). y un punto central blanco (0,5 mm.).

10 m. Blanco en Movimiento. Blanco de papel.





10 m. Blanco en Movimiento. Blanco electrónico.



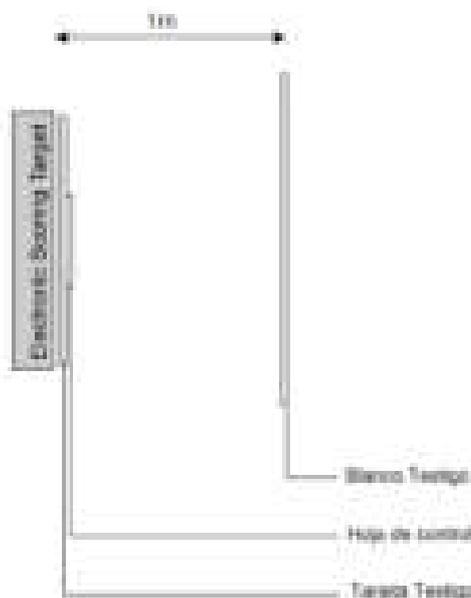
The 30.5 mm diameter is a hole.

### 6.3.5 **Sistemas control de Blancos**

For Rifle y Pistol Eventos, Blanco marking y control systems must be used to facilitate the conduct of competitions.

#### 6.3.5.1 **EST Sistema de Blanco Electrónicos**

Blancos Testigo, Tarjetas Control y Hojas control son usados como sistemas de control; para EST (ver diagrama).





#### 6.3.5.2 **Blanco Testigo para 50 m. y 300 m. EST**

Para localizar tiros cruzados, se deben colocar blancos testigos, si es posible, de 0,50 m. a 1,0 m. detrás de Los Blancos. La distancia exacta entre el blanco y el blanco testigo debe ser medida y guardada, en la medida de lo posible, ser la misma para todos los blancos.

#### 6.3.5.3 **Blanco Testigo para 25 m. EST**

a. Deben ser usados blancos testigo para todas las competencias de pistola a 25 m. para ayudar en la identificación de los disparos que puedan haber errado los blancos.

b. Los blancos testigo, como mínimo, deben cubrir todo el ancho y alto de los bastidores de 25 m. (5 blancos). Deben estar colocados a una distancia uniforme de un (1) metro detrás de los blancos de competición. Deben ser continuos, o entre bastidores adyacentes, sin espacios entre ellos, para registrar cualquier impacto entre los blancos de competición.

c. Los blancos testigo para blancos ETS de 25 m. deben ser hechos de papel no reflectante o de color neutral similar al color de los blancos.

d. Para las competencias de 25 m., se deben colocar blancos testigo nuevo para cada atleta en cada etapa.

#### 6.3.5.4 **Hojas de control para ETS en 25 m.**

El área posterior a los blancos EST debe ser cubierta con hojas de control. Se deben colocar hojas de control nuevas para cada atleta en cada etapa. Si la ubicación de algún impacto está fuera de la hoja de control, la relación geométrica entre los agujeros de los impactos de la hoja de control y de la tarjeta testigo deben ser registrados antes de retirar la hoja de control.

#### 6.3.5.5. **Tarjetas Testigo y hojas de control para EST 50 m. y 300 m.**

Una tarjeta Testigo debe ser colocada en la parte trasera de todos los EST 50 m. y 300 m. Hojas de Control pequeñas y cambiables deben colocarse en las tarjetas Testigo. Las Hojas de control o tarjetas Testigo deben ser renovadas después de cada tanda. Si la ubicación de cualquier impacto está fuera de la hoja de control, la relación geométrica entre los impactos en la hoja de control y la tarjeta Testigo deben ser comprobados antes que la hoja de control sea removidas.



### 6.3.5 **Platillos (para competencias de Escopeta)**

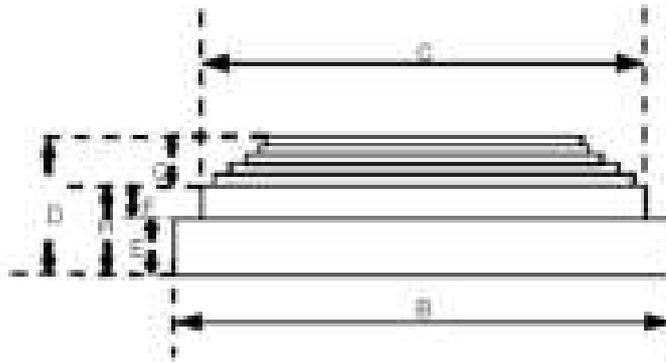
Diámetro:	110 mm. (+- 1 mm.)
Alto:	25 mm. a 26 mm.
Peso:	105 g (+- 5 g.)

El color de los platillos puede ser todo negro, todo amarillo, todo naranja; el domo totalmente puede pintarse blanco, amarillo o naranja o un aro puede ser pintado alrededor del domo en blanco, amarillo o naranja.

El color de los platillos debe ser especificado en todos los programas de las Competencias / Campeonatos supervisados por la ISSF. El color de los platillos debe ser claramente visible contra el fondo del Polígono, bajo condiciones normales de iluminación. El mismo color de platillo debe ser usado para entrenamiento.

Los platillos de arcilla utilizados en los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo, Finales de la Copa del Mundo y Copas Mundiales Júnior deben ser platillos ecológicos que cumplan con las normas internacionales apropiadas (contáctese con la Sede de la ISSF para obtener más detalles).

### 6.3.6.1 Especificaciones generales para platillos



A - Peso	105 g +/- 5 g	E – Alto de Base	7 mm. +/- 1 mm
B – Diámetro Base	110 mm. +/- 1 mm.	F – Alto del aro	11 mm. +/- 1 mm.
C – Diámetro aro	8 mm. +/- 1 mm.	G – Alto del domo	95 mm. a 98 mm.
D – Altura total	18 mm. +/- 1 mm..	H – Alto Base y Aro	25 a 26 mm.

“G” La razón de la forma saliente del plato, es la de proporcionar mejor diseño aerodinámico y estabilidad de vuelo.

“Fragilidad”. Los platos deben poder resistir la fuerza de la máquina al ser lanzados a una distancia de 80 m. y ser rotos fácilmente con cartuchos normalizados para Foso y Skeet, a las distancias de tiro reglamentarias.



### 6.3.6.2 **Platillos “Flash”**

- a. En las Finales Olímpicas y desempates deben ser usados platillos “Flash” conteniendo polvo rojo y material no tóxico
- b. En competencias de Calificación y Desempates antes de la Final Olímpica pueden usarse platillos “Flash” conteniendo pólvora coloreada y material no tóxico, aprobado por la ISSF.
- c. Si un platillo del mismo color externo, pero que contiene pólvora coloreada incorrecta, de forma inadvertida, los resultados de cualquier disparo a ese platillo deben ser registrados.
- d. Cuando se usan platillos “flash” se debe cumplir con la Regla 6.3.7.1.

### 6.3.6.3 **Verificación de platillos de arcilla**

Un dispositivo de prueba aprobado por ISSF se utiliza para verificar si son frangibles los platillos de arcilla. Normas para el uso de estos dispositivos serán establecido por la ISSF y los Comités Técnicos.

## 6.4 **POLÍGONOS Y OTRAS FACILIDADES**

### 6.4.1 **Requerimientos Generales**

- 6.4.1.1 Requisitos para las instalaciones mínimas de Polígonos para los Campeonatos de ISSF se indican en el Reglamento General de la ISSF, 3.5.1. Si bien estos requisitos son los mínimos, el requisito práctico para escopeta en los Campeonatos Mundiales y grandes Copas del Mundo se recomienda que sean cinco (5) los Polígonos. Para las grandes Copas del Mundo Rifle /Pistola, se recomiendan 80 puestos de 10 m. y 80 en 50 m.
- 6.4.1.2 Es requerido un Polígono separado para Finales de Rifle y Pistola para Campeonatos de Mundo y Juegos Olímpicos. La ISSF recomienda que el Polígono separado de finales esté disponible para las Copas del Mundo.
- 6.4.1.3 Las Confederaciones Continentales deberán establecer los requerimientos mínimos de Polígonos para los Campeonatos Continentales.
- 6.4.1.4 Los Polígonos de Trap y Skeet pueden ser combinados. Los Polígonos de Trap deben ser convertibles en Doble Trap a menos que se disponga de Polígonos separados de Doble trap. Si es posible, los Polígonos de Finales de Trap, Doble Trap y Skeet deben estar en el mismo Polígono.
- 6.4.1.5 El área usada por atletas, oficiales y espectadores en polígonos de Rifle y Pistola deberán ser cubiertos para protección del sol, viento y lluvia. No debe dar ventaja ningún Puesto de Tiro o parte del Polígono
- 6.4.1.6 La ISSF recomienda que todos los nuevos polígonos sean accesibles a las personas con discapacidad. Los Polígonos existentes deben ser adaptados para que sean accesibles a las personas con discapacidad.



- 6.4.1.7 Se recomienda que los polígonos a ser utilizados en los Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos deben estar listos al menos con un (1) año de antelación.
- 6.4.1.8 Los Blancos electrónicos (EST) de construcción y modelos aprobados por la ISSF deben ser usados para en la Clasificación y Finales de Rifle y Pistola en los Juegos Olímpicos y para las finales en las Copas del Mundo y Campeonatos Mundiales. Los EST deberían, si es posible, para la Clasificación de Rifle y Pistola en las Copas del Mundo.
- 6.4.1.9 Los Delegados Técnicos son responsables de examinar Polígonos y otras Facilidades para asegurar que cumplen con las Reglas de la ISSF y que están preparados para la realización del Campeonato. Los Delegados Técnicos deberían usar la “**Lista de Control del Delegado Técnico**” para examinar la organización, Polígonos y Facilidades.
- 6.4.1.10 El Delegado Técnico puede aprobar pequeñas desviaciones de las especificaciones en las Reglas ISSF que no contradiga la intención y espíritu de las Reglas ISSF, excepto las desviaciones en las distancias de tiro o las especificaciones de los blancos permitidas.

FAT

#### 6.4.2

### **Generalidades y Facilidades Administrativas**

Los siguientes Servicios se deben brindar en Polígonos o cerca de ellos:

- a) Áreas de descanso para Atletas,
- b) Se deben proporcionar vestuarios para los atletas cerca de Polígonos de Clasificación y de Finales.;
- c) Sala de Reuniones para los Oficiales de la ISSF, Comités y Jurados;
- d) Sala para Oficiales del Comité organizador y Administración,
- e) Sala con adecuado almacenamiento para operaciones RTS (Results Timing y Scoring)
- f) Oficina Control en cada Polígono para RTS (Results Timing y Scoring)
- g) Un área para tiro en seco y segura para todos los Polígonos de Rifle, Pistola y Escopeta;
- h) Todos los Polígonos de 10 m. deben tener una fuente de aire comprimido que sea accesible para los atletas y entrenadores; Los depósitos de aire comprimido deben estar firmemente sujetos a una pared u otra estructura para que no se puedan inclinar;
- i) Una Pizarra Principal para publicar los resultados oficiales y comunicaciones, y una pizarra pequeña en cada polígono para publicar resultados preliminares; debería ubicarse una pizarra en el área de descanso de los atletas;
- j) Una sala segura para depósito de armas.
- k) Área de control de equipos, con vestuarios;
- l) Una armería con bancos de trabajo adecuados y servicios.
- m) Servicios gratuitos para fabricantes de armas y equipos para brindar el servicio de sus productos;
- n) Un área para exhibiciones comerciales deben estar disponibles, se puede cobrar un adicional por tales exhibiciones;
- o) Un restaurante o Servicios de comidas y bebidas;
- p) Un servicio sanitario adecuado;
- q) Internet inalámbrico y servicios de comunicación e-mail; si es posible, servicio separado de Internet debería preverse para operaciones (servicio de resultados, TV-ISSF, administración) y para el público;
- r) Un área para ceremonias de premiación;

- s) Facilidades a medios de comunicación, representantes de radio y TV;
- t) facilidades para Anti-Doping, con baños;
- u) Facilidades médicas apropiadas
- q) Facilidades de estacionamiento.

6.4.3 **Normas Generales para Polígonos de Rifle y Pistola de 300 m, 50 m., 25 m. y 10 m. Rifle.**

6.4.3.1 **Los Nuevos polígonos al aire libre** deben construirse de tal manera que el sol esté detrás del Atleta el mayor tiempo posible, durante la competición. Debe comprobarse que no haya sombra en los blancos.

6.4.3.2 Los Polígonos deben tener una línea de blancos y una línea de tiro. La línea de tiro debe ser paralela a la línea de blancos.

6.4.3.3 El diseño y construcción de un Polígono puede proporcionar las siguientes características:

- a. Polígono puede estar rodeado de tapias, por seguridad.
- b. La protección contra la salida accidental de proyectiles puede resolverse por medio de sistemas de parabalas transversales entre la línea de tiro y la línea de blancos;
- c. Los Polígonos de 10 m. deben ser interiores.
- d. Los Polígonos de 50 m. y 25 m. deberían, siempre que sea posible, ser al aire libre, pero excepcionalmente pueden ser Polígonos interiores o cerrados, si es necesario por las condiciones legales o climáticas, y
- e. Los Polígonos de 300 m. deberían tener al menos 285 m. a cielo abierto;
- f. Los Polígonos de 50 m. deberían tener al menos 35 m. a cielo abierto;
- g. Los Polígonos de 25 m. deberían tener al menos 12.5 m. a cielo abierto;
- h. Los Polígonos de Finales pueden ser interiores o exteriores.

6.4.3.4 Debe haber espacio suficiente detrás de los puestos de tiro para los Oficiales de Polígono y el Jurado para realizar sus funciones. Debe existir una zona para los **espectadores**. Este área debe separarse del área para los Atletas y Oficiales por una barrera convenientemente localizada a no menos 7.0 m. detrás de la línea de tiro.



- 6.4.3.5 Cada Polígono debe equiparse con un reloj grande a cada extremo de la Pedana que pueda ser visto claramente por Atletas y Oficiales. El área de preparación del Polígono de Finales también deberá tener un reloj. Los relojes de los Polígonos deberán estar sincronizados con los resultados computarizados para que muestren la misma hora. Los Polígonos de Finales de Rifle y Pistola deben tener un reloj con cuenta regresiva que muestre el tiempo remanente de cada tiro.
- 6.4.3.6 Los Bastidores de los blancos deben marcarse con el número correspondiente al N° del Puesto de Tiro. Los números deben ser bastante grandes para ser visto fácilmente bajo condiciones normales de tiro a simple vista y a la distancia apropiada. Deben ser de colores alternados y con contraste (300m es obligatorio) y ser claramente visible durante la competición,
- Los blancos de 25 m., cada grupo de 5 blancos debe ser indicados con letras, comenzando o con "A" del lado izquierdo. Blancos de 25 m. deben ser numerados individualmente del N° 11-20 para blancos de los grupos A y B, los números 21-30 para los grupos C y D, etc.

FAT



#### 6.4.4 **Banderas de Viento para Polígonos de 50 m. y 300 m. Rifle**

6.4.4.1 Las banderas de viento, deberían hacerse de tejido de algodón o poliéster de un peso aproximado de 150 g/m<sup>2</sup>. Deben colocarse tan cerca como sea posible de la trayectoria de las balas, sin estorbar ni a las balas ni la visibilidad del atleta a su blanco durante la puntería. La altura debe corresponder con la zona central de las trayectorias de las balas sin interferir con la trayectorias de los proyectiles o con la puntería de los atletas respecto del blanco. El color de las banderas debe contrastar con el terreno. Se permiten y recomiendan banderas de viento rayadas a dos colores.

#### 6.4.4.2 **Dimensiones y ubicación de las banderas de Viento**

Polígonos	Distancias	Tamaño de la bandera
50 m.	10 y 30 m.	50 mm. x 400 mm.
300 m.	50 m.	50 mm. x 400 mm.
	100 y 200 m.	200 mm. x 750 mm.

6.4.4.3 En Polígonos de 50 m. las banderas de viento deben estar ubicadas a distancias desde la línea de tiro, sobre las líneas imaginarias que separan cada Puesto de Tiro y su blanco desde puntos adyacentes a los blancos. Deben colocarse banderas de viento del lado del atleta en todos los parabolas.

6.4.4.4 Si un Polígono de 50 m. también se utiliza como un polígono cerrado de 10 m. las banderas de viento deben colocarse lo suficientemente lejos del polígono para que den una indicación precisa del viento.

6.4.4.5 En Polígonos de 300 m. las banderas de viento serán puestas a distancias determinadas de la línea de Tiro, en las líneas imaginarias que separan cada 4 Puestos de tiro y su correspondiente blanco. Deberían colocarse banderas de viento del lado del atleta en todos los parabolas.

6.4.4.6 Los atletas deben controlar las banderas de viento antes del inicio del tiempo de preparación y tiros de ensayo para asegurarse que no oscurecen sus blancos. Solo los Oficiales o Jurado pueden reponer banderas de viento.

6.4.4.7 Los indicadores de viento privados y la reposición de las banderas de viento por los atletas están prohibidos.



6.4.5 **Distancias de Tiro:**

6.4.5.1 Las distancias deben medirse desde la línea de tiro a la cara del blanco.

6.4.5.2 Las distancias de tiro deben ser tan exactas como sea posible, sujetas a las siguientes variaciones permitidas

Polígono de 300 m	± 1,00
Polígono de 50 m	± 0,20
Polígono de 25 m	± 0,10
Polígono de 10 m	± 0,05
Polígono de Blanco Móvil a 10 m	± 0,05
Polígono de Blanco Móvil a 50 m	± 0,20

6.4.5.3 En Polígonos combinados de Rifle, Pistola y Blanco Móvil a 50 m., puede aumentarse la variación permitida a + 2,50 m. para Blanco en Movimiento. La apertura deberá ser ajustada consecuentemente.

6.4.5.4 La línea de tiro debe estar claramente señalada. La distancia de tiro debe ser medida desde el frente del blanco hasta la línea del Puesto de Tiro del lado más próximo al atleta. El pie del atleta o, en la posición tendido el codo no puede ponerse encima o adelante de la línea de tiro.

#### 6.4.6 Ubicación del Centro del Blanco

El Centro del Blanco debe ser medido en el centro de la zona del diez.

##### 6.4.6.1 Altura del centro del blanco

El centro del blanco debe estar dentro de las siguientes alturas, medidas desde el nivel del piso del Puesto de Tiro:

Polígono	Altura Normal	Variación Permitida
300m	3.00 m.	+/- 4.00 m.
50m	0.75 m.	+/- 0.50 m.
25m	1.40 m.	+ 0.10 / - 0.20 m
10m	1.40 m.	+/- 0.05 m.
50m Blanco en Movimiento	1.40 m.	+/- 0.20 m.
10m Blanco en Movimiento	1.40 m.	+/- 0.05 m.

Todos los centros de los blancos dentro de un grupo de blancos o de un polígono de tiro deben tener la misma altura (+/- 1 cm.).

##### 6.4.6.2 Variaciones horizontales de centros de blancos en Polígonos de Rifle y Pistola a 10 m, 50 m. y 300 m

Los centros de blancos a 10 m, 50 m. y 300 m. deben estar orientados con los centros de los correspondientes puestos de tiro. Las desviaciones horizontales desde una línea central trazada perpendicularmente (90 grados) al centro del Puesto de Tiro son:

Polígono	Máx. variación del centro en cualquier dirección
300 m.	6.00 m.
50 m.	0.75 m.
10 m.	0.25 m.

### 6.4.6.3 **Variación Horizontal de los Puestos de Tiro para Polígonos de 50 m. y 10 m. de Blanco en movimiento y Polígonos de 25 m. Pistola.**

El centro de los Puestos de Tiro deberá estar ubicado como sigue:

- a. Para Tiro Rápido, respecto del centro del grupo de cinco blancos.
- b. Para Polígonos de Blanco en Movimiento, respecto del centro de la abertura.

C, El centro del Puesto de Tiro debe estar orientado sobre el centro del blanco correspondiente o abertura. La desviación máxima horizontal de la línea central perpendicular (90°) del centro del blanco o abertura será.

Polígono	Máxima variación en cualquier dirección
Polígono de 25 m.	0,75 m.
Blanco en Movimiento 50 m.	2,00 m.
Blanco en Movimiento 10 m.	0,40 m.

### 6.4.7 **Normas generales para los Polígonos de Rifle y pistola**

El Puesto de Tiro debe ser estable, rígido y construido de tal forma que no vibre o se mueva. Desde la línea de tiro hasta aproximadamente 1,2 m. hacia atrás, el Puesto de Tiro debe estar nivelado en todas direcciones. El resto del Puesto de Tiro debe estar o bien a nivel, o bien con una inclinación de unos pocos centímetros hacia atrás.

- 6.4.7.1 Si se tira utilizando o camastros, éstos deben medir aproximadamente 2,2 m. de largo por 0,8 a 1,00 m. de ancho, deben ser firmes, estables y móviles. Los camastros pueden tener una inclinación máxima de 10 cm. hacia atrás.

#### 6.4.7.2 **Equipamiento de los puestos de tiro**

- a. Una mesa o banco movable o ajustable de 0.70 a 0.80 de altura
- b. Una estera para disparar en las posiciones de tendido y Rodilla. Los atletas no deben alterar las Alfombrillas provistas por el Polígono. La porción frontal de la estera debe ser de un material compresible de no más de 50 mm de espesor, y aproximadamente 50 cm x 80 cm de tamaño y medir no menos de 10 mm cuando se comprime con el dispositivo de medición utilizado para medir el grosor de la ropa de rifle. El resto de la alfombra debe tener un grosor máximo de 50 mm y un espesor mínimo de 2 mm. El tamaño mínimo global debe ser de 80 cm x 200 cm. Se permite una alternativa de dos esteras, una gruesa y una delgada, pero juntos no deben exceder las dimensiones indicadas. El uso de esteras privadas está prohibido.
- c. Una silla o taburete para el atleta en los Polígonos de Clasificación, no se deben ubicar sillas o bancos para los atletas cerca de los Puestos de Tiro en los Polígonos de Finales.
- d.) En un Polígono nuevo no se recomienda rompe viento adelante de la línea de Tiro, pero deben tomarse las medidas para asegurar, tanto como sea posible, las mismas condiciones de viento en todo el Polígono.
- e.) Si fuese necesaria la instalación de pantallas divisorias en la línea de tiro de 300 m., Deberían ser de material transparente con un pequeño marco. Las pantallas deberían extenderse unos 50 cm. hacia el borde delantero del Puesto de Tiro y aproximadamente 2.0 m. de alto.

#### 6.4.8 **Normas para Puestos de Tiro de Polígonos de 300 m.**

El tamaño del Puesto de Tiro no debe ser menor de 1.6 m. de ancho x 2.5 m. de largo. La anchura del Puesto de Tiro sólo puede reducirse si las pantallas divisorias se construyen de modo que un atleta en posición tendido tenga su pierna izquierda en el Puesto adyacente sin perturbar a ese atleta.

#### 6.4.9 **Normas para Puestos de Tiro de Polígonos de 50 m.**

- a. El tamaño del Puesto de Tiro no debe ser menor de 1.25 m. de ancho x 2.5 m. de largo.
- b. Si el Puesto de Tiro también se usa para 300 m. el ancho mínimo deberá ser de 1,60 m.



#### 6.4.10 **Normas del Polígono y Puesto de Tiro de 10 m.**

- a. El Puesto de Tiro debe ser como mínimo de 1 m. de ancho.
- b. El borde cercano del banco o taburete debe estar ubicado 10 cm. adelante de la línea de tiro.
- c. Los Polígonos de 10 m. que no están equipados con EST deber estar equipados por blancos electromecánicos, carritos o cambia blancos.

#### 6.4.11 **Polígono y Puestos de Tiro normalizados para 25 m**

6.4.11.1 El techo y las pantallas de Polígonos de 25 m. deben proporcionar al atleta la adecuada protección contra el viento, lluvia, sol y expulsión de vainas.

6.4.11.2 El Puesto de Tiro debe estar techado o cubierto a una altura mínima de 2,20 m. por encima del nivel del Puesto de Tiro.

6.4.11.3 En competencias de 25 m. los blancos deben ubicarse en grupos de 5 blancos para Pistola Tiro Rápido y en grupos de 4, 3, o excepcionalmente cinco (5), para 25 m. Pistola, Pistola Fuego Central y Pistola Estándar.

6.4.11.4 Los Polígonos de 25 m. deben ser divididos en secciones compuestas de dos grupos de cinco (5) blancos (siendo una bahía).

6.4.11.5 Los Polígonos de 25 m. pueden ser abiertos o dividido por pasarelas protegidas. En Polígonos abiertos los Oficiales de blancos se desplazan desde la línea de Tiro hacia el área de los blancos. Si se usan pasarelas protegidas, deben permitir que el personal de Polígono se desplacen en forma segura desde y hacia la línea de blancos. Debería existir un sistema de control de seguridad cuando se usan pasarelas cubiertas.

6.4.11.6 Cada Sección del Polígono debe ser capaz de operar en forma centralizada, pero puede operar en forma independiente.

6.4.11.7 Las dimensiones del Puesto de Tiro deben ser:

Evento	Ancho	Profundidad
25 m. Pistola Tiro Rápido	1,50 m	1,50 m
25 m. Pistola y Pistola Fuego Central	1,00 m	1,50 m
25 m. Pistola Estándar	1,00 m	1,50 m

6.4.11.8 Los Puestos de Tiro deberían estar separados por pequeñas pantallas transparentes que protejan a atletas de la eyección de vainas y permita la visibilidad de atletas por los Oficiales. Las pantallas deben ser colocadas o colgadas junto a las pistolas y ser lo suficientemente grande para evitar que las vainas expulsadas golpeen a los atletas. Las pantallas no deben oscurecer la visibilidad de Oficiales, de espectadores ni atletas.



- 6.4.11.9 Líneas de referencia de 45 ° deberían colocarse en paredes del polígono o divisorias de sección a la izquierda y derecha de los Puestos de Tiro.
- 6.4.11.10 Cada Puesto de Tiro debe estar provisto del siguiente equipamiento
- a) una mesa removible o ajustable, de tamaño aproximado 0.50 m. x 0.60 m. y de 0.70 m. a 1,00 m. de alto.
  - b) En competencias de Clasificación, los atletas pueden ubicar el stand soporte sobre la mesa para incrementar la altura de la mesa hasta 1.00 m.
  - c) En Finales los atletas de Rifle no pueden ubicar ningún ítem o material sobre la mesa para cambiar su altura; los atletas de Pistola pueden ubicar un soporte ajustable, la altura total mesa y soporte no debe superar 1.00 m.
  - d) Una silla para el atleta en los Polígonos de clasificación. No se deben colocar sillas para atletas cerca de los Puestos de Tiro en Polígonos de Finales.
- 6.4.11.11 **Polígono de pruebas.** Un Polígono de Pruebas especialmente designado y supervisado, sin blancos, debe haber para que los atletas prueben sus armas.
- 6.4.12 **Los tiempos de exposición para los eventos de Pistola en 25 m. son:**
- a) 25 m Pistola Tiro Rápido: 8, 6 y 4 segundos
  - b) 25 m. Pistola Estándar: 150, 20 y 10 segundos
  - c) 25 m. Pistola y Pistola Fuego Central, etapa de Tiro Rápido enfrenta por 3 segundos para cada disparo, alternando con posición perfil con tiempo de siete (7) segundos (+/- 0.1 seg.).
- 6.4.13 **Normas para el Sistema de Blancos Electrónicos.**

Cuando se utilizan blancos de puntuación electrónica, el equipo de temporización debe configurarse para agregar un total de 0,3 segundos a cada tiempo de tiro establecido. Esto incluye el tiempo de disparo establecido +0.1 segundos (tolerancia) más un tiempo posterior de +0.2 segundos. El tiempo posterior asegura que los tiros que habrían sido válidos como rasgados en blancos giratorios de papel, se califiquen de acuerdo con el mismo criterio en blancos electrónicos. Las luces verdes permanecen encendidas por el tiempo requerido +0.1 seg. y el blanco electrónico debe continuar registrando y puntuando tiros válidos durante 0.2 segundos adicionales..

6.4.14

**Requerimientos de Luz (lux) para Polígonos internos**

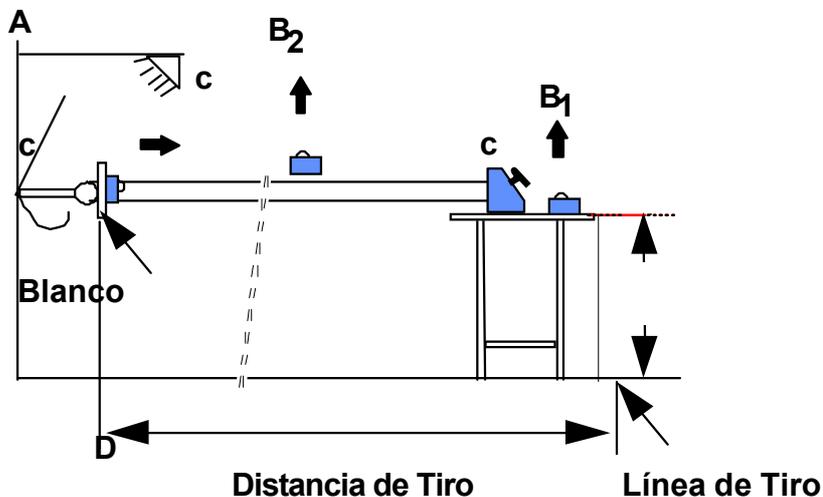
Polígono Interno	General		Blancos	
	Mínimo	Mínimo Recomendado	Mínimo	Mínimo Recomendado
10 m	300	500	1500	>1800
10 m RT.	300	500	1000	>1000
25 m	300	500	1500	>2500
50 m	300	500	1500	>3000

Las Galerías de Finales deben tener una iluminación general de 500 lux y un mínimo de 1000 lux en la línea de tiro. Para galerías nuevas cerca de 1500 lux en la línea de tiro es recomendado.

- 6.4.14.1 Todas las galerías cerradas deben tener iluminación artificial que proporcione la luz necesaria, sin brillos ni sombras molestas en los blancos o puestos de tiro. El fondo de los blancos debe ser no-reflectante, y de un color neutro suave.
- 6.4.14.2 La medición de la luz del blanco debe hacerse con el aparato de medida situado a nivel del blanco y apuntada o hacia el Puesto de Tiro (A).
- 6.4.14.3 La iluminación general del campo debe medirse situando el luxómetro en el Puesto de Tiro (B1) y a mitad de camino entre el Puesto de Tiro y la línea de blancos (B2) con el aparato hacia arriba.

6.4.14.4 **Medidas de Luz en Galerías Cubiertas**

- A** posición del luxómetro
- B<sub>1-2</sub>** posición del luxómetro
- C** fotocélula del luxómetro
- D** borde del banco 10 cm. por delante de la línea de tiro





**6.4.15 Normas para Polígonos de Blanco en Movimiento.**

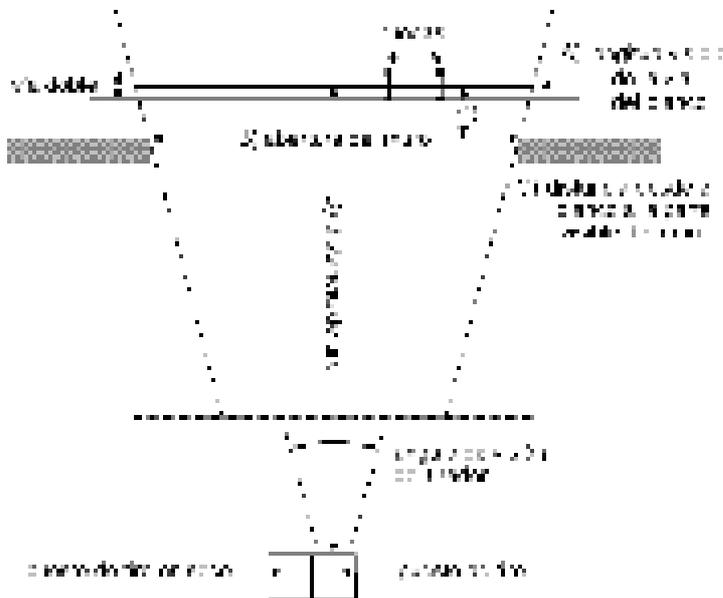
- 6.4.15.1 El Polígono debe estar dispuesto de manera que el blanco corra en ambas direcciones horizontalmente a través de una zona abierta con una Velocidad constante. Se llama abertura al espacio, donde puede dispararse al blanco. Se llama “carrera” al movimiento del blanco a lo largo de la abertura.
- 6.4.15.2 Los muros protectores a ambos lados de la abertura deben tener una altura tal que ninguna parte del blanco sea visible hasta que no llegue a la abertura. Los bordes deben tener un color diferente al del blanco.
- 6.4.15.3 Los blancos de 50 m. se colocan sobre un carrito o transportador, contruidos de tal forma que los dos blancos (uno corriendo hacia la izquierda y otro hacia la derecha) puedan verse alternativamente. El carrito puede deslizarse sobre rieles, cables o sistema similar y debe ser movido con un control que pueda regularse la velocidad con precisión. Los blancos para 10 m. no se cambian para carreras a izquierda y a derecha.
- 6.4.15.4 El Puesto de Tiro debe estar dispuesto de modo que los espectadores vean al atleta. El Puesto de Tiro debe estar protegido de lluvia, sol y viento. Si ello no impide a los espectadores observarle.
- 6.4.15.5 El Puesto de Tiro debe tener como mínimo 1 m. de ancho y debe ser perpendicular a la línea de tiro. Para entrenamientos en seco deber estar situado a la izquierda del Polígono. Debe estar resguardado por ambos lados con separadores, de tal modo que el atleta no sea perturbado por los disparos o entrenamiento en seco del otro atleta, o cualquier otra influencia ajena a él. Los separadores entre el Puesto de Tiro y el puesto de entrenamientos en seco deben no ser más largos de lo que permita al atleta del Puesto de Tiro en seco ver la posición de preparado del atleta en competición observando el movimiento de la boca de fuego de su Rifle.
- 6.4.15.6 Delante del atleta habrá un banco o mesa de 0,7 a 0,8 m. de altura.
- 6.4.15.7 Detrás del atleta debe haber un espacio para el Oficial y al menos un Miembro del Jurado. The Register Keepers must be located either behind or at the side of the shooting station
- 6.4.15.8 Los tiempos de carrera del blanco son:

Carreras lentas:	5,0 segundos, + 0,2 segundos -
Carreras	2,5 segundos, + 0,1 segundos -

El tiempo debe medirse, con un cronómetro electrónico puesto en marcha y parado por medio de interruptores montados en el riel. Si no se dispone de este método, puede hacerse usando 3 cronógrafos, manejados por 3 personas diferentes Debe considerarse la media de los tres tiempos. Si el tiempo de carrera fuese menor o mayor que el especificado, el Personal del Campo o el Jurado deben regularlo para que esté dentro de las normas específicas. Si el cronógrafo estuviera instalado en los controles, la medida del tiempo será examinada por el Jurado y sellado.

6.4.15.10 los tiempos deben ser controlados electrónicamente y expuestos constante-mente para su control por los atletas y los Oficiales. Cualquier diferencia debe rectificarse inmediatamente.

6.4.16 **Polígono de Blanco en Movimiento:**



A	longitud visible de la vía del blanco
B	apertura del muro entre las esquinas visibles
C	distancia desde el blanco a la esquina visible del muro
D	distancia de tiro
Fórmula para la determinación de la apertura: <b><math>B = A \times (D - C) / D</math></b>	
Ejemplo (50 m): C= 0,20 m	$B = 10,00 \text{ m.} \times (50,00 \text{ m.} - 0,20 \text{ m}) / 50,00 \text{ m}$ $B = 10,00 \text{ m.} \times 49,80 / 50,00 = 10,00 \text{ m.} \times 0,996$ <b>B = 9,96 m</b>
Ejemplo (10 m): C= 0,15 m	$B = 2,00 \text{ m.} \times (10,00 \text{ m.} - 0,15 \text{ m.}) / 10,00 \text{ m}$ $B = 2,00 \text{ m.} \times 9,85 / 10,00 = 2,00 \text{ m.} \times 0,985$ <b>B = 1,97 m</b>

#### 6.4.16.1 **Normas Especiales para Polígonos de 50. m. Blanco en Movimiento.**

- a) Debe haber un muro vertical a ambos lados de la abertura para protección del personal que atienda la instalación y para Oficiales RTS.
- b) Detrás de la abertura debe haber un terraplén. Delante de la abertura un muro bajo para ocultar y proteger el mecanismo transportador del blanco.
- c) La longitud visible de la vía del blanco debe ser:  
**10,00 m. (+ 0.05 m. / - 0,00 m)** como visto desde la línea de tiro. Esto debe tenerse en cuenta cuando se mide la abertura ya que la distancia entre la esquina visible del muro y blanco aumenta la distancia que ve el blanco.

#### 6.4.16.2 **Normas Especiales para Polígonos de 10. m. Blanco en Movimiento**

- a) Si el cambio de blancos y la puntuación de los disparos se hace detrás del transportador del blanco, debe existir protección suficiente para el personal que atienda la instalación y para los Oficiales RTS. El cambio de blancos y la puntuación debe estar supervisado por el Jurado.
- b) Detrás de la abertura debe haber un recogedor o amortiguador de balines para evitar los rebotes. El frente del mecanismo de transporte del blanco debe tener una placa de protección.
- c) La longitud visible de la trayectoria del blanco debe ser:  
**2,00 m. (+ 0,01 m. / - 0,00 m)** visibles desde el Puesto de Tiro. Esto debe ser considerado cuando se mide la abertura entre la esquina visible de la pared y el incremento de distancia a la que el blanco es visible.
- d) Se pueden instalar dos puestos de tiro que se pueden emplear alternativamente con el fin de ahorrar tiempo. En este supuesto ambos puestos han de satisfacer los requisitos previstos.
- e) Cuando se usen blancos EST el equipamiento se seleccionará para dar los tiempos de exposición nominales más 0,1 seg. Esto asegurará que permita la aparición temprana de la marca donde se apunta.

#### 6.4.17 **Normas Generales para los Polígono de Escopeta**

- 6.4.17.1 Los campos que estén contruidos en el Hemisferio Norte, deben colocarse de modo que los disparos vayan en dirección Norte o Noroeste. Los campos que estén contruidos en el Hemisferio Sur, deben colocarse de modo que los disparos vayan Sur o Suroeste. Esta orientación, es para que el atleta tenga el sol a su espalda, tanto como sea posible, durante el día.



- 6.4.17.2 Cuando sea necesario y posible, los nuevos Polígonos de escopeta deben ser construidos con una zona de caída de los perdigones libre de obstáculos para permitir la recuperación mecánica del plomo.
- 6.4.17.3 Cuando los lugares de escopeta incluyen más de un Polígono, se deben identificar los mismos empezando por la izquierda, con letras (A, B, C, etc.) o números (1, 2, 3, etc.).
- 6.4.18 **Especificaciones de las Instalaciones de Trap. El Foso**
- 6.4.18.1 El alojamiento de las máquinas lanza platos debe construirse de modo que la superficie más alta del techo esté al mismo nivel que la superficie de los puestos de tiro. Las medidas interiores del foso deben ser, aproximadamente de 20 m. de extremo a extremo, 2 m. desde la parte delantera a la trasera y de 2 a 2,10 m. desde el suelo hasta la parte inferior del techo. Estas dimensiones deben permitir libertad de movimiento para el trabajo del personal y suficiente espacio para almacenar los platos (ver figuras).
- 6.4.18.2 **La Distancia entre Fosos**
- La distancia existente entre el centro de la máquina 15 en el Campo A y el centro de la máquina uno (1) en el Campo B no debe ser inferior a 35 m. En los casos de campos ya existentes con una distancia menor a 35 m, como se especifica anteriormente, el Jurado podrá reducir el ángulo de lanzamiento orientada o la máquina 13 del Campo A, y la tres (3) del Campo B, si fuera preciso, para prevenir que los platos se crucen por la trayectoria de vuelo del campo adjunto y así no molestar a los atletas.

### 6.4.18.3 Máquinas Lanzadoras de Platos

Cada foso debe tener 15 máquinas fijas al suelo o la pared delantera del foso. Las máquinas deben estar divididas en 5 grupos de tres (3). El centro de cada grupo debe estar indicado solamente por una marca pintada en la parte superior del techo, la cual debe estar posicionada de forma que debe indicar el punto sobre la máquina central de cada grupo de donde saldrá el plato cuando se seleccione el lanzamiento a cero (0) grados. La distancia entre las máquinas, dentro de cada grupo, debe ser igual y de 1 a 1,10 m. La distancia entre las máquinas centrales de los grupos debe ser de 3 a 3,30 m. Para canchas ya existentes puede ser de 3,00 a 6,00 m.

a. En caso que se utilicen máquinas en las que la lanzadera gire en el sentido de las agujas del reloj, la distancia entre la máquina de la izquierda (visto desde detrás) y la del centro de cada grupo puede reducirse a menos del indicado 1,00 m. a 1,10 m. (ver también artículo 6.4.19.3).

b. Las máquinas deben instalarse en el foso de forma que el eje sobre el que gira la lanzadora esté a 0,50 m. ( $\pm 0,10$  m) por debajo de la parte superior del techo del foso y situado a 0,50 m. hacia atrás ( $\pm 0,10$  m) del borde delantero del techo, cuando la máquina está ajustada a 2 m. de altura. Esto está definido como punto de lanzamiento. Las máquinas pueden ser completamente automáticas (carga y disparo automáticos), semiautomáticas (carga a mano y disparo automático) o manuales (carga y disparo a mano). Cada máquina debe estar provista de un sistema de precinto de los ángulos, alturas y del muelle de lanzamiento después que hayan sido inspeccionados y aprobados por el Jurado. Todas las máquinas deben estar provistas de un dispositivo para fijar la trayectoria establecida para el lanzamiento del plato. Las máquinas que se carguen a mano deben tener dos topes incorporados. Los topes son necesarios para prevenir movimientos accidentales o deliberados del plato hacia adelante o atrás en la lanzadera, cambiando así las condiciones preestablecidas del plato. Cada máquina debe contar con los sectores de los ángulos y alturas marcadas con aumentos de  $10^\circ$  en  $10^\circ$ .

c. Las máquinas deben dispararse por sistema eléctrico-manual o eléctrico microfónicos. El sistema de control debe estar situado en tal posición que el «puller» pueda ver y oír claramente la señal del atleta. Los aparatos de disparo deben garantizar la misma distribución de los platos a cada atleta en una serie de 25 platos. Esta distribución debe ser: 10 a la derecha, 10 a la izquierda y 5 platos al centro. Con la distribución correcta, en una serie de 25 platos cada grupo de máquinas debe lanzar dos platos de la máquina izquierda, dos de la máquina derecha y uno de la máquina central, según van avanzando los atletas del puesto 1 al 5. Después de cada cinco platos, la aguja del selector debe ser avanzada un punto.

d) Los 5 puestos de tiro deben estar dispuestos en una línea recta, a una distancia hacia atrás de 15 m. del borde delantero del foso. Cada Puesto de Tiro debe estar indicado por un cuadrado, de 1 x 1 m. delimitado clara-mente, que está centrado sobre una línea perpendicular a la línea de Puesto de Tiro y que se prolonga hacia la marca pintada que indica el punto de lanzamiento a cero grados sobre la máquina central de cada grupo de tres.

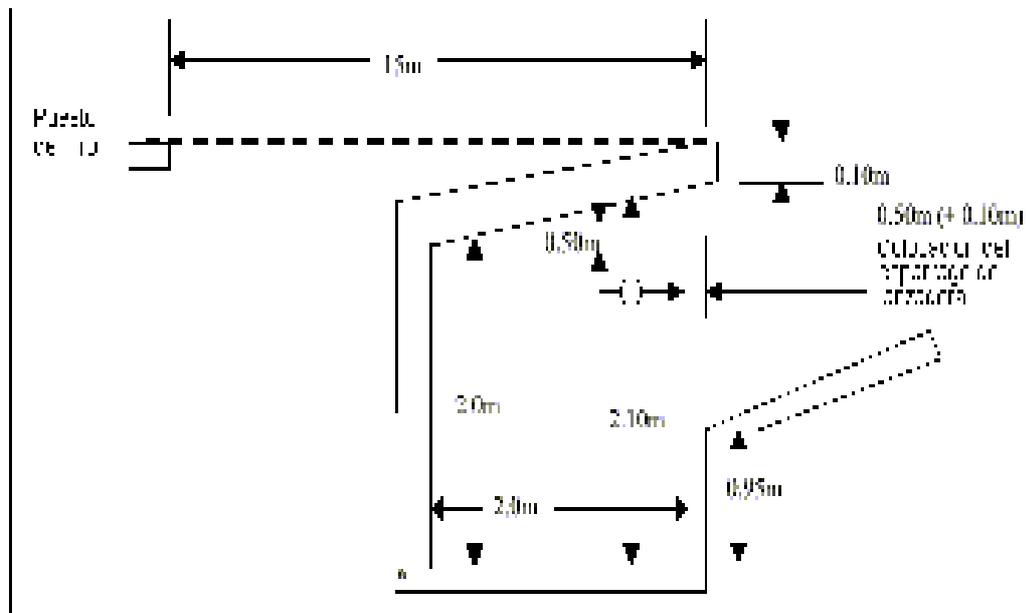
Debe estar marcado un sexto puesto, a unos dos metros hacia atrás y ligeramente a la izquierda del puesto 1, donde debe situarse el atleta número 6. Los seis puestos deben estar provistos de una mesa o banco donde los atletas puedan colocar sus cartuchos sobrantes y otros accesorios. Los puestos deben ser firmes y nivelados en todas direcciones. Cada puesto debe tener una pieza de madera o trozo de alfombra o de goma de unos 15 cm., cuadrado o redondo, sobre el cual el atleta pueda descansar su arma.

e. Para finales de Trap, se deben instalar lámparas de media intensidad coloreadas en cada soporte de micrófono a una altura de 40 cm. a 75 cm. para indicar cuando el micrófono está "abierto". El sistema de lámpara debe ser construido para indicar una "pausa" (micrófono "cerrado") de 12 segundos después que cada atleta haya disparado a una cantidad predeterminada de blancos. Al finalizar la pausa, el árbitro ordenará "READY" y el atleta número uno tendrá otros 12 segundos de tiempo de preparación para llamar al blanco.

f. Detrás de la línea de puestos de tiro (3 o 4 metros) debe hacerse un camino de uso obligatorio para los atletas que pasan del puesto 5 al puesto 6. Los tiradores no deben circular entre este camino y los puestos de tiro. Deberá colocarse un cable, cuerda u otro tipo de barrera conveniente entre 7 m. y 10 m. por detrás del camino de vuelta. No se permite la presencia de ningún espectador a partir de esta barrera. Oficiales y Jueces son responsables del cumplimiento de esta regla. Los puestos de tiro, el puesto del Oficial y del operador deben tener una protección adecuada para el sol y la lluvia, excepto para las Finales el Polígono deberá, en lo posible, estar abierto.



### 6.4.18.5 Sección de Fosa TRAP y DOBLE TRAP



### 6.4.19 Normas para Canchas de Doble Trap

#### 6.4.19.1 El Foso

Son los campos de Foso Olímpico los que más comúnmente se adaptan a la competición de Doble Trap al disponer del grupo central de máquinas, números 7, 8 y 9, directamente delante del puesto 3. Ver reglas de Doble Trap.

#### 6.4.19.2 Distancias entre Fosos

Ver artículo 6.4.18.2 cuando se empleen Fosos de Trap. Cuando son construidas las fosas de Doble Trap, ver también la Regla 6.4.18.2. La distancia desde el centro de la máquina en un campo al centro de la máquina en el campo adyacente no debe ser inferior a 35,00 m. (Los ángulos de blancos en Doble Trap no son tan amplias como en Trap por lo tanto las reducciones no son necesarias).

### 6.4.19.3 Las Fosas (Máquinas Lanza platillos)

Cada foso de Doble Trap debe tener 3 máquinas fijas al suelo o a la pared delantera. El punto de lanzamiento a 0° de la máquina central del grupo debe estar indicado solamente por una marca pintada en la parte superior del techo. La distancia entre las máquinas, dentro de cada grupo, debe ser igual y de 1,0 m. a 1,10 m. (ver artículo 6.4.18.3). Las máquinas 1 y 3 deben estar a un mínimo de 1,50 m. de las paredes traseras.

a. Las máquinas deben instalarse en el foso de forma que el eje sobre el que gira la máquina esté a 0,50 m. ( $\pm 0,10$  m) por debajo de la parte superior del techo del foso y situado a 0,50 m. hacia atrás ( $\pm 0,10$  m) del borde delantero del techo, cuando la máquina está ajustada a 2 m. de altura (ver Figuras). Las máquinas pueden ser automáticas (carga y disparo automáticos), semiautomáticas (carga manual y disparo automático) o manuales (carga y disparo manual). Cada máquina debe estar provista de un sistema de precinto de los ángulos, alturas y del muelle de lanzamiento, después que hayan sido inspeccionados y aprobados por el Jurado. Todas las máquinas deben estar provistas de un dispositivo para fijar la trayectoria establecida para el lanzamiento del plato. Todas las máquinas que se carguen a mano deben tener dos topes incorporados. Los topes son necesarios para prevenir movimientos accidentales o deliberados del plato hacia adelante o atrás en la lanzadera, cambiando o así las condiciones preestablecidas del plato. Cada máquina debe contar con los sectores de los ángulos y alturas marcadas con aumentos de 10°.

b. Las máquinas deben dispararse mediante sistemas eléctrico-manuales o eléctrico microfónicos. El sistema de control debe estar situado de tal manera que el «puller» pueda ver y oír claramente la señal del atleta. Para todas las Competiciones de la ISSF debe usarse un “timer” (cuenta atrás). El dispositivo contador debe seleccionarse para lanzar los platos dentro de un periodo que varíe al azar entre cero y un segundo después de la petición del atleta. Los aparatos de disparo deben garantizar el disparo simultáneo y constante de 2 platos de las máquinas predeterminadas.

Cuando se use un sistema eléctrico-manual de suelta debe ser diseñado de forma que sólo 1 botón pueda usarse para soltar los platos.

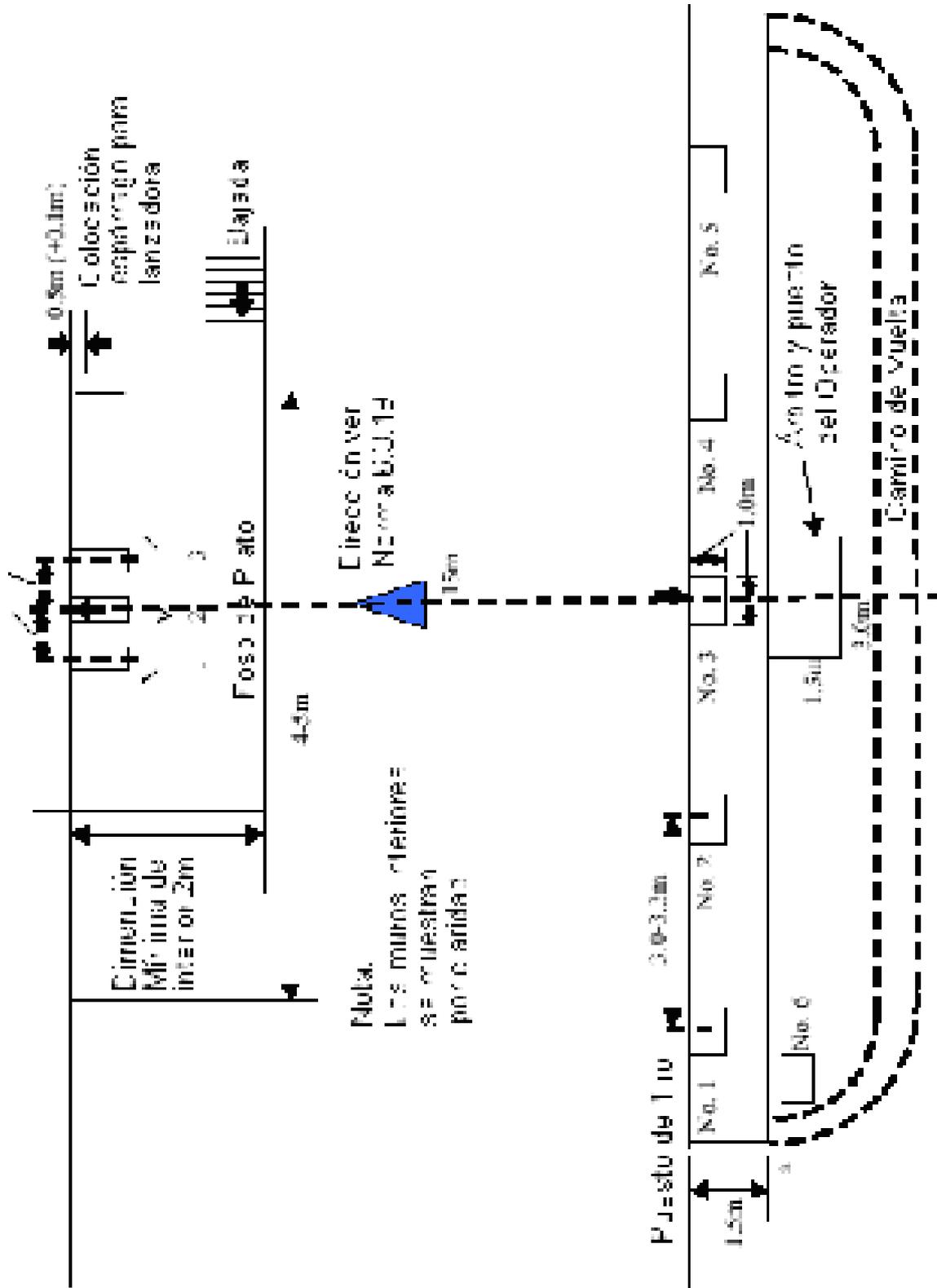
c. Los 5 puestos de tiro deben estar ubicados en una línea recta, a una distancia de 15 m. hacia atrás del borde delantero del foso. Debe estar delimitado claramente por un cuadrado de 1 x 1 m. El puesto 3 debe estar centrado respecto una línea perpendicular a la línea de Puesto de Tiro que se prolonga hacia la marca pintada sobre la máquina central del grupo. El puesto 2 se encuentra de 3 m. a 3,30 m. a la izquierda del puesto 3 y el Puesto de Tiro 1 está situado a la misma distancia a la izquierda del puesto 2.

Asimismo, el puesto 4 está de 3 m. a 3,30 m. a la derecha del puesto 3 y el puesto 5 igualmente de 3 m. a 3,30 m. a la derecha del puesto 4. Debe estar marcado un 6º puesto, a unos 2 m. hacia atrás y ligeramente a la izquierda del puesto 1, donde debe situarse el atleta 6 al inicio de la competición. Los 6 puestos deben estar provistos de una mesa donde puedan colocar sus cartuchos sobrantes y accesorios de tiro.

Los puestos deben ser firmes y nivelados en todas direcciones y deben estar al mismo nivel que el borde frontal del techo del foso. Cada puesto (6) debe contar con una pieza de madera o trozo de alfombra o de goma de unos 15 cm., cuadrado o redondo, sobre el cual el atleta pueda apoyar su arma.

e.) 3 o 4 metros detrás de la línea de puestos de tiro debe hacerse un camino de uso obligatorio para los atletas que pasan del puesto 5 al puesto 6. Los tiradores no deben circular entre este camino y los puestos de tiro. Deberá colocarse un cable, cuerda u otro tipo de barrera conveniente entre 7 m. y 10 m. por detrás del camino de vuelta. No se permite ningún espectador a partir de esta barrera. Oficiales y Jueces son responsables del cumplimiento de esta regla. Los puestos de tiro, el puesto del Oficial y del operador deben tener una protección adecuada para el sol y la lluvia, excepto para las Finales el Polígono deberá, en lo posible, estar abierto.

6.4.19.4 Polígono DOBLE TRAP separado – 3 Máquinas.



## 6.4.20 **Normas para los Polígonos de Skeet**

6.4.20.1 Una cancha de tiro de Skeet consiste en dos casetas (casetas alta y caseta baja) y ocho puestos de tiro. Los puestos del 1 al 7 están dispuestos en un segmento circular de 19,20 m. de radio y una cuerda base de 36,80 m. (con una tolerancia de +/- 0,1 m) el cual está a 5,5 m. del centro del círculo que está marcado con una estaca.

a. El centro del círculo es el punto de cruce de los platos y está marcado con una estaca.

b. El puesto 1 está situado en el extremo izquierdo de la cuerda base y el puesto 7 en el extremo derecho, vistos desde cualquier parte del segmento circular y de frente a la estaca del centro. Los puestos 2 al 6 están situados en el segmento circular, en puntos equidistantes entre ellos (la distancia exacta entre el centro de los puestos 1 y 2, 2 y 3, etc., es de 8,13 m. medidos sobre la cuerda). El puesto 8 está situado en el centro de la cuerda (véase Figura).

c. Los puestos de tiro del 1 al 7 son cuadrados de 0,9 m.  $\pm$  0,05 m. por 0,90 m.  $\pm$  0,05 m, con dos lados paralelos al radio del círculo trazado a la marca del puesto (centro del Puesto de Tiro). El Puesto de Tiro 8 es rectangular, de 0,9 m.  $\pm$  0,5 m. de ancho por 1,85 m.  $\pm$  0,05 m. de largo, teniendo sus lados largos, paralelos a la base de la cuerda. La situación de cada Puesto de Tiro debe estar indicada con precisión. Las marcas de los puestos de tiro del 1 al 7 están en el centro del lado más próximo al punto de cruce de los platos. La marca del Puesto de Tiro 8 está en el punto central de la cuerda base. Los 8 puestos de tiro deben estar al mismo nivel, con una diferencia de elevación de  $\pm$  0,05 m

#### 6.4.20.2 Distancias, Ángulos y Alturas del Plato

- a. Cada casa debe contener una máquina lanzadora de platos de arcilla en una posición fija. El brazo de lanzamiento de la máquina lanzadora de blancos en la casa alta, cuando está en posición horizontal, debe estar a  $2.80 \text{ m} \pm 0.10 \text{ m}$  sobre el nivel de la estación 1 y el brazo de lanzamiento en la cámara baja debe estar  $0.80 \text{ m} \pm 0.10 \text{ m}$  sobre el nivel de la estación 7..
- b. Los platos lanzados desde la caseta alta deben aparecer por un punto a  $0,9 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m.}$  detrás de la marca del Puesto de Tiro 1 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) y a  $3,05 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m.}$  por encima del nivel del puesto 1. Los platos lanzados desde la caseta baja, deben aparecer por un punto a  $0,9 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m.}$  detrás de la marca del puesto 7 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) (trasladado  $0,75 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m}$  hacia el exterior de la cuerda base) y a  $1,05 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m.}$  por encima del nivel del puesto 7.
- c. Los platos lanzados correctamente deben pasar a través de un círculo de  $0,90 \text{ m.}$  a  $0,95 \text{ m.}$  de diámetro, con un centro situado a  $4,60 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m.}$  por encima del punto central.
- d. En condiciones de tiempo en calma, el plato debe alcanzar una distancia de  $68 \text{ m.} \pm 1,00 \text{ m.}$ , medidos desde la fachada de las casetas detrás del puesto 1 y 7. Si la distancia correcta no pudiese medirse, el Jurado decidirá si la trayectoria de los platos.
- e. Los límites de tiro desde los puestos 1 al 7 son  $40,3 \text{ m.} \pm 0,1 \text{ m.}$  desde la fachada de cada caseta. Para el puesto 8, el límite de tiro se determina por el punto de cruce entre una línea recta que va desde el puesto 4 al 8 y el punto de cruce de platos. Deben colocarse las marcas convenientes en la trayectoria del vuelo del plato, en puntos situados a  $40,3 \text{ m.} \pm 0,1 \text{ m.}$  de ambas casetas, para indicar los límites de tiro. Marcas similares deben colocarse a  $67 \text{ m.}$  y a  $69 \text{ m.}$  para indicar la distancia de un plato normal. La parte superior de estos marcadores de distancia debe indicar el nivel del suelo.
- f. Debe instalarse una pantalla de seguridad en la abertura de cada caseta para que la persona encargada de la máquina no esté a la vista del atleta cuando éste ocupe cualquier puesto. Esta precaución es obligatoria como medida de seguridad para proteger al operador de posibles lesiones por disparos directos o de rebotes. Debe colocarse una barrera de alambre o de cuerda situada de  $7 \text{ m.}$  a  $10 \text{ m.}$  detrás del puesto 4, paralela a la base de la cuerda. No se permite a ningún espectador entrar dentro de esta barrera. El Referee o los Miembros de Jurado son responsables del cumplimiento de esta norma.

g. Los platos deben ser liberados por un sistema eléctrico-manual o electro microfónico (ver nota más abajo) con un dispositivo temporizador que debe estar instalado a fin de permitir que el operador vea y escuche a los atletas.

Para todos los Campeonatos de la ISSF el uso de un temporizador es obligatorio. Esto debe proporcionar para la liberación de los platos dentro de un tiempo indefinido, que va desde lanzado instantáneo hasta un máximo de tres (3) segundos después que el atleta ha pedido su plato.

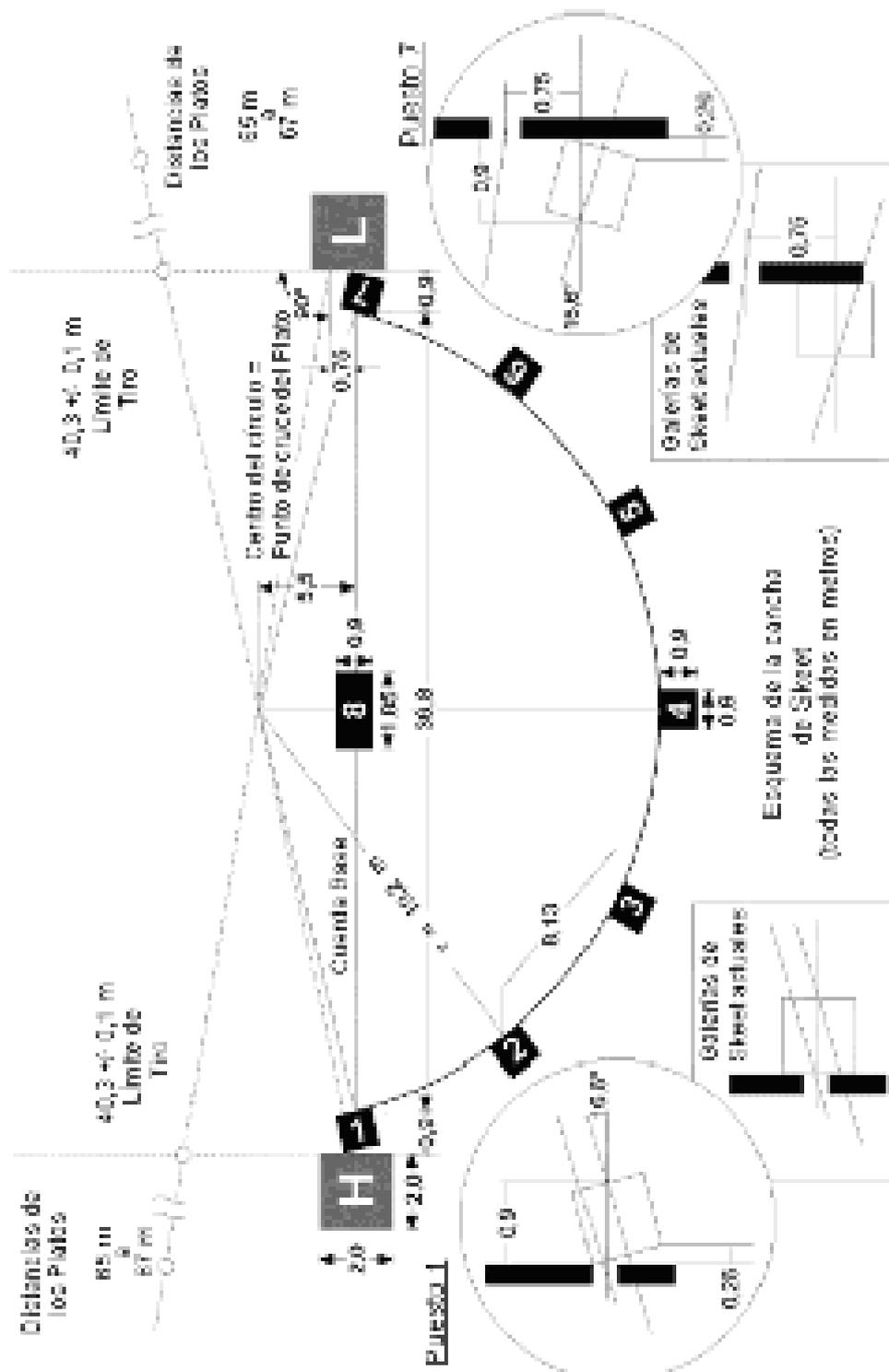
El dispositivo de liberación debe estar diseñado de manera que con sólo un (1) botón (o interruptor) pueda liberar los platos dobles.

h. Nota: Si un sistema electro-microfónico se va a utilizar, deberá construirse de manera que pueda insertar en forma aleatoria un retardo variable de 0,2 a 3,0 segundos.

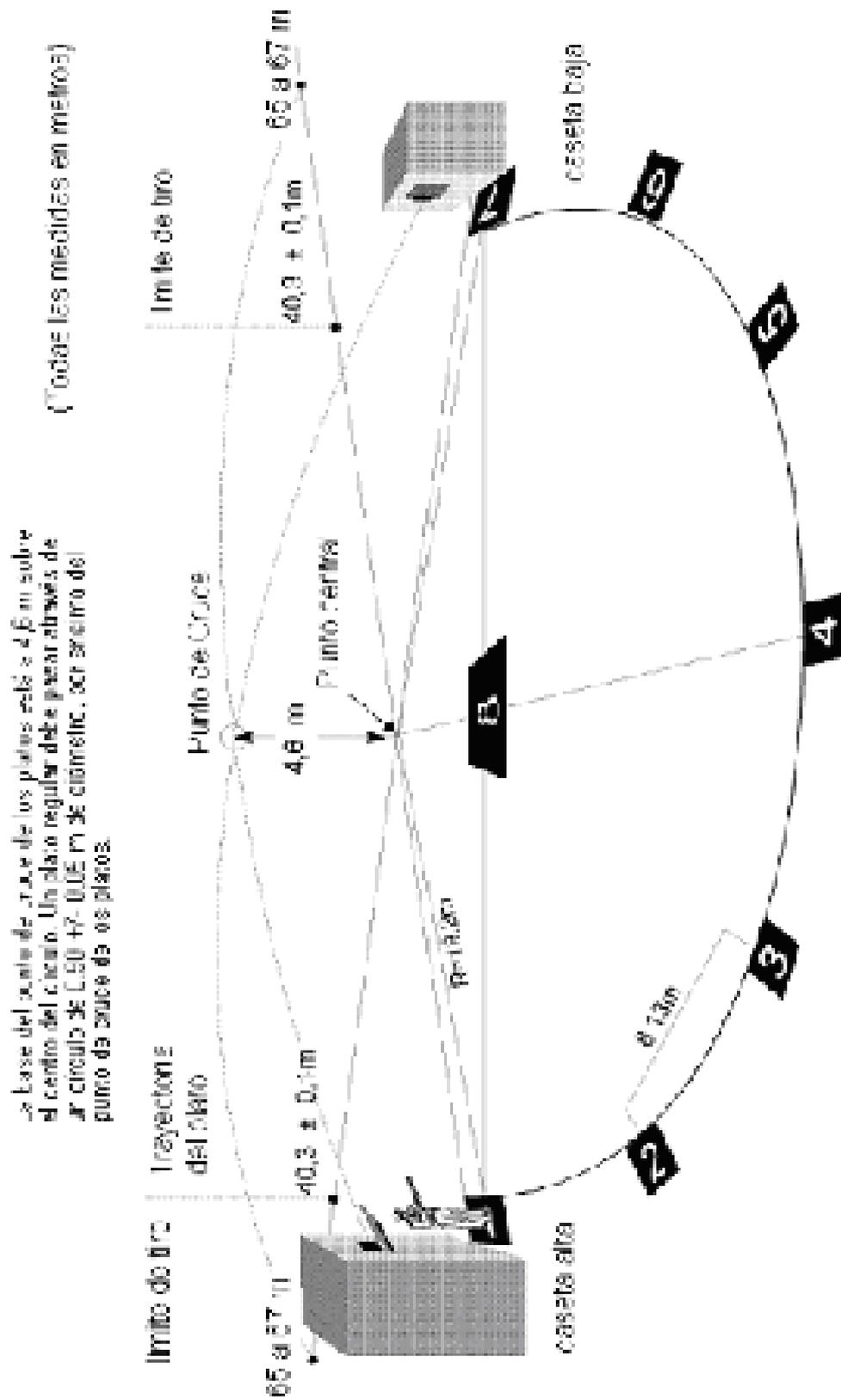
i. Una lámpara de coloreada debe fijarse en el exterior tanto de la caseta alta como de la baja. Las lámparas deben encenderse de inmediato cuando el atleta pide el plato y apagarse cuando el (o los) plato(s) (es /son) lanzado(s). El Oficial debe poder ver claramente las lámparas. Las lámparas deben instalarse en el lado de las casetas de Skeet que da al área de espectadores a una altura de 2,20 m. a 2,80 m. en la caseta alta y de 1,60 m. a 2,00 m. en la caseta baja.

### 6.4.20.3 Polígono de Skeet

Los nuevos Polígonos de Skeet deben cumplir con estas especificaciones. Polígonos de Skeet construidos antes de 2013 con estaciones 1 y 7 frente y opuesto a la casa de blanco se aceptarán para Campeonatos ISSF



6.4.21.4 Polígono de SKEET



## 6.5

### **CALIBRES E INSTRUMENTOS**

- a. Cada Comité Organizador debe proveer un juego completo de calibradores e instrumentos para el control de equipos en los Campeonatos de ISSF;
- b. Una lista detallada de los instrumentos de control de equipos que se requieren para la realización de pruebas de equipos de control y los requisitos y especificaciones de los instrumentos está disponible en la sede de la ISSF;
- c. El Delegado Técnico de la ISSF o el Presidente del Jurado de Control de Equipo debe revisar y aprobar todos los indicadores e instrumentos previos a la competencia;
- d. Patrón de de calibración para su uso en el examen de los instrumentos de control del material está disponible en la sede de la ISSF, y debe ser usado para calibrar los instrumentos de prueba antes de cada día de control y cuando sea considerada una descalificación durante o post competición (Formularios de reporte de calibración están disponibles en la sede de la ISSF); y
- e. Los dispositivos de medición utilizados para evaluar el espesor, la rigidez y la flexibilidad de la ropa de los atletas debe ser construido de acuerdo con regla 6.5.1 y ser aprobado por el Comité Técnico de la ISSF.

#### 6.5.1

#### **Dispositivo de medición de Espesor.**



El instrumento utilizado para medir el espesor de la ropa y los zapatos debe ser capaz de medir una décima de milímetro (0.1mm). Las medidas se deben tomar con un pesa aplicada de 5 Kg. (carga). El instrumento debe tener dos superficies circulares de 30 mm. de diámetro una frente a la otra.

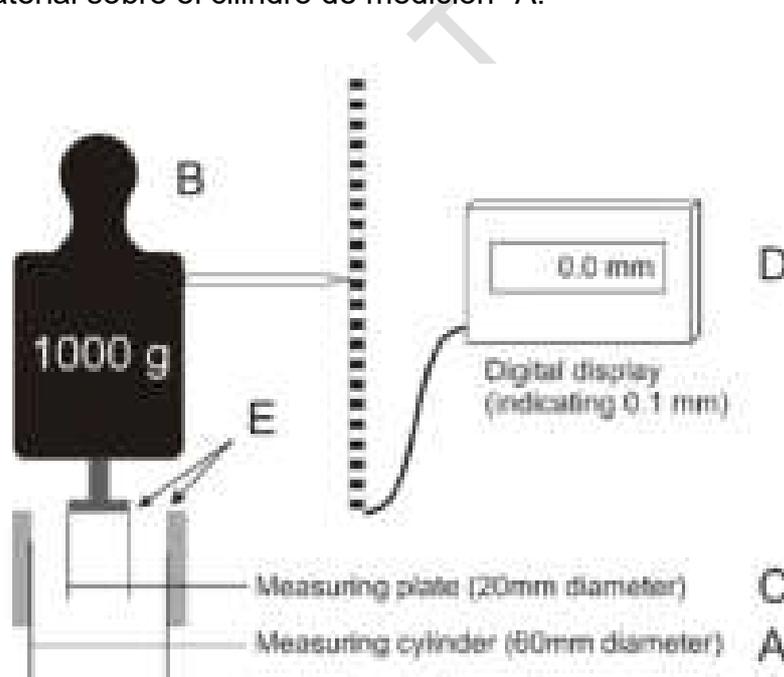
### 6.5.2 Dispositivo para medir la Rigidez

El instrumento usado para medir la rigidez de la ropa debe ser capaz de medir una décima de milímetro (0.1mm) y tener las siguientes dimensiones:

A	Cilindro de medición	=	60 mm. de diámetro
B	Pesa de medición	=	1000 g. (incluida la empuñadura y placa de medición C)
C	Placa de medición	=	20 mm. de diámetro
D	Pantalla digital		Indicación 0.1 mm.
E	El redondeado de los bordes de la placa de medición "C" y el cilindro de medición "A" no debe ser mayor de 0,5 mm. de radio		

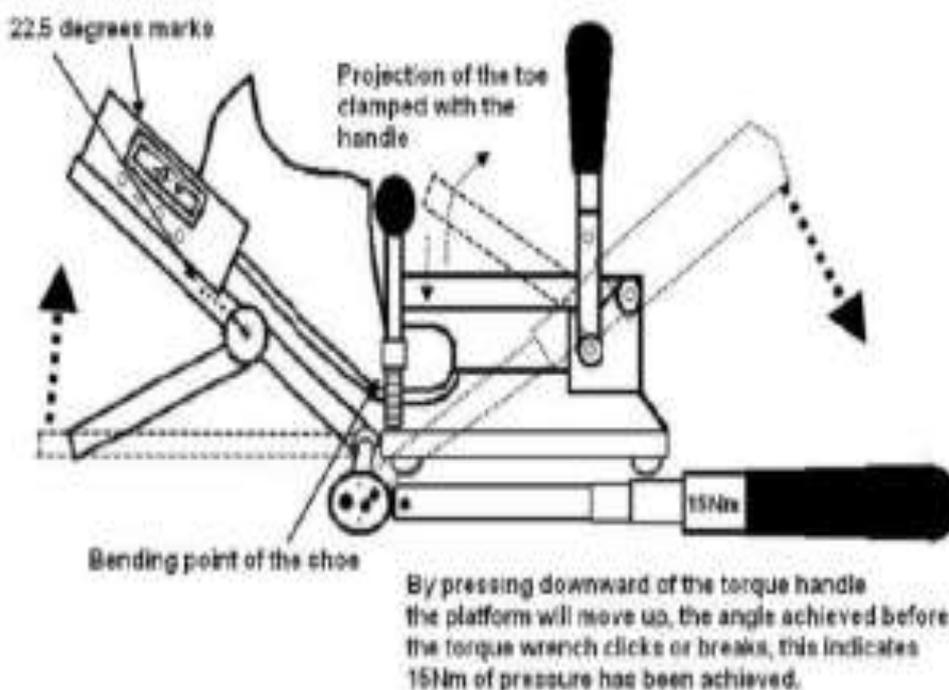
Las mediciones de rigidez se deben hacer con la tela / material colocado plano, sin estirar, sobre el cilindro de medición "A"

Pesa de Medición "B" Presiona la placa de medición "C" sobre la tela / material sobre el cilindro de medición "A."



### 6.5.3 Dispositivo de medición de la flexibilidad de la suela.

El dispositivo utilizado para medir la flexibilidad de la suela de zapato debe ser capaz de medir con precisión, en grados, la flexibilidad de suela del zapato bajo una precisa presión hacia arriba (NM).



## 6.6 ADMINISTRACIÓN DEL CAMPEONATO

### 6.6.1 Programa y Horario del Campeonato

La Administración de los Campeonatos de la ISSF se llevará a cabo de acuerdo con esta Regla, excepto que la administración de los Campeonatos de Tiro de los Juegos Olímpicos y Continentales se llevarán a cabo de acuerdo con los estatutos y reglamentos del COI o la organización Continental NOC apropiada.



- 6.6.1.1 **Programa oficial del campeonato.** La oficina del Secretario General proporcionará un Programa de Campeonato estandarizado y coordinará la preparación de un Programa Oficial de Campeonato con cada Comité Organizador para ser Finalizado en el momento del Taller anual de la ISSF para Organizadores en noviembre del año anterior al Campeonato. El Programa Oficial del Campeonato, incluyendo invitaciones, horarios, el símbolo oficial o logotipo y los formularios de inscripción, se publicarán en el sitio web de la ISSF y Comité Organizador deberá publicar el Programa Oficial y enviarlo a Federaciones Miembro tan pronto como sea posible.
- 6.6.1.2 **Horario oficial.** La oficina del Secretario General , el Comité Organizador y el Delegado Técnico designado para el Campeonato deberán preparar un Calendario Oficial detallado para cada Campeonato. Estos calendarios deben incluir un día oficial de llegada, al menos un día de entrenamiento oficial, los días de competición necesarios y un día de salida oficial. Los calendarios de Campeonatos Mundiales, incluyendo los días oficiales de entrenamiento y las ceremonias de apertura y cierre, no deben exceder 16 días. Los intervalos pueden estar abiertos para entrenamiento extraoficial adicional antes del Día Oficial de Entrenamiento a elección del Comité Organizador. Las Listas Oficiales deben proveer fechas y horarios para Entrenamiento Oficial, Entrenamiento Previo al Evento, Tanda de Eliminación, Tandas de Clasificación, Finales de Informes, Finales y Ceremonias de Premiación. Deben ser publicados . En el sitio web de la ISSF tan pronto como sea posible después del taller anual de la ISSF para los organizadores en noviembre del año anterior al Campeonato. Los cambios de horario, aprobados por el Delegado Técnico, deberán hacerse lo antes posible. La fecha límite para la inscripción final y se distribuirá a todas las delegaciones participantes.
- 6.6.1.3 **Inscripciones Estado y Límites.** Las federaciones nacionales podrán inscribir un máximo de tres atletas por nación por evento que compiten por medallas (en competición) en campeonatos ISSF. Además, la Copa del Mundo de mayo, a elección del Comité Organizador, acepta un máximo de dos Inscripciones atleta adicionales por cada nación por evento que pueda competir por el estatus Olímpico MQS (MQS solamente) o Participar fuera de la competencia (OOC).
- 6.6.1.4 **Máximo de inscripción.** El Comité Organizador y Delegado Técnico deberán establecer el máximo de Inscripción (capacidad del Polígono) para cada evento en el programa. Inscripciones finales que exceden los máximos para un evento será colocado en una lista de espera y sólo se aceptarán si los espacios de inscripción estén disponibles antes de la fecha límite de inscripción tardía.
- 6.6.2 **Reunión Técnica**
- Una reunión técnica será llevada a cabo por el Director del Torneo y el Delegado Técnico se debe programar en el día anterior al primer día de competición, para informar a jefes de equipo de detalles de competencia y los cambios de horario.



### 6.6.3 **Entrenamiento**

6.6.3.1 **Entrenamiento Oficial.** Para Copas del mundo, debe ser programado un día completo de Entrenamiento Oficial el día siguiente al día oficial de arribo de delegaciones. Pueden programarse días adicionales de entrenamiento oficial para los Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo.

6.6.3.2 **Entrenamiento Pre-Torneo (PET).** Se debe programar para todas las competencias, entrenamientos en el programa del día anterior a la competencia. Competiciones de Eliminación o Clasificación Para Rifle, Pistola y Blanco en Movimiento, cada atleta debe poder entrenar en su Puesto de Tiro por lo menos 40 min. por tanda (30 min. por tanda para Pistola Tiro Rápido) el día previo a la competencia, Esto es además del día Oficial de Entrenamiento en el programa (para escopeta ver Regla 9.6.2.1).

6.6.3.3 **Entrenamiento no oficial.** Además del entrenamiento oficial y entrenamiento programado Pre-torneo (PET), los atletas pueden tener oportunidades adicionales para entrenar, si los polígonos y personal están disponibles.

### 6.6.4 **Inscripciones y confirmación de inscripciones**

Las Federaciones Nacionales deben enviar sus inscripciones al sistema de inscripciones de la ISSF antes de la Fecha Límite de inscripción 30 días antes de la fecha de arribo (Regla 3.7.3.2).

a. **Inscripciones tardías** presentarse hasta tres días antes del día de llegada, se paga una penalización adicional y siempre que haya lugar (Regla 3.7.3.4).

b. **Confirmación de inscripciones** y el pago de derechos de inscripción correspondientes al Comité Organizador debe ser completado por los líderes del equipo a su llegada (Regla 3.7.4).

c. **Cambios de inscripciones** sólo pueden hacerse en conformidad con la Regla 3.7.3. Los cambios de inscripciones deben ser completados antes de las 12:00 horas del día anterior al entrenamiento Pre-Competencia para una competencia en particular.

## 6.6.5

### Listas de partida

a. Haga las asignaciones en las listas con Puestos de Tiro de la tanda que deben ser publicados y distribuidos a más tardar a las 16:00 horas del día anterior al entrenamiento Pre-Competencia para cualquier competencia.

b. **Sustituciones.** Un atleta, en una competencia por Equipos, puede ser reemplazado por otro atleta ya registrado, a más tardar 30 min. antes de la hora de inicio programada para esa competencia. Esta regla también se aplica para las competencias compuestas de varias partes o llevado a cabo durante varios días.

## 6.6.6

### Principios para la asignación de los Puestos de Tiro

a) La asignación aleatoria de los Puestos de Tiro y tanda de los atletas deben hacerse bajo la supervisión del Delegado Técnico mediante un programa de computadora diseñado para este propósito o por sorteo;

b) Siempre que se use un método para determinar las posiciones de tiro el Delegado Técnico debe aprobar las restricciones a tener en cuenta;

c) deportistas individuales y en equipos (naciones) deben poder disparar bajo condiciones lo más cerca a la igualdad como sea posible;

d) Los atletas de la misma nación no deberían asignarse en Puestos de Tiro adyacentes;

e) Los atletas de la misma nación deberían dividirse de la manera más equitativa posible entre las tandas;

f) Si hay más atletas que blancos en competencias de Rifle de aire o pistola de aire, los blancos deben ser distribuidos por sorteo para dos (2) o más tandas;

g) Si hay más de un tanda se utiliza en competencias por equipos, entonces los miembros del equipo deben ser distribuidos equitativamente entre las tandas;

h) Si una Competencia de Rifle competencia dura más de un día, todos los atletas deberán disparar igual cantidad de disparos en la misma posición o posiciones cada día, y

i) Cuando una competencia de pistola se divide en dos (2) etapas o días, todos los atletas deben terminar la primera etapa antes de comenzar con la segunda etapa o día. Todos los atletas deben disparar igual cantidad de series en cada día de una competición de dos días.

**Pruebas Eliminatorias para Polígonos Exteriores 50 y 300 m.**

Si la cantidad de atletas excede de la capacidad del Polígono, debe llevarse a cabo una competencia de Eliminación, excepto en Copa del Mundo junior este requerimiento puede no aplicarse por el Delegado técnico cuando sea requerido por limitaciones de horario.

a) Toda Eliminación debe ser desarrollada completamente;

b) La Tanda de Eliminación debe ser agenda da en el día anterior al de la Clasificación según el programa;

c) Los atletas clasificados consistirán en una cantidad proporcional de los atletas de mayor puntuación de cada tanda eliminatoria, contando solamente los que hayan participado. La cantidad de atletas clasificados debe anunciarse tan pronto como sea posible.

d) **Fórmula:** La cantidad de Puestos de Tiro utilizables dividido por la cantidad de atletas de la competición multiplicado por la cantidad de atletas que hay en la tanda = a la cantidad de atletas que pasan de la Eliminación a la de Clasificación, Ej. 60 puestos de tiro y 101 atletas;

1ª tanda: 54 atletas al comienzo = 32,08 → pasan 32 atletas;

2ª tanda: 47 atletas al comienzo = 27,92 → pasan 28 atletas.

e) Cando son necesarias Eliminaciones para pruebas por equipos, los miembros del equipo / naciones deben ser divididos equitativamente entre las tandas de eliminación. Se deben registrar los resultados de los Equipo de esta tandas;

f) Si los blancos disponibles son insuficientes para asignar dos miembros de cada Equipo en la primera Tanda y los restantes miembros de cada equipo para la segunda Tanda, entonces será necesario contar con tres tandas con un miembro de cada equipo en cada tanda;

g) Un atleta que no reúnen los requisitos no se le debe permitir que sigan participando en la competencia, y

h) Si hay empate en últimos lugares de la Eliminación el orden del Ranking se determinará en función de las reglas de desempate.

h) Si hay empate de resultados en los últimos lugares en una Eliminación del orden de clasificación se determinará según las reglas de desempate.

i) Si una eliminación no está prevista en Copas del Mundo Junior y se han programado múltiples Tandas, se debe permitir a los Jefes de Equipo designar a sus atletas que participarán en la 1ra. y tandas subsiguientes.



#### 6.6.6.2 **Horarios de los Equipos - 25 m. Pistola Tiro Rápido**

a) La segunda Etapa de 30 tiros debe comenzar después que todos los atletas completen la primera etapa de 30 tiros. Si hay menos atletas que los necesarios para completar todas las Tandas, la asignación de los Puestos de Tiro debería hacerse para dejar huecos en los últimos relays de la primera y segunda etapa;

b) Para la segunda etapa, la asignación de puestos de tiro será en orden de ranking de acuerdo a los resultados de los 30 tiros de la primer Etapa, con los atletas con resultados más bajos en la primera tanda (relayé). Las posiciones de Partida dentro de cada Tanda se decidirán por sorteo.

#### 6.6.6.3 **Horarios de los Equipos -- 25 m. Pistola Mujeres**

El evento puede ser programado para 1 o 2 días. Si es factible, el evento debería ser programado para 2 días con la Etapa de Tiro Rápido y Final Olímpica en el segundo día. Si el evento está programado en más de dos días, el PET antes del primer día debería ser para la Etapa de Precisión. Allí debería haber un segundo PET en el primer día de la competición, después de la Etapa de precisión, para la Etapa de tiro rápido.

6.6.6.4 **Shotgun** squadding y draw rules are found in Rule 9.11.4.

6.6.6.5 **Blanco en Movimiento asignación Puesto de Tiro** Rule 10.7.3.1.

### 6.7 **ROPA DE COMPETICIÓN Y EQUIPAMIENTO**

6.7.1 La ISSF establece normas específicas que los atletas deben seguir para con la ropa de competición y el equipo en los Campeonatos de la ISSF y para pruebas de equipos de control para verificar el cumplimiento de esas normas para salvaguardar los principios de justa y equitativa competición donde ningún atleta puede tener una ventaja injusta sobre otros.

6.7.2 Los atletas deben usar equipo y vestuario que sólo cumpla con las reglas de la ISSF.

6.7.3 Todos los equipos de atletas de Rifle, Pistola y Blanco en Movimiento están sujetos al Jurado de control de Equipo y una Sección de Control de Equipo establecido por el Comité Organizador.

#### 6.7.4 **Normas para Ropa y Equipamiento**

6.7.4.1 Las Reglas específicas que gobiernan el equipamiento usado por atletas en una disciplina en particular están en las reglas de esa disciplina.

6.7.4.2 El uso de cualquier dispositivo, medios especiales, o ropa, incluyendo el uso de Kinesio, cinta médica o similar, que inmoviliza o reduce excesivamente el movimiento de las piernas del atleta, cuerpo o brazos, está prohibida para rifle, pistola y blanco en movimiento para asegurar que las habilidades o rendimiento de atletas no son mejorados artificialmente



6.7.4.3 Sólo los dispositivos reductores de sonido (protección auditiva) pueden ser utilizado. Las radios, iPod, o cualquier tipo similar de producción de sonido o sistemas de comunicación están prohibidos durante las competencias y cualquier entrenamiento, excepto cuando son usados por los Oficiales.

6.7.4.4 Teléfonos móviles u otro dispositivo de mano de comunicaciones (Ej.: tablets, etc.) dispositivos electrónicos dispositivos de pulsera (Ej. relojes inteligentes) no pueden ser utilizada por atletas en la Línea de tiro

#### 6.7.5 **Código de Vestimenta ISSF**

Es responsabilidad de atletas, entrenadores y oficiales de aparecer en Polígonos vestidos de una manera apropiada para una competencia deportiva pública. La ropa usada por atletas y Oficiales debe cumplir con el Código de Vestimenta. Ver 6.19 Código de Vestimenta completo.

#### 6.7.6 **Control de Equipo**

6.7.6.1 El Comité de Organización debe establecer una Sección de Control de Equipo para realizar verificaciones de control de equipo bajo la supervisión del Jurado de Control de Equipo. Un servicio de verificación Control de Equipo debe estar disponible para todos los deportistas para que puedan tener sus equipos controlados antes de las competencias. Para garantizar el cumplimiento de las Normas de la ISSF, el Jurado de Control de Equipo y la Sección de Control de Equipo deben realizar pruebas aleatorias post Competencia (6.7.9).

FAT

#### 6.7.6.2

### **Procedimientos de Control de Equipos**

a) El Comité de Organización debe informar a los Jefes de equipo y atletas, donde y cuando pueden realizar la inspección de sus equipos antes o durante las competiciones

b) La Sección de Control de Equipo debe ser abierta para proporcionar inspecciones voluntarias al equipo de los deportistas, empezando por el día oficial de entrenamiento y continuando hasta el último día de competencia de Rifle, Pistola y Blanco en movimiento;

c. Equipos de calibración deben ser utilizado para comprobar los instrumentos de prueba antes de cada día de control y cuando una descalificación es considerado durante las pruebas post-competencia;

d. Se recomienda a los atletas llevar todos los elementos del equipo a la Sección Control de Equipo para comprobar, si tienen dudas si van a pasar un control post-competencia.

e. La Sección de Control de Equipo debe garantizar que todas las chaquetas y pantalones de tiro de rifle se identifican con un precinto con un número de serie único que está registrado para el atleta. El sello debe ser diseñado de modo que no se pueda retirar sin romperlo. Los sellos emitidos previamente por "sólo una vez" en las inspecciones de vestimenta (2013 y anteriores) cumplen este requisito. Chaquetas y pantalones sin precinto se deben verificar para comprobar el cumplimiento de las Normas de la ISSF y si se dispone de precintos colocarlos y registrarlos para ese atleta. Jurados de Rifle y Control de Equipo utilizarán los sellos de la chaqueta y los pantalones para llevar a cabo controles aleatorios en cumplimiento de la regla 7.5.1.2;

f. La Sección de Control de Equipo debe llevar un registro de las armas, chaqueta y los pantalones de tiro que comprueban , con el nombre del atleta , la marca (fabricante), número de serie y calibre de cada arma comprobado en una tarjeta de control ;

g. Es responsabilidad del atleta que cualquier cilindro de aire o CO2 se encuentre dentro de la fecha de validez del fabricante (máximo diez años), lo que puede controlarse en Control de Equipo y dar recomendaciones de asesoramiento;

h. Una copia de la tarjeta de control se le da al atleta que debe conservar con su equipo en todo momento. Si un atleta pierde su tarjeta de control, deberá pagar 10,00 euros para reemplazarla, y

l. Si un artículo de ropa rifle se reenvía para un segundo o subsiguiente prueba durante el mismo campeonato, se aplicará una tarifa de re inspección de 20,00 EUR.

## 6.7.7 **Número dorsal (Bib) y artículos usados por los atletas**

6.7.7.1 Todos los deportistas deben estar provistos de un Número dorsal (Bib) para llevar en la parte posterior de la prenda exterior por encima de la cintura durante toda la competencia. El Número dorsal deberá mostrar el número asignado al atleta para ese campeonato, apellido, inicial y nación (abreviatura del COI solamente). Si se utiliza la bandera de la nación, debe ser colocada a la izquierda de la abreviatura del COI nacional. La altura de las letras en los nombres deben ser lo más grande posible, pero ninguna letra o número podrá ser inferior a 20 mm. (Escopeta, ver 9.12.2, 9.12.3).

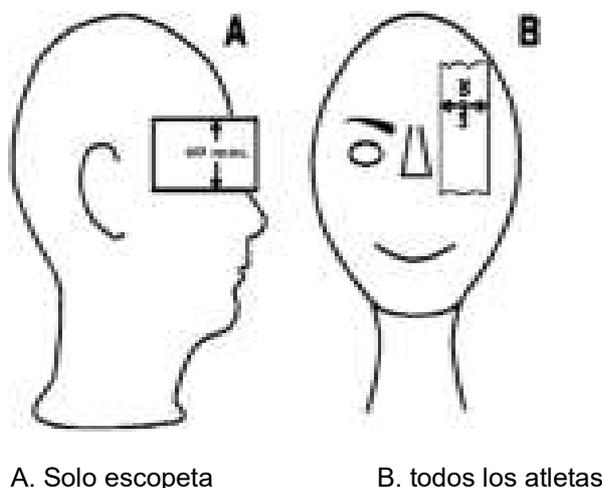
6.7.7.2 El número dorsal deberá ser usado por todos los atletas, en la espalda y por encima de la cintura, en todo momento durante su participación en el entrenamiento pre competencia y competencias. Si el número dorsal está disponible y no es usado, el atleta no puede competir.

6.7.7.3 Todos los atletas deben cumplir con Elegibilidad de ISSF, Derechos comerciales de la ISSF y Normas patrocinio / publicidad de la ISSF. Estas normas regulan aspectos tales como emblemas, el patrocinio, la publicidad y las marcas comerciales de ropa junto con los controles y sanciones.

## 6.7.8 **ANTEOJERAS**

6.7.8.1 **Anteojeras Laterales (solo escopeta).** Están permitidas (en uno o ambos lados) unidas al sombrero, gorra, anteojos de tiro, o a una vincha, que no exceda la profundidad de 60 mm. para los atletas de escopeta Regla 9.13.4) A. El borde delantero de una anteojera lateral no debe extenderse hacia delante más de 30 mm. del punto central de la frente, cuando se ve de costado. Los laterales de anteojera deben ser hechos de material plástico

6.7.8.2 **Anteojeras frontales** para cubrir el ojo que no apunta de no más de 30 mm. de ancho (B) están permitidas a todos los atletas.





## 6.7.9 Verificaciones Post-Competición

6.7.9.1 Los controles posteriores a la competencia deben llevarse a cabo después de las Competencias de Eliminación y Clasificación y durante el tiempo de Presentación antes de las Finales de acuerdo a lo especificado en las Guidelines Control de Equipamiento de la ISSF." El Jurado Control de Equipo es responsable de supervisar la conducción de todos los controles posteriores a la competencia. Los jueces del mismo género de los atletas deben estar disponibles para el control de ropa y de taping. Fallar en los controles posteriores a la competencia lleva consigo como resultado la descalificación (DSQ):

- a) Rifle: ropa tiro, ropa interior, taping y especificaciones de Rifle (Peso del disparador cuando sea aplicable);
- b) Pistola: zapatos, taping, peso del disparador, dimensiones y cachá (8.12), control de velocidad y peso de la munición cuando sea aplicable;
- c) Escopeta Véanse las normas de escopeta; y
- d) Blanco Móvil: peso del rifle, potencia del telescopio (10 m.), peso del disparador (50 m. 10.4.3.6 a) y cintas marcadoras.
- e) Todas las disciplinas: no reportarse para un control post-competición después hacer un reporte escrito para informar.

6.7.9.2 Si un atleta no supere el control posterior a la competición, el presidente del jurado Control de Equipo u otro de Control de Equipo o Miembro del Jurado de Competición deben confirmar que la prueba fue realizada correctamente y Que la atleta es descalificado. El procedimiento de confirmación debe incluir el uso de equipos de prueba de calibración para confirmar que los instrumentos de prueba miden con precisión.

6.7.9.3 Apelaciones contra una descalificación por la prueba post-competición podrán presentarse al Jurado de Apelación. El Jurado de Apelación debe decidir si la prueba se ha realizado correctamente, pero no puede repetir la prueba. El Jurado de Apelación puede revocar una descalificación de un control post competición si encuentra pruebas que le fue realizado incorrectamente.

6.7.9.4 Control dirigido (selección de los atletas de forma no aleatoria) se puede realizar cuando un jurado tiene evidencia creíble que un atleta ha alterado o Intento de alterar su arma, ropa o equipo.



## 6.8 DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN

Los jurados se encargan de asesorar, asistir y supervisar a los Oficiales de competencia designados por el Comité Organizador.

- a. Los Jurados de Competición supervisan la conducción de eventos en cada disciplina (Rifle, Pistola, Escopeta, Blanco en Movimiento).
- b. Jurados RTS (Results, Timing y Scoring) supervisan puntuación y resultados.
- c. Los Jurados de Control de Equipos supervisan los controles de ropa y equipamiento de los atletas.

6.8.1 Oficiales de Polígono, Oficiales RTS y Referí designados por el Comité Organizador son responsable de la conducción real de las competiciones, mientras que los Jurados actuarán en calidad de asesor y supervisor. Los Oficiales de Polígono y Jurado son mutuamente responsables de llevar a cabo el entrenamiento y las competiciones de acuerdo con las reglas y deben asegurar que estas reglas se apliquen de manera justa y equitativa durante las competiciones.

6.8.2 Todos los Miembros de Jurado deben usar el chaleco oficial de Jurado ISSF (color rojo) cuando estén de servicio. Los Chalecos de jurado deben ser comprados en la Sede de la ISSF. Se recomienda que los Oficiales de polígono usen un chaleco distintivo u otro medio de identificación (preferentemente de color verde) cuando estén de servicio. Se recomienda que los oficiales de la línea de blancos u otro personal, que debe ir hacia los blancos a través del campo de tiro para realizar sus funciones, usar un chaleco en color fluorescente o brazaletes de alta visibilidad.

6.8.3 Antes del comienzo de la competencia el Jurado debe examinar el Polígono y controlar los convenios de la organización y la forma de organización del personal operativo, etc., para asegurar que todo esté según las Reglas de la ISSF Rules. Los controles del Jurado deberían hacerse en coordinación con todos los controles anteriores efectuados por el Delegado Técnico.

6.8.4 Los Miembros de Jurado deben observar continuamente las posiciones de tiro y el equipamiento de los atletas.

6.8.5 Los Miembros de Jurado tienen derecho de examinar las armas, equipamiento, posiciones, etc. de los atletas en cualquier momento, durante los entrenamientos y competiciones

6.8.6 Durante los entrenamientos y competiciones los Miembros del Jurado son responsables del control de la ropa y Equipamiento de los atletas que deben cumplir las normas de Elegibilidad y Patrocinio de la ISSF (4.4.4.7 y 6.7.7.3)

6.8.7 Durante la competencia los Miembros de Jurado no deben aproximarse a un atleta cuando está disparando un tiro (o serie en competencias de tiro rápido) salvo que una situación de seguridad requiera acción inmediata.

- 6.8.8 Una mayoría del Jurado debe estar siempre presente en el Polígono durante las competencias para que, cuando sea necesario, puedan reunirse y tomar decisiones de forma inmediata.
- 6.8.9 Los Miembros de Jurado tienen derecho a tomar decisiones individuales en las competencias, pero deben consultar con otros Miembros de Jurado y Oficiales de Polígono cuando existe alguna duda. Si un Jefe de Equipo o atleta no está de acuerdo con la decisión individual del Jurado podrá solicitar una decisión por mayoría del Jurado mediante una protesta escrita.
- 6.8.10 Los Miembros de Jurado deben ser completamente imparciales en la toma de decisiones, independientemente de la nacionalidad, identidad racial, religiosa, étnica o cultural de los atletas que estén involucrados.
- 6.8.11 Los jurados deben hacer frente a cualquier protesta que se les presente de acuerdo con las reglas de la ISSF. Después de consultar con los Oficiales de Polígono y otros directamente interesados, el Jurado debe pronunciarse sobre cualquier protesta.
- 6.8.12 Un jurado debe retrasar el inicio de un final si una protesta involucra atletas que podrían, dependiendo de la decisión de la protesta, clasificarse para la final. El Jurado RTS puede liberar una Lista de Partida de la Final si una protesta no implica atletas que se pueden clasificar para la final. Los resultados finales oficiales no pueden ser liberados hasta todas las protestas y apelaciones se deciden.
- 6.8.13 Un jurado debe decidir todos los casos que no estén previstos en el Reglamento de la ISSF. Tales decisiones deben hacerse dentro del espíritu y la intención de Normas de la ISSF. Tales decisiones deben ser incluidas en el Informe de un Presidente del Jurado que se presenta al Delegado Técnico después de cada campeonato.
- 6.8.14 Atletas y Oficiales de Equipos no deben ser Miembros de Jurado. Los Miembros de Jurado no deben aconsejar, entrenar o ayudar a los atletas más allá del alcance de las Reglas de la ISSF en cualquier momento durante la competición.
- 6.8.15 El Presidente del Jurado es responsable de los horarios y las actividades del Jurado para asegurar la presencia de miembros suficientes en todo momento, incluyendo todos los Oficiales y Entrenamiento PET.
- 6.8.16 El Presidente del Jurado deberá preparar un informe sobre decisiones del jurado y las acciones que se han de presentar a la Secretaría General a través del Delegado Técnico, lo antes posible, después del Campeonato.



## 6.9 **COMITÉ ORGANIZADOR. OFICIALES DE COMPETICIÓN**

### 6.9.1 **Deberes y Funciones del CRO (Chief Range Officer)**

Un CRO debe ser designado para cada Polígono. El tiene a cargo el Personal y Oficiales de Polígono, es responsable de la correcta conducción de la Competencia, órdenes y asegurar la colaboración del Personal con el Jurado.

El CRO es responsable de la rápida corrección de fallas de cualquier equipamiento y de poner a disposición a expertos y suministros necesarios para operar el polígono. Un servicio de reparación debe estar a disposición inmediata del CRO en todo momento. Se recomienda especialmente que se designe un asistente del CRO para que le sirva de respaldo, especialmente para mantener la documentación del polígono y los informes de Incidentes de Polígono (formulario IR) con respecto a las eventualidades e irregularidades que ocurren durante la competencia.

### 6.9.2 **Deberes y Funciones del Oficial de Polígono - Range Officer (RO)**

Un Oficial de Polígono debe ser designado por cada sección de Polígono o por cada cinco a diez Puestos de Tiro. Los oficiales de Polígono deben:

- a. Es responsable ante el CRO por el desarrollo de la competición en la sección de blancos que se les ha confiado;
- b. Controla los nombres y números dorsales de los atletas para asegurar que corresponden con la lista de partida;
- c. Se asegura que las armas, equipamiento y accesorios de los atletas han sido examinados y aprobados;
- d. Controla las posiciones de tiro y avisa al jurado las irregularidades;
- e. Se asegura que las órdenes del CRO sean cumplidas;
- f. Toma las acciones necesarias en relación con una falla, protesta, disturbios, o cualquier otro asunto que surja durante la competición;
- g. Ser responsable por el registro preciso de los disparos por los Secretarios encargados de las anotaciones, cuando se utilizan blancos de papel;
- h. Supervisa el correcto funcionamiento de los blancos;
- i. Recibe las protestas verbales y las reporta a un Miembro de Jurado;

j. Será responsable del registro de todas las irregularidades, disturbios, penalizaciones, mal funcionamiento, tiros cruzados, tiempo adicional otorgado, disparos repetidos, etc. en formularios de informes de incidentes y en la cinta de la impresora, según corresponda y

k. Debe abstenerse de cualquier conversación con atletas o de hacer comentarios respecto a otros resultados o tiempo restante.

### 6.9.3 **Deberes y Funciones del Oficial Jefe RTS**

El CRTSO es designado para cada Campeonato. El está a cargo de todos los RTSO, Inscripciones y de los Resultados. El CRTSO es responsable de la correcta conducción de todas las calificaciones y operación de los resultados del Campeonato.

### 6.9.4 **Oficiales RTS (RTSO) Deberes y Funciones.**

Un RTSO debe ser designado para cada Polígono que se utiliza para Competiciones de Clasificación. Los RTSO son responsables de trabajar con el Jurado de RTS, el Jurado de Competición, los RO y el Proveedor de Resultados Oficiales para facilitar la realización de la puntuación y las operaciones de resultados en sus Polígonos.

## 6.10 **EST. OPERACIONES DE COMPETICIÓN**

### 6.10.1 **EST. OFICIAL TÉCNICO**

a. El Oficial Técnico EST es responsable por la operación y mantenimiento del Equipamiento de calificación electrónica;

b. El Oficial Técnico EST puede advertir a Oficiales de Polígono y Miembros del Jurado, pero no deben tomar ninguna decisión relacionada con la aplicación de las Reglas ISSF; y

c. Oficiales Técnicos EST normalmente los designa el Proveedor Oficial de Resultados deben ser personas con formación especial en la operación EST y la operación de competencia electrónica de sistemas de gestión.

### 6.10.2 **Oficiales de Blancos**

a) Oficiales de blancos son designados por el Comité Organizador para asistir en la operación y mantenimiento de los EST.

b) Antes de cada tanda o de cada evento, los Oficiales de blancos deben marcar los impactos en la superficie blanca de los blancos y que todos los impactos sobre el bastidor están indicados claramente;

c) Durante las competiciones, los Oficiales de blancos parchan los blancos testigo, tarjetas testigo y cambian las hojas de Control; y

d) **Blancos Testigo, Hojas de Control** no deben ser parchados o cambiados hasta después de completadas todas las calificaciones.



6.10.3 **Deberes de Miembros de Jurado – Sistema de Blancos Electrónicos**

6.10.3.1 Los Miembros de Jurado de Clasificación estarán presente en los polígonos para supervisar las operaciones de clasificación y ayudar en la solución de cualquier asunto relacionado con la puntuación. Los Miembros de Jurado de Competición de Pistola deben asistir en casos en que las decisiones o acciones deben tomarse y sólo hay dos o menos Miembros de Jurado de Clasificación disponibles.

6.10.3.2 **Antes de cada tanda, un Miembro del Jurado debe inspeccionar el sistema de Sistema de Blancos Electrónicos para confirmar que:**

- a. Que no haya agujeros de impactos en la superficie blanca de los blancos;
- b. Que cualquier marca de impacto en el bastidor está claramente indicada;
- c. Que las Hojas de Control son renovadas; y
- d. Que el Blanco Testigo no tenga impactos fuera del área central que es cubierta por la Hoja de Control.

FAT

#### 6.10.4

#### **Tirando sobre Blancos Electrónicos**

a) Los atletas deben familiarizarse durante el entrenamiento con los botones de control que alteran la presentación del blanco en la pantalla del monitor (ZOOM) y con el cambio de blanco de ensayo (SIGHTING) a blanco de competición (MATCH);

b) En eventos de 10 m., 25 m. y 50 m. cambiar desde ensayo (Sighting) a competición (MATCH) es bajo control de Personal de Polígono. Si algún atleta tiene dudas, debe preguntar a un Oficial de Polígono;

c) En eventos Rifle 3Posiciones, después que los atletas completen la posición Rodilla o Tendido, el cambiar de MATCH a Ensayo y regresar a MATCH es responsabilidad del atleta. Los atletas pueden disparar tiros ilimitados de Ensayo antes de comenzar los disparos MATCH en las posiciones Tendido y Pié. No se permite ningún tiempo adicional para estos disparos de Ensayo. Si un atleta falla inadvertidamente en cambiar de MATCH a Ensayo después de cambiar posiciones, cualquier disparo grabado como tiro adicional en la posición anterior debe anularse y el Blanco debe ser restablecido a Sighting (Ensayo).

d) No le está permitido al atleta oscurecer la pantalla del monitor o cualquier parte de la pantalla. Toda la pantalla debe ser visible para el Jurado y el personal de Polígono;

e) Atletas y Oficiales de Polígono no deben tocar los paneles de control de la impresora y / o tiras de impresora antes que finalice el tanda o evento, excepto cuando sea autorizado por el Jurado;

f) Los atletas deben firmar la tira de papel (al lado de la puntuación total) antes de salir del Polígono para identificar su resultado.

g) Cuando un atleta no firma la tira de papel un miembro del Jurado u Oficial de Polígono debe poner sus iniciales en la cinta de la impresora para que pueda ser enviada a la Oficina de Clasificación.

#### 6.10.5

#### **Quejas sobre resultados durante disparos de ensayo**

Si un atleta se queja durante disparos de ensayo acerca de la correcta inscripción o evaluación del disparo (s), el Jurado podrá ofrecer trasladarlo a otro puesto de tiro.

a) Al atleta se le dará más tiempo extra apropiado;

b) El Jurado, tan pronto como sea posible, examina el disparo de ensayo (s) en el puesto de tiro original mediante la aplicación del procedimiento de examen de los EST,

c) Si este examen posterior confirma que el blanco en el puesto de tiro original proporciona resultados correctos, el atleta será penalizado con la deducción de dos (2) puntos del disparo de menor valor de la primera serie de competición.

#### 6.10.6 **Falla en el avance del papel o banda de goma**

Si el Jurado confirma que el problema que causa una queja atleta se debe a que el papel o la cinta de goma no avanzan correctamente

- a) El atleta será desplazado a una posición de reserva;
- b) Se la permitirán disparos ilimitados de ensayo que deben tomarse del tiempo que falta para el evento y se concederá tiempo adicional;
- c) El repetirá la cantidad de tiros de COMPETICIÓN determinados por el Jurado más la cantidad de tiros necesarios para completar el evento;
- d) Después que finalice la tanda, el jurado de Clasificación decidirá cuales tiros deben ser contados para cada blanco.
- e) Se acreditarán al atleta los resultados de todos los disparos que fueron mostrados correctamente en el monitor del primer blanco, además el resultado de todos los disparos DE COMPETICIÓN disparados en el segundo blanco que fueron necesarios para completar el evento.

#### 6.10.7 **Protesta concerniente al valor de un impacto**

Si el impacto es registrado y mostrado, pero el atleta protesta el valor indicado de acuerdo con la Regla 6.16.5.2:

- a) Después que finalice la tanda, el resultado detallado impreso (LOG-Print) debe ser generado por el Oficial técnico u Oficial de Polígono para todos los Puestos de Tiro en los que las quejas o protestas se han hecho, y en las líneas adyacentes, antes del reseteado del sistema de blancos para la próxima tanda;
- b) Después de completada la tanda, el Procedimiento para la examen de los EST debe ser aplicado; y
- c) Cualquier impacto no indicado o indicado incorrectamente debe ser calificado por el Jurado de RTS.
- d) Si el Jurado RTS determina que el disparo protestado fue calificado correctamente, será aplicada una deducción de 2 puntos (6.16.6.2).



6.10.8 **PROCEDIMIENTO PARA EL EXAMEN DE LOS “EST” DESPUÉS DE UNA PROTESTA O QUEJA.**

6.10.8.1 Si hay un resultado protestado, queja o no indicación de un disparo, etc., un miembro del Jurado debe recoger los siguientes elementos (el número del puesto de tiro, la orientación de la tarjeta, hoja o blanco, la tanda, serie y la hora de la recogida se debe registrar en cada uno):

- a) La Hoja de Control (25 m. / 50 m.). Si la ubicación de cualquier agujero de impacto está fuera del área de la hoja de control, la relación geométrica entre los orificios de disparo en la hoja de control y la tarjeta testigo debe ser hecha antes de remover la hoja de control;
- b) La Tarjeta testigo (25 m. / 50 m. / 300 m.);
- c) El Blanco Testigo (25 m.);
- d) La cinta negra de papel (10 m.);
- e) La banda de goma negra (50 m.);
- f) El Informe de Incidente de Polígono;
- g) La LOG print; y
- h) The data record from the electronic scoring Blanco computer (if necessary).

6.10.8.2 Un Miembro del Jurado debe examinar el frente y el bastidor del EST y registrar la ubicación de cualquier impacto fuera de la zona negra de puntería (diana).

6.10.8.3 No se debe realizar “CLEAR LOG” antes que el Jurado de RTS dé la autorización.

6.10.8.4 La cantidad de agujeros de impactos deben ser contados y debe ser tenida en cuenta su ubicación.

6.10.8.5 Los Miembros de Jurado deben examinar estos elementos y luego hacer evaluaciones independientes antes de una decisión formal del Jurado.

6.10.8.6 Un Miembro del Jurado debe supervisar cualquier intervención manual en el control de los resultados de la computadora (Ej. El registro de las penalizaciones, corrección de resultados después de malos funcionamientos, etc.)

6.10.9 **FALLA de EST**

Esta regla se aplica a los EST de 10 m., 50 m. y 300 m. Para las fallas de EST de 25 m., ver Reglas de Pistola, 8.10.

#### 6.10.9.1 Quando fallan todos los blancos de un Polígono

- a) La hora de la falla y la hora de finalización de la competencia deben ser registrados por el CRO y el jurado;
- b) Todos los disparos de competición completados de cada atleta deben ser contados y registrados. En el caso de un falla en el suministro de energía de un polígono, esto puede implicar la espera hasta que el suministro de energía sea restaurado para habilitar la cantidad de disparos registrados por el blanco, y no necesariamente en el monitor del puesto de tiro, que se establezca, y
- c) Después que la falla es solucionada y el polígono está en funcionamiento, un adicional de cinco (5) minutos se añade al tiempo de la competencia restante. El tiempo para la reanudación se anunciará a través del sistema de altavoces al menos cinco (5) minutos antes. Los atletas deben poder retomar su posición cinco (5) minutos antes que se reinicie la competencia. Se deben permitir ilimitados tiros de ensayo dentro del tiempo restante, pero solamente antes de reanudar con los disparos de competición.

#### 6.10.9.2 Quando falla un solo blanco

- a) Si el EST no puede ser reparado en cinco (5) minutos, el atleta debe ser movido a un Puesto de Tiro de reserva;
- b) Cuando el atleta está listo para tirar, debe ser otorgado un **adicional de cinco (5) minutos** al tiempo remanente; y
- c) Se le deben permitir ilimitados tiros de ensayo antes de comenzar con los tiros de Competición remanentes.

**Cuando falla el registro o muestra de un impacto en el Monitor**

El atleta debe informar inmediatamente la falla al oficial de polígono más cercano. Un Oficial de Polígono debe hacer una nota con la hora de la queja. Uno o más Miembros de Jurado deben ir al Puesto de Tiro. El atleta debe ser instruido para disparar un tiro de COMPETICIÓN más a su blanco:

Si el valor y ubicación de este impacto es registrado y mostrado en el Monitor:

a. El atleta debe continuar directamente la competición;

b. El valor, ubicación y hora de tiro de este disparo extra deben ser registrados, número del disparo (después incluyendo el disparo errado), su valor, ubicación, y número del Puesto de Tiro deben ser entregados al jurado en forma escrita.

c. Después del final de dicho tanda, se aplicará el procedimiento de examen de EST. Con esta información, la hora del disparo extra y su ubicación, el Jurado de Clasificación determinará si todos los tiros, incluyendo el disparo extra, están registrados en el "computer record".

d. Si todos los disparos están registrados correctamente, entonces el disparo cuestionado (disparo que no fue registrado o mostrado) se contarán en el resultado del atleta, así como el disparo realizado inmediatamente después (como disparo "extra"), pero el último disparo efectuado (adicional a la competición) será anulado;

e) Si el disparo cuestionado no se localizó aplicando el Procedimiento para el examen EST o se confirmó como un perdido fuera de blanco (Nota: Esto significa que no se pudo encontrar un disparo cuestionado de 10 m en la tira testigo o en la cara del blanco; un disparo cuestionado de 25 m no se pudo encontrar en el blanco Testigo, la hoja de control o la tarjeta Testigo o hubo evidencia que un disparo de 50m o 300m cuestionado fue un perdido fuera del blanco), entonces el tiro cuestionado debe anotarse como un fallo y el último disparo (extra para la competencia) debe ser anulado; o

f) Si el tiro cuestionado se encontró o se ubicó en la memoria de la computadora, el Jurado de RTS debe determinar y contar el puntaje del tiro cuestionado; o

g) Si no se encuentra un tiro cuestionado de 50 o 300 metros, el Jurado debe decidir si marcar el tiro faltante y anular el último tiro o, si no hay evidencia creíble que el tiro cuestionado fue un error fuera del blanco, el Jurado puede concluir que se produjo una anomalía en el sistema de blanco EST y contar el disparo adicional en lugar del disparo faltante y el último disparo realizado.



- 6.10.9.4 Si el tiro extra disparado como dirigido no se registra o muestra y el EST no puede ser reparado dentro de los cinco (5) minutos:
- a. El atleta debe ser desplazado a una posición de reserva;
  - b. Cuando esté listo para disparar, un **adicional de cinco (5) minutos** deberá adicionarse al tiempo remanente de competición y se le permitirán ilimitados tiros de ensayo;
  - c. **En eventos de 10 m. y 50 m. Rifle y Pistola** el atleta deberá repetir 2 tiros de competición no registrados o mostrados en el blanco anterior;
- 6.10.9.5 **En eventos 10 m. Blanco en Movimiento**, se le permitirá al atleta dos (2) minutos para reasumir su posición y después se le permitirán dos (2) tiros de ensayo adicionales Regla 10.7.4.2). Entonces repetirá los dos (2) disparos de competición que no se registraron o mostraron en el blanco utilizado con anterioridad y disparar los tiros restantes de la serie. El atleta se acreditará con la puntuación de todos los disparos que fueron mostrados en el monitor del primer blanco más la puntuación de todos los disparos de competición propiamente disparados que fueron mostrados en el segundo blanco utilizado. Si los dos (2) disparos adicionales se encontraron más tarde en el registro informático del blanco anterior serán anuladas.

FAT



6.11 **PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN (ver también regla 6.17, Procedimientos para Finales)**

6.11.1 **Reglas para 10 m. y 50 m. Competencias de Rifle y Pistola**

6.11.1.1 **Tiempo de Preparación y Ensayo**

A los atletas se les debe dar 15 min. De preparación y ensayo antes del inicio de tiros de COMPETICIÓN para hacer su preparación final y disparos de ensayo ilimitados.

- a. El tiempo de preparación y ensayo debe finalizar 30 segundos antes del horario oficial de tiros de competición.
- b. Los blancos de ensayo deben estar visibles por lo menos 15 minutos antes del comienzo del Tiempo de Preparación y de ensayo;
- c. Los Atletas no deben ubicar sus armas y equipamiento en sus puestos de tiro hasta que el CRO llame a los atletas a la línea;
- d. El CRO deberá llamar a los atletas a la línea por lo menos 15 minutos antes del comienzo del Tiempo de Preparación y ensayo;
- e. Si hay más de un tanda, en cada uno se le debe permitir el mismo tiempo para llevar su equipamiento a la línea de tiro;
- f. Después que el CRO llama a los atletas a la línea, se les permitirá manipular sus armas, realizar tiro en seco (debe ser retirada la bandera de seguridad) llevar a cabo sostén y ejercicios de puntería en la línea de tiro antes del comienzo del Tiempo de Preparación y de tiros de ensayo; en Finales los atletas no pueden sacar las banderas de seguridad hasta el inicio del Tiempo de Preparación y Ensayo. Los atletas no pueden remover la bandera de seguridad o realizar tiro en seco hasta el inicio del Tiempo de Preparación y Ensayo;
- g. Los controles Pre-competición realizados por el jurado y Oficiales de Polígono deberán completarse 15 minutos antes del comienzo del Tiempo de Preparación y tiros de ensayo;
- h. El Tiempo de Preparación y de tiros de ensayo comienza con el comando: **“PREPARATION Y SIGHTING TIME...START** Ningún disparo debe ser realizado antes de la orden **“START”**;
- i. Si un atleta realiza un disparo **antes del comienzo** del Tiempo de Preparación y tiros de ensayo debe ser descalificado si la seguridad estuvo involucrada (6.2.3.5). Si no la estuvo, el primer disparo de competición deberá registrarse como perdido (cero); y
- j. Después de 14 minutos 30 segundos, (30 segundos antes del fin del tiempo de preparación y ensayo) el CRO debe anunciar **“30 SEGUNDOS”**.

- k. Al finalizar el tiempo de preparación y ensayo el CRO debe anunciar **“FIN DEL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO. ALTO.”** Tiene que haber una breve pausa de aproximadamente 30 segundos para que el Oficial de Blancos cambie los blancos a MATCH.
- l. Si un atleta efectúa un disparo después de "FIN DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... ALTO" y antes del "TIROS DE COMPETICIÓN... START" , el tiro no debe ser considerado como un tiro de competencia y dos puntos de penalización se deben en el primer tiro de competencia.

#### 6.11.1.2 **COMIENZO DE LA COMPETICIÓN (“START”)**

- a. Cuando todos los blancos han sido cambiados para "MATCH" el CRO dará el siguiente comando **“MATCH FIRING...START.”** Se considera tiro de competición cuando el CRO ha ordenado "START".
- b. Cada disparo efectuado después "START" debe ser registrada como tiro de competición, sin embargo, se permiten tiros en seco;
- c. Después de "START", No están permitidos tiros de ensayo extras, excepto para los cambios de posición en los eventos 50 m. Rifle 3 posiciones (Regla 7.7.3) o cuando lo autorice el Jurado;
- d. Cualquier tiro de ensayo extra disparado contraviniendo con estas Reglas debe ser calificado como un disparo errado en competición;
- e. El CRO debe informar a los atletas por alto parlantes del tiempo remanente a los diez (10) y cinco (5) minutos antes de la finalización del tiempo oficial;
- f. Un tiro que no haya sido disparado durante el tiempo de tiros de competición debe ser calificado como errado, en el último blanco de competición, salvo que el CRO o un Miembro del Jurado haya autorizado tiempo extra; y
- g. Si durante los tiros de competición en 10 m. con EST, el Jurado instruye al atleta para cambiar su puesto de tiro, se le debe ofrecer dos (2) minutos de tiempo adicional y tiros de ensayo antes de reanudar los tiros de competición.

#### 6.11.1.3 **COMANDO “STOP”**

La competición debe detenerse con la orden **“STOP”** o señal apropiada.

- a. Si un tiro es disparado después de la orden o señal **“STOP,”** este tiro debe ser calificado como errado; y
- b. Si el tiro no puede ser identificado, debe ser deducido el mayor disparo del resultado de ese blanco y calificado como errado.



## 6.11.2 **Reglas Específicas para eventos 10 m Armas de Aire**

- 6.11.2.1 Si un atleta **descarga propelente** antes del tiempo de preparación y tiros de ensayo deberá ser amonestado (**WARNING**) para la primer violación y una **DEDUCCIÓN** de dos (2) puntos del disparo de menor valor de la primer serie de competición para la segunda y subsiguientes violaciones.
- 6.11.2.2 Después que el primer blanco de competición este colocado, cualquier liberación de carga de gas o aire, sin que el balón toque el blanco será puntuado como errado. El tiro en seco sin liberar una carga de gas está permitido excepto durante las Finales.
- 6.11.2.3 Si un atleta desea cambiar su cilindro de gas o aire, debe dejar el puesto de tiro (debe obtener permiso). No se concederá tiempo extra para cambiar o llenar el cilindro de gas o aire durante una competición.
- 6.11.2.4 El arma solo puede cargarse con un (1) balón. Si el arma es cargada de forma accidental con más de un (1) balón:
- si el atleta es consciente de la situación, debe levantar la mano que no empuña para indicar al Oficial de Polígono que tiene un problema. El Oficial deberá supervisar la descarga del arma y el atleta no será penalizado. No se le concederá tiempo extra; o
  - Si el atleta no tiene conocimiento de la situación y dispara dos balines a la vez, debe informar de esto a un oficial de polígono. Si hay dos (2) impactos en el blanco, la puntuación del disparo de mayor valor será contada y el segundo tiro será anulado. Si hay sólo un (1) impacto en el blanco, este será contado.

## 6.11.3 **Interrupciones en eventos de 10m., 50m. Rifle y Pistola. Y 300m. Rifle**

- 6.11.3.1 Si un atleta tiene que dejar de disparar por más de tres (3) minutos sin culpa propia y esta interrupción no fue causada por un mal funcionamiento de su arma o munición, puede exigir tiempo adicional igual a la cantidad de tiempo perdido, O el tiempo restante cuando ocurrió la interrupción, más un (1) minuto, si ocurrió durante los últimos cinco (5) minutos de la competición.
- 6.11.3.2 Si un atleta es interrumpido por más de cinco (5) minutos sin culpa propia y esta interrupción no fue causada por un mal funcionamiento de su arma o munición, o si el atleta es trasladado a otro puesto de tiro, puede tener ilimitados tiros de ensayo al principio de su tiempo de tiro restante junto con cualquier extensión de tiempo concedida más cinco (5) minutos adicionales.
- Oficiales de Polígono o Miembros del Jurado deberán asegurarse que se registre una explicación completa en un Reporte de Incidente; y
  - Toda prórroga permitida por el Jurado u Oficiales de Polígono deberá ser documentada, indicando la razón en un Reporte de Incidente.



#### 6.11.4 **Llegada tarde de un atleta**

Si un atleta llega tarde a una competición, puede participar, pero no se le dará tiempo extra. Si un atleta llega después del Tiempo de Preparación y Tiros de Ensayo, no se dará ningún tiempo de Ensayo adicional. Cuando se demuestre que la llegada tardía de un atleta se debe a circunstancias ajenas a su voluntad, el Jurado debe conceder tiempo extra, incluido el tiempo de Preparación y Ensayo, si esto no retrasa el inicio de la Final o interrumpe el programa general de tiro. En este caso, el jurado determinará cuándo y en qué Puesto de Tiro puede comenzar el atleta.

#### 6.11.5 **Tiros irregulares - Demasiados disparos en un evento o posición**

Si un atleta en un evento de 10 m., 50 m. o 300 m. dispara más tiros en el evento o posición que los previstos en el programa, el tiro adicional debe ser anulado en el último blanco de competición. Si no se puede identificar el disparo, el tiro de mayor valor debe ser anulado en el último blanco de competición. El atleta también debe ser Penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada tiro excesivo disparado, deducido del tiro (s) de menor valor en la primera serie.

#### 6.11.6 **Tiros cruzados**

6.11.6.1 Los tiros cruzados de competición deben ser calificados como errados.

6.11.6.2 Si un atleta dispara un tiro de ensayo en el blanco de ensayo de otro atleta no tiene penalización.

6.11.6.3 Si un atleta dispara un tiro de ensayo en el blanco de COMPETICIÓN de otro atleta, debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos del resultado de la primera serie.

6.11.6.4 Si un atleta recibe un tiro cruzado confirmado y es imposible determinar cuál es su tiro, se le debe acreditar el disparo de mayor valor.

6.11.6.5 Si hay más impactos en el blanco de COMPETICIÓN de un atleta que los previstos en el programa, y si es imposible confirmar que otro atleta efectuó el disparo, el impacto de mayor valor debe invalidada.

6.11.6.6 Si un atleta desea rechazar un disparo en su blanco, debe informarlo inmediatamente al Oficial de Polígono.

6.11.6.7 Si el Oficial de Polígono confirma que el atleta no efectuó el disparo en disputa (s), debe hacer la entrada necesaria en un Informe de Incidentes de Polígono y en el Registro de Polígono y el disparo debe ser anulado.

6.11.6.8 Si el Oficial de Polígono no puede confirmar más allá de toda duda razonable, que el atleta no efectuó el disparo en disputa, el disparo debe ser acreditado al atleta y debe ser así registrado.

- 6.11.6.9 Lo siguiente debe ser considerado como razones para justificar la anulación de un disparo:
- a. Si el Oficial de Polígono o Secretario de Puesto confirma por su observación del atleta y su blanco que el tirador no realizó el disparo;
  - b. Si un tiro perdido es reportado por otro atleta o Secretario de Puesto u otro Oficial de Polígono y aproximadamente a la misma hora, y desde dos o tres puestos de tiro vecinos; y
  - c. Cuando se utilizan EST en 300 m. tiros cruzados no deberían registrarse en el blanco, sino que una indicación será recibida en el centro de control. El tirador, cuyo blanco no recibe el disparo esperado, se le dará un fallo (cero) y una indicación que tiene un tiro cruzado.

6.11.7 **Disturbios**

Si un atleta dice que ha sido molestado mientras efectuaba un disparo, debe mantener su arma apuntada o al suelo e inmediatamente informar al Oficial de Polígono o Miembro del Jurado. No debe molestar a otros atletas. Si la reclamación se considera justificada, el disparo debe ser anulado y el atleta puede repetir el disparo o serie. Si la reclamación no se considera justificada, el disparo debe ser acreditado al atleta y podrá seguir disparando, no debe ser aplicada ninguna sanción.

## 6.11.8

### **Regulaciones Especiales de Competición**

- a) Durante los Tiempos de preparación y Ensayo de todas las competiciones, se pueden usar anuncios y / o exhibiciones visuales para informar a los espectadores sobre el evento. Durante la preparación y ensayo y Tiros de Competición para competencias de Eliminación y clasificación, se puede tocar música. Música debe ser ejecutada durante las Finales (6.17.1.11).
- b. No se permite poner cualquier sustancia en el suelo del puesto de tiro para ganar una ventaja o limpiar la línea de tiro sin permiso.
- c. No está permitido colocar cinta no removible o dibujar líneas con un marcador permanente en el suelo.
- d. Nadie puede cambiar o modificar cualquier estructura del Polígono o equipamiento.
- e. Está prohibido FUMAR en los Polígonos en todas las zonas utilizadas por los atletas y Oficiales, así como en las zonas de espectadores.
- f. Está prohibido el uso de teléfonos móviles, busca personas walkie-talkies, o dispositivos similares de atletas, entrenadores y oficiales de equipo mientras se encuentren dentro del área de competición. Todos los teléfonos móviles, etc. deben ser apagados o colocado en modo silencioso.
- g. El Flash fotográfico está prohibido hasta el fin de la competición
- h. Se deben colocar avisos para informar a los espectadores que los teléfonos móviles deben ser colocados en modo silencioso, que no está permitido fumar y que la fotografía con flash esté prohibida hasta que se completen las competiciones.



## 6.12 **REGLAS DE CONDUCTA PARA ATLETAS Y OFICIALES**

6.12.1 Ningún tipo de manifestación ni propaganda política, religiosa o racial se permite durante los campeonatos ISSF.

6.12.2 Cada equipo debe tener un Jefe de Equipo, quién es responsable de mantener la disciplina dentro del equipo. Un atleta puede ser designado como Jefe de Equipo. El líder del equipo debe cooperar con las autoridades de competencia en todo momento en interés de la seguridad, la buena marcha de la competencia y el espíritu deportivo.

### 6.12.3 **El líder del Equipo es responsable de:**

- a. Completar las inscripciones necesarias, con información correcta y someterlos a los funcionarios competentes en los plazos establecidos;
- b. Estar familiarizado con el programa;
- c. Presentar a los Miembros del Equipo, listos para tirar, en los puestos de tiro designados, en el momento correcto, con el equipo aprobado;
- d. Comprueba los resultados y protesta, si es necesario;
- e. Observando los boletines oficiales preliminares, resultados y los anuncios;
- f. Recibir la información oficial y solicitudes, pasándolas al equipo; y
- g. Representar al equipo en todas las actividades oficiales.

### 6.12.4 **El Atleta es responsable de:**

- a. Reportarse al su Puesto de tiro, listo para disparar, a la hora correcta con el equipamiento apropiado;
- b. Tomando su posición de tiro en su puesto de tiro designado, para de modo de no perturbar a los atletas adyacentes; y
- c. conduciéndose a sí mismo para no molestar ni afectar negativamente el desempeño de otros atletas. Un atleta cuyo Comportamiento o acciones, a juicio del Jurado, perturba a otros atletas puede ser amonestado, penalizado o descalificado, dependiendo de las circunstancias.

### 6.12.5 **Instrucción (Coaching) durante cualquier evento**

6.12.5.1 En todos los eventos, se permite el coaching no verbal. En las finales de tres posiciones de 50 metros, el entrenamiento verbal sólo se permite durante los tiempos de cambio de posición. Mientras que en la línea de tiro, un atleta puede hablar solamente con los miembros del jurado o los Oficiales de Polígono. Coaching durante el Entrenamiento es permitido, pero no debe molestar a otros atletas.



- 6.12.5.2 Si un atleta desea hablar con su Entrenador u Oficial de Equipo durante una Eliminación o Calificación, el atleta debe descargar su arma y dejarla en un lugar seguro en la línea de tiro con la acción abierta y una bandera de seguridad insertada. Un atleta puede dejar la línea de fuego sólo después de notificar a un Oficial de Campo y sin molestar a otros atletas.
- 6.12.5.3 Si un entrenador o un oficial del equipo desea hablar con un miembro del equipo en la línea de tiro, el oficial del equipo no debe contactar al atleta directamente o hablar con el atleta mientras está en la línea de tiro. El oficial del equipo debe obtener permiso de un oficial de Polígono o miembro del jurado, quién llamará al atleta fuera de la línea de tiro.
- 6.12.5.4 Si un oficial de equipo o atleta viola las reglas relativas al coaching, debe emitirse una advertencia la primera vez. En casos repetidos, dos (2) puntos deben ser deducidos de la puntuación del atleta y el oficial del equipo debe abandonar la vecindad de la línea de tiro.

## 6.12.6 **Penalizaciones por violación de las reglas**

### 6.12.6.1 **Decisión sobre infracciones abiertas u ocultas**

El Jurado debe decidir estas violaciones según estas normas:

- a) En el caso de una violación abierta de las Reglas, primero se debe dar una Advertencia (Tarjeta Amarilla) para que el atleta tenga la oportunidad de corregir la falta. Siempre que sea posible, la advertencia debe darse durante el entrenamiento o el Tiempo de Preparación y Observación. Si el atleta no corrige la falta según lo instruido por el Jurado, se deben deducir dos (2) puntos de su puntuación. Si el atleta todavía no corrige la falta después de recibir una advertencia, la descalificación debe ser impuesta;
- b) En el caso de una violación oculta de las Reglas, cuando la falta sea ocultada deliberadamente, se debe imponer la Descalificación (Tarjeta Roja) (DSQ); o
- c) Si se le pide que dé una explicación de un incidente, un atleta, consciente y a sabiendas, da información falsa, se deben deducir dos (2) puntos o en casos graves se debe imponer la descalificación.

6.12.6.2 En caso de violación de las Reglas o de las instrucciones de Oficiales de Polígono o del Jurado, un Miembro del Jurado o Jurado podrá imponer las siguientes sanciones al atleta.

a) Advertencia (Tarjeta amarilla). Una advertencia debe expresarse en términos que no dejen duda que es una advertencia y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario preceder a otras penas con una advertencia. Esto debe ser registrado en un Informe de Incidentes de Polígono y anotado en el Registro de Polígono. Una advertencia puede ser impuesta por un Miembro del Jurado en forma individual.

b) Deducción (Tarjeta Verde). Deducción de puntos de la puntuación, expresada por un mínimo de dos miembros del jurado, mostrando una tarjeta verde con la palabra "Deducción". Esto debe ser registrado en un Formulario de Reporte de Incidentes, marcado en la tira de la impresora y anotado en El Registro de Polígono. Una deducción puede ser impuesta por un Miembro del Jurado en forma individual; y

c) Descalificación (Tarjeta Roja) (DSQ). Un atleta debe ser descalificado por no haber superado un control post-competición (6.7.9.1) o por una violación de la Regla de Escopeta 9.4.1.1 o 9.4.3.2. La descalificación por cualquier otro motivo sólo puede ser dada por decisión de la mayoría del Jurado. La descalificación de un atleta es expresada por el Jurado mostrando una Tarjeta Roja con la palabra "Descalificación". Si un atleta es descalificado durante cualquier fase de un evento (Eliminación, Clasificación o Final), los resultados para ese atleta para todas las fases de ese evento debe ser ELIMINADO y el atleta debe ser ubicado al final de la lista de resultados con una explicación por qué fue descalificado.

d) Comportamiento antideportivo (DQB). Si un atleta es descalificado por una violación antidoping, por una violación grave de seguridad o por abuso físico de un oficial de competición u otro atleta (Regla 6.12.6.4) según lo decidido por la mayoría del Jurado, todos los resultados para ese atleta para todos los eventos en el Campeonato debe ser ELIMINADO y las explicaciones deben indicar DQB.

e) Las penalizaciones deben expresarse tanto con una explicación verbal como con la exhibición de tarjetas amarillas, verdes o rojas. El tamaño de las tarjetas de penalización debe ser de aproximadamente 70 x 100 mm.

f) Un equipo, del cual un miembro ha sido descalificado, no debe ser clasificado y debe figurar en la lista de resultados con la observación "DSQ".

g) Cuando exista una penalización o descalificación, un Miembro del Jurado debe proporcionar o aprobar comentarios para las Listas de Resultados para explicar la penalidad o descalificación.

### 6.12.6.3 **Violaciones serias de seguridad**

Si el Jurado determina que un atleta ha manejado un arma o violado una regla de seguridad de una manera peligrosa, el atleta debe ser descalificado (DSQ) (ver 6.2.2).

#### 6.12.6.4 **Abuso físico de un Oficial de Competición o atleta.**

Abuso físico de un Oficial o Atleta de competición, un atleta u Oficial de Equipo que entra en contacto físico con un miembro del Jurado , Árbitro, Oficial de Campo , otro oficial de la competición o de otro atleta sujetando , empujando, golpear o medios similares puede ser excluido de su participación en un Campeonato . Cualquier acto de abuso físico debe ser comunicado al Presidente del Jurado encargado de supervisar la actividad de esa área. Uno o más testigos o pruebas físicas deben confirmar el acto de supuesto abuso. A continuación, el jurado debe decidir si el atleta o delegado de equipo puede ser excluido de dicho campeonato. La decisión de excluir puede ser apelada ante el Jurado de Apelación (6.16.7). Si el Jurado o el Jurado de Apelación lleguen a la conclusión que el acto de abuso fue de naturaleza tan grave que más sanciones se justifican , podrán, además de excluir al atleta u oficial de equipo del campeonato actual también remitir el caso a la Comisión de Ética de ISSF ( 3.12.3.5 , anexo "CE ") para su consideración.

#### 6.13 **MALOS FUNCIONAMIENTOS**

6.13.1 Un mal funcionamiento ocurre cuando un arma falla al disparar un proyectil, cuando se aprieta el disparador.

6.13.2 Un mal funcionamiento puede ser VALIDO o NO VALIDO (ALLOWABLE or NON-ALLOWABLE).

##### 6.13.2.1 **LOS MALOS FUNCIONAMIENTOS VÁLIDOS** son:

- a. Un cartucho falla al disparar;
- b. Un proyectil o balín está atascado en el cañón; o
- c. El arma falla al disparar o no funciona correctamente y el mecanismo de disparo ha sido accionado.

##### 6.13.2.2 **LOS MALOS FUNCIONAMIENTOS NO-VÁLIDOS** son:

- a. El atleta ha abierto la acción de su arma;
- b. El seguro estaba colocado;
- c. El atleta no cargó apropiadamente su arma;
- d. El atleta no accionó el disparador; o
- e. El mal funcionamiento es debido a cualquier causa que razonablemente pudo haber sido corregido por el atleta.

- 6.13.3 Si un atleta tiene un mal funcionamiento de arma o munición, puede repararlo y continuar disparando, si la falla era un mal funcionamiento VALIDO de pistola, puede repararlo o continuar disparando con otra pistola que ha sido aprobada por Control de Equipo, siempre que el Jurado lo apruebe. Si un Rifle se rompe y no puede repararse fácilmente, el atleta puede reemplazar el rifle averiado con otro rifle que fue aprobado por Control de Equipo siempre que el jurado apruebe el cambio.
- 6.13.4 No se permite tiempo extra de competencia para reparar o reemplazar un arma después de un mal funcionamiento en las Rondas de Eliminación o Clasificación de 10 m, 50 m Rifle y Pistola y 300 m Rifle, pero el Jurado podrá permitir, tiros de ensayo adicionales después de la reparación de un mal funcionamiento del arma si la falla fue ADMISIBLE.
- 6.13.5 Reglas específicas concernientes a malos funcionamientos de eventos de Pistola a 25 m. están en la Regla 8.9.3.
- 6.13.6 Reglas específicas concernientes a malos funcionamientos en Finales están en Reglas 6.17.1.6, 6.17.4.m y 6.17.5.1.
- 6.13.7 Los Oficiales de Polígono o Miembros de Jurado deben asegurar que los malos funcionamientos están documentados en los Incidentes de Polígono y en el Registro de Polígono.
- 6.14 **PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y RESULTADOS**
- 6.14.1 La Oficina RTS debe publicar los resultados preliminares en la Pizarra del Polígono tan pronto como sea posible después de cada tanda o etapa y a la finalización de cada evento.
- 6.14.2 Resultados definitivos se publicarán en la Pizarra Principal después que el tiempo de protesta ha expirado.
- 6.14.3 Distribución de Resultados: El organizador debe proveer para la distribución de Resultados Preliminares y Oficiales de todas las competencias oficiales, equipos participantes y medios de comunicación. Esto puede hacerse distribuyendo papel o electrónico (ver 6.6.5 b, opción de sustentabilidad) Listas de resultados.

6.14.4 Después de cada Campeonato de ISSF, la Sede de ISSF producirá un Libro de Resultados Oficial electrónico (en línea). El Libro de Resultados Oficial de cada Campeonato debe contener:

- a) Una lista de contenidos;
- b) Una Página de Certificación de Resultados a ser firmada por el Delegado Técnico y todos los Presidentes del Jurado;
- c) Una lista de Oficiales de Competición;
- d) Una lista de Inscripciones por Nación y por evento;
- e) El Programa de Competición;
- f) Una lista de Medallistas por nombre;
- g) Una lista de Medallas por Nación por cantidad;
- h) Una lista de RECORDS nuevos e igualados; y
- i) Todos los resultados finales en el orden de eventos normalizados ISSF:
  - 1) Todos los eventos de 10 m. Rifle y Pistola, 2) todos los eventos de 25 m. Pistola, 3) todos los eventos de 50 m. Rifle y Pistola, 4) todos los eventos de 300 m. Rifle, 5) todos los eventos de Trap, 6) todos los eventos de doble trap, 7) todos los eventos de Skeet, Trap y Doble Trap 8) todos los eventos de Blanco en Movimiento de 10 m, 9) todos los eventos de Blanco en Movimiento de 50 m.

6.14.4.1 Estas listas deben contener el nombre completo tal como se utiliza en los números de identificación ISSF: Apellido (en mayúsculas), nombre completo (primera letra en mayúscula solamente), N° Dorsal y la Nación (abreviatura oficial COI) de cada atleta.

6.14.4.2 Las siguientes abreviaturas se deben utilizar en listas de resultados:

DNF	Did not Finish
DNS	No Empezó
DSQ	Descalificado
DQB	Descalificación por comportamiento antideportivo
WR	Nuevo Record del Mundo
QWR	New Qualification World Record
EWR	Igualado el Record del Mundo
EQWR	Igualado el Record del Mundo Clasificación
EWRJ	Igualado el Record del Mundo Júnior
FWR	Nuevo Record del Mundo con Final
EFWR	Igualado el Record del Mundo con Final
WRJ	Nuevo Record del Mundo Júnior
QWRJ	New Qualification World Record Junior
EQWRJ	Igualado Record Mundial junior Clasificación
OR	Nuevo Record Olímpico
EOR	Igualado el Record Olímpico
QOR	Record Olímpico de Clasificación
EQOR	Igualado Record Olímpico de Clasificación

**ORIS: Olympic Results and Information Service**

- 6.14.5 Los Resultados Oficiales finales deben ser verificados y firmados por un Miembro del Jurado de la RTS para confirmar su exactitud.
- 6.14.6 Todas las irregularidades, penalidades, fallas, mal funcionamiento, tiempo extra permitido, disparos o series repetidas, anulación de tiros, etc., deben estar claramente marcados y registrados en un Reporte de Incidente y el Registro de Polígono, Oficial y / o Miembro del Jurado. Las copias de informes completos del incidente ( IR) deben enviarse inmediatamente a la oficina de puntaje y resultados. Al finalizar la competición, el Jurado RTS debe examinar los resultados para confirmar que los cálculos de avería y cualquier sanción se registran correctamente.
- 6.14.7 Las deducciones de puntajes de Rifle y Pistola siempre deben ser hechas en la serie en la que ocurrió la violación. Si están involucradas deducciones generales, deben hacerse en el tiro MATCH de menor valor en la primera serie de la etapa en la que se aplica la deducción.
- 6.14.8 El Jurado RTS debe verificar los diez mejores resultados individuales y los tres mejores por equipos antes de aprobar la Lista Final de Resultados. Cuando se utilizan EST, esta comprobación debe hacerse comparando las puntuaciones registradas en el ordenador principal con puntuaciones de las tiras de la impresora o fuente de memoria independiente (Regla 6.3.2.7) más todas las intervenciones manuales de puntuación documentadas en los informes de incidentes.



#### 6.14.9 **RECORDS DEL MUNDO**

RECORDS del mundo se establecerán en todos los campeonatos de la ISSF de acuerdo con el Reglamento General, Art. 3.9 (véase también 6.1.2 b) en todos los eventos de la ISSF en los que se otorgan medallas de oro.

- 6.14.9.1 Los récords mundiales (WR) para los eventos olímpicos se establecerán en las Finales de esos eventos utilizando únicamente los resultados de las Finales; Los registros mundiales (WR) para los eventos no-olímpicos reconocidos se establecerán usando los resultados totales en esos eventos.
- 6.14.9.2 Los RECORDS Olímpicos (OR) sólo podrán establecerse en los JJ OO.
- 6.14.9.3 Los Récords Mundiales Junior (WRJ) para los eventos olímpicos se establecerán en las Finales de esos eventos usando únicamente los resultados de las Finales; World Récords Junior (WRJ) para los eventos no-olímpicos reconocidos se establecerán usando resultados totales en aquellos eventos.
- 6.14.9.4 Los Récords Mundiales de Clasificación (QWR) y los Récords Mundiales de Clasificación Júnior (QWRJ) se establecerán usando los resultados totales en competiciones de clasificación en todos los eventos olímpicos.
- 6.14.9.5 Cuando se establezca un récord mundial en un Campeonato de la ISSF, el informe Procedimientos para la Verificación de los Registros Mundiales (Regla 3.12.3.6, Anexo R) deberá ser completado y remitido a la Sede de la ISSF por el Delegado Técnico.



## 6.15 **EMPATES**

### 6.15.1 **Empate individual en eventos de 300 m., 50 m., 25 m. y 10 m.**

Todos los empates deben ser rotos para eventos de 300 m., 50 m., 25 m. y 10 m. aplicando las siguientes reglas:

- a.) La mayor cantidad de diez interior;
- b.) La puntuación más alta de la serie de los últimos diez tiros (10), retrocediendo por series de 10 tiros en la puntuación con número completo (no diez interior o décimas) hasta que se rompa el empate;
- c.) Si algún empate se mantiene, los resultados serán comparados según la base de tiro por tiro usando los diez (es decir, un diez que no es un diez interior) comenzando con el último disparo, luego con el anterior, etc.
- d.) Si permanece algún empate, cuando se usan EST, los resultados serán comparados con carácter tiro a tiro con puntuaciones decimales comenzando con el último disparo, luego el siguiente hasta el último tiro.
- e.) Si permanece algún empate, los atletas deben tener la misma posición de ranking y deben ser listados en orden alfabético latino usando el apellido del atleta, a menos que haya un empate para entrar en la final, y
- f.) Si la puntuación decimal se utiliza para el 10 m. Rifle de Aire o 50 m. Rifle Tendido en Eventos Eliminación y Clasificación, los empates se romperán por el puntaje más alto de la última serie de diez tiros, etc. (puntuaciones decimales) y luego mediante la comparación de las puntuaciones decimales tiro a tiro comenzando con el último disparo, luego el siguiente hasta el último tiro, etc.

### 6.15.2 **Empates en Eventos de Escopeta** (ver Regla Escopeta 9.15)

### 6.15.3 **Empates en Eventos Blanco en Movimiento** (ver Regla, 10.12)

### 6.15.4 **Empates en Eventos olímpicos con Final**

Si hay un empate en la Clasificación para ser elegible para la Final de Rifle o Pistola, el empate será roto por la Regla 6.15.1. Si hay un empate en la Clasificación para ser elegible para la Final de Escopeta, el empate será roto por la Regla 9.15.1.

### 6.15.5 **Empates por Equipos**

Los empates en pruebas por equipos debe ser decididos por un total de los resultados de todos los miembros de un equipo y siguiendo los procedimientos para romper los empates individuales.

## 6.16 **PROTESTAS Y APELACIONES**

### 6.16.1 Las protestas y apelaciones deben ser decididas por las Reglas ISSF.



## 6.16.2 **Protestas Verbales**

6.16.2.1 Cualquier atleta u Oficial de Equipo tiene el derecho de protestar una condición de la competición, decisión o acción inmediata y verbalmente a un Árbitro, Oficial de Polígono o Miembro del Jurado. Tales reclamos pueden presentarse por los siguientes asuntos y la tasa será abonada:

- a.) Si un atleta u Oficial de Equipo considera que las normas de la ISSF o programa de competición no fueron seguidos en la competencia;
- b.) Si un atleta u Oficial de Equipo no está de acuerdo con una decisión o acción de un Oficial, Árbitro, Oficial de Polígono o Miembro del Jurado;
- c.) Un atleta fue estorbado o molestado por otro atleta, oficial de competencia, espectador, miembro de los medios de comunicación u otra persona o causa;
- d.) Si un atleta tuvo una larga interrupción en el tiro provocado por una falla de equipo del Polígono, la aclaración de las irregularidades u otra causa;
- e.) Si un atleta ha tenido irregularidades respecto a los tiempos de tiro, incluyendo tiempos de tiro que fueron demasiado cortos, y

6.16.2.2 Árbitros, Oficial de Polígono y Miembros de Jurado deben considerar inmediatamente las reclamaciones verbales. Ellos pueden tomar medidas inmediatas para corregir la situación o remitir la reclamación al pleno del Jurado para la decisión. En tales casos, Árbitros, Oficial de Polígono y Miembros de Jurado puede parar temporalmente el tiro, si es necesario.

## 6.16.3 **Protestas Escritas**

Si algún atleta u Oficial de Equipo no está de acuerdo con la acción o decisión tomada en una reclamación verbal puede reclamar por escrito al Jurado. El atleta u Oficial de Equipo también tiene derecho a presentar una protesta por escrito sin hacer una protesta verbal. Todas las protestas escritas deben ser presentadas a un miembro del Jurado correspondiente no más tarde de 20 minutos después del asunto que se trate y la tasa de protesta, será abonada.

6.16.4 **Cuando una Protesta o Apelación escrita es presentada a un miembro del Jurado, se paga de la siguiente manera:**

- a.) Protesta: Euro 50.00
- b.) Apelación de la decisión de una protesta: Euro 100.00
- c.) La tarifa de protesta, será abonada cuando es entregada a un Miembro del Jurado y debe ser pagado al Miembro del Jurado o al Comité Organizador lo antes posible.
- d.) Los honorarios de protestas deben ser devueltos si la protesta o apelación es admitida, o será retenida por el Comité Organizador si la protesta o apelación es negada.

## 6.16.5 **Protestas de Resultados**

Las decisiones tomadas por el Jurado de Clasificación en cantidad de tiros en un blanco, son finales y no pueden ser apeladas.

### 6.16.5.1 **Tiempo de Protestas de Resultados**

Todos los resultados o protestas de resultados deben ser presentadas dentro de los 10 minutos después que los resultados preliminares se publicarán en la Pizarra (Regla 6.4.2 i). El momento en que el tiempo de Protesta de resultados finaliza debe aparecer en la Pizarra del Polígono, cuando los resultados preliminares se publican. El lugar donde deben ser hechas las protestas debe estar publicado en el programa oficial.

### 6.16.5.2 **EST. Protesta de resultados**

Si un atleta protesta el valor de un disparo indicado en un EST, la protesta sólo se aceptará cuando se haga antes que el siguiente disparo o serie (eventos 25 m.) es realizado o dentro de los tres (3) minutos después del último tiro, sin embargo, este requisito no se aplicará en caso de un fallo del papel o de la bandera de goma para avanzar o fallas de otros blancos.

- a. Si una protesta se hace sobre el valor de un disparo, se le solicitará al atleta que dispare otro tiro, al final de la competencia, por lo que este disparo extra puede contarse si la protesta es estimada y el valor correcto del tiro disputado no puede ser determinado;
- b. Si el Jurado de Clasificación determina que la puntuación de un tiro protestado dentro de las dos décimas del valor del disparo indicado, la protesta no debe ser estimada;
- c. Si el reclamo concerniente al valor tiro, que no sea cero (0) o la falta de registro, es NO A LUGAR, dos (2) puntos de penalización del valor del disparo en disputa serán impuestos y la tarifa de protesta se debe pagar; y
- d. El Oficial de Equipo o atleta tiene el derecho de conocer la resolución del tiro en disputa;
- e. Disparos a 50 m. con EST el valor indicado de 9.5 o más alto no puede ser protestado en rondas de Eliminación o Clasificación, y
- f. Protestas de resultados sobre el valor o la cantidad de disparos no se permiten en la final (Regla 6.17.1.7).

## 6.16.6 **Apelaciones**

Si hay un desacuerdo con la decisión del Jurado, el asunto puede ser apelado ante el Jurado de Apelación, salvo las decisiones de un Jurado de Protesta de Finales (6.17.1.10 d) no podrá ser apelada. Tales apelaciones deben ser presentadas por escrito por el Jefe de Equipo o un representante no más tarde de 30 minutos después que la decisión del Jurado ha sido anunciada. **La decisión del Jurado de Apelación es final.**

6.16.7 **Copias de todas las decisiones** con respecto a las protestas escritas y apelaciones deben ser remitidas por el Delegado Técnico (s) a la Secretaria General de la ISSF, junto con su informe final para su revisión por la sección correspondiente y Comités Técnicos.

## 6.17 **FINALES OLÍMPICAS EN EVENTOS DE RIFLE Y PISTOLA**

### 6.17.1 **Procedimientos para competiciones de Finales.**

6.17.1.1 **Clasificación para Finales.** El programa completo (Regla 3.3.2) debe ser disparado en cada evento olímpico como una clasificación para las Finales. Los ocho (8) atletas con resultados más altos en la Clasificación pasan a las finales, excepto en 25 m. Pistola de Tiro Rápido Hombres, los seis (6) atletas con resultados más altos, pasan a la final.

6.17.1.2 **Posiciones de Partida.** Las posiciones de Partida en las Finales se asignan de acuerdo con un sorteo al azar que se realiza automáticamente por el Ordenador cuando se lanza la lista de Partida de las Finales. 10 m. y 50 m. deben estar marcados como R1-A-B-C-D-E-F-G-H-R2. Los blancos para las finales de Pistola Mujeres deben ser etiquetados A-B-R1-D-E / F-G-R2-I-J. Los blancos de reserva se designan R1 y R2.

6.17.1.3 **Hora de Presentación y de inicio.** La Hora START para las Finales es cuando el CRO da el comando para el 1er. tiro de COMPETICIÓN/ serie.

Los atletas se deben reportar al Área de Preparación para Finales por lo menos 30 minutos antes de la hora de inicio. 2 puntos / Hit de penalización se deducirán de la puntuación del primer tiro de competición / serie, si el atleta no se reporta a tiempo. Los atletas se deben reportar con todo su equipo, incluyendo munición suficiente, ropa de competición y un uniforme del equipo nacional que sea apropiada para el uso en la ceremonia de entrega de premios. El Jurado debe confirmar que todos los finalistas están presentes y que nombres y naciones están correctamente registrados en el sistema de resultados y en las pizarras. Los jurados deben completar los controles de equipo durante el período de Presentación tan pronto como sea posible después que la presentación de los atletas.

6.17.1.4 **Llegada Tarde.** Cualquier finalista que no se reporta al área de preparación dentro de los 10 min. después de la hora de presentación no puede comenzar (START) y se lo registra como el primer atleta eliminado y debe figurar como DNS. Si uno de los finalistas no se reporta, la primera eliminación se iniciará con el séptimo lugar, o el quinto lugar para 25 m. Pistola Tiro Rápido Hombres.



- 6.17.1.5 **Calificación.** Resultado de Clasificación califica a un atleta para un lugar en la final solamente. La Puntuación de la final comienza de cero (0) de acuerdo con estas reglas. Una deducción o penalización debe ser aplicada al resultado del primer tiro de COMPETIC/ serie donde ocurrió la violación. No debe registrarse un resultado por debajo de cero (0).  
(Por ejemplo  $3 - 1 = 2$ ;  $0 - 1 = 0$  ).
- 6.17.1.6 **Malos Funcionamientos en Finales de 10 m. y 50 m.** Si un atleta tiene un MAL FUNCIONAMIENTO VÁLIDO durante un tiro simple, se le dará como máximo un (1) min. Para reparar la falla o reemplazar su arma, después de lo cual el atleta será autorizado a disparar el tiro. Si un atleta declara un MAL FUNCIONAMIENTO VÁLIDO en una serie de 5-tiros. La falla puede ser reparada o el arma reemplazada en 1 min., cualquier tiro disparado en esa serie será contado y al atleta se le permitirá continuar la serie con un tiempo adicional igual al tiempo necesario para reparar la avería, pero no superior a 1 minuto. Los finalistas solo pueden tener una ALLOWABLE MALFUNCTION por Final.
- 6.17.1.7 **Protestas de resultados.** La protesta de resultados referente al valor o cantidad de disparos no son permitidos en finales.

FAT

**Quejas en EST. Durante la Final**

a.) Si un atleta se queja que su blanco falló al registrar un tiro durante los tiros de ensayo, el atleta será orientado a realizar otro disparo en ese blanco. Si ese disparo se registra, la final continuará. Si ese tiro no se registra o si hay una queja sobre la falla en el avance de la tira de papel / goma, el CRO debe ordenar "STOP... UNLOAD" para todos los finalistas y el atleta con el blanco con falla se debe mover a un blanco de reserva. Tan pronto como el atleta tiene un blanco en funcionamiento, el CRO, dará a continuación, a todos los finalistas dos (2) minutos de tiempo de Preparación, luego reinicia el tiempo de Preparación y tiros de Ensayo para la Final.

b.) Si hay una queja relativa a un cero (0) inesperado (tiro perdido) durante un Tiro de competencia / serie, el jurado (miembro jurado a cargo, segundo miembro del jurado de Competición y un RTS) deben determinar si el tiro faltante Fue un tiro perdido miss (0) o si el blanco no funciona (el Jurado puede ordenar al CRO que pare el tiro para que puedan examinar el blanco). A menos que el Jurado encuentre evidencia creíble que el tiro no alcanzó el blanco, dirigirá al atleta a disparar otro tiro de competencia de 10 m. / 50 m.), en 25 m Pistola Mujeres completado de una serie (un disparo) o una serie de 25 m. Pistola Tiro Rápido. Si el tiro de la competencia extra se registra, el valor de ese tiro será contado en lugar del cero inesperado (tiro desaparecido) y la Final continuará. En una final de 25 m. Pistola Tiro Rápido hombres, la puntuación de la serie repetida contará en lugar de HIT TOTAL de la serie original.

c) Si el tiro disparado a un blanco que no tuvo falta inexplicada no se registra, el atleta debe ser trasladado a un blanco de reserva (25 m. RFP a otro grupo de blancos). En las Finales de 10 m. o 50 m., el atleta que fue trasladado a un blanco de reserva debe recibir dos (2) minutos de Preparación y Tiempo de Ensayo. El atleta que se traslade debe, bajo el mando, poder disparar el tiro de competencia faltante, completar la serie o repetir la serie (RFP de 25 m) antes que la competencia continúe para todos los atletas.

d.) Durante cualquier demora en el tiro de competencia, se permite a los otros finalistas hacer ejercicios de puntería y Tiro en Seco. Si el retraso total para resolver el problema de la falta inexplicada es más de cinco (5) minutos, todos los atletas en las finales de 10 m. y 50 m. deben recibir dos (2) minutos de Tiros de Ensayo antes que se reanude la competencia.

**Equipamiento de Polígono de Finales.** Los Polígonos de Finales deben equiparse con un sistema de pantalla LCD, un reloj cuenta regresiva visible para finalistas y un sistema de altavoces. Sillas para los Miembros de Jurado activos, Oficiales de Polígono, entrenadores y atletas eliminados.



- 6.17.1.10 **Oficiales de la Final.** La conducción y supervisión de las finales debe ser realizada por el siguiente personal:
- a) CRO. Un experimentado Jefe de Polígono con licencia A o B de ISSF;
  - b) Jurado de la Competencia. El Jurado de Competición debe supervisar la conducción de las Finales. El Presidente del Jurado debe designarse a sí mismo o a un miembro del jurado como miembro del jurado a cargo;
  - c.) Jurado RTS. Un miembro del Jurado RTS debe estar presente para supervisar el proceso de resultados de las Finales.
  - d) Jurado de Protesta de la Final. Un miembro del Jurado de Apelación, el Miembro del Jurado - a cargo - y otro miembro del Jurado de Competición, designado por el Delegado Técnico, el Presidente del Jurado, actuarán como Jurado de Protesta y deberán decidir las protestas que se realizan durante la Final; No hay apelaciones a decisiones del Jurado de protesta;
  - e.) Oficial de Polígono (RO). Uno o dos oficiales de Polígono experimentados ayudarán al CRO a revisar las armas de seguridad, escoltar a los finalistas y sus entrenadores hacia y desde la FOP y manejar cualquier reclamo de falla durante la Final;
  - f.) Oficial técnico. El Proveedor Oficial de Resultados nombra al Oficial Técnico para preparar y operar los EST y la presentación gráfica de resultados y consultar con los Jurados sobre cualquier problema técnico;
  - g.) Presentador. Un Oficial designado por la ISSF o el Comité Organizador debe trabajar con el CRO y es responsable de presentar a los finalistas, anunciar resultados y proporcionar información a los espectadores; y
  - h.) Técnico de sonido. Un funcionario técnico calificado debe estar disponible para operar el sistema de sonido y música durante la Final.
- 6.17.1.11 **Presentación de los finalistas.** Después del periodo de tiros de ensayo o series, todos los finalistas deben dejar las armas sobre la mesa y enfrentar al público, excepto en la final de Rifle 3 posiciones, los finalistas pueden mantener su posición. El locutor presenta los finalistas dando el nombre, nación y una breve información de cada finalista. El locutor debe presentar también al CRO y Miembro del Jurado a cargo.
- 6.17.1.11 **Finales Producción y Música.** La conducción de las Finales debe utilizar el color, iluminación, música, anuncios, el comentario, la puesta en escena y los comandos del CRO en una producción completa que retrata a los atletas y sus actuaciones competitivas de la manera más atractiva y emocionante para espectadores y audiencias de televisión.
- 6.17.1.12 **Presentación de los finalistas.** Después del periodo de Ensayo o serie, los finalistas del Rifle pueden permanecer en posición, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y girar sus cabezas hacia espectadores y la cámara de TV. Todos los finalistas de pistola deben colocar sus armas en la mesa y girar para hacer frente a la audiencia. Se presentan los finalistas dando nombre, nación y breve información sobre cada finalista. También presentará al CRO y Miembro del Jurado a cargo.

**Procedimientos y Reglas para las Finales.**

- a.) Reglamento Técnico General o Reglas Técnicas ISSF para cada evento se aplican en todos los casos no previstos en la Regla 6.17.
- b.) Después de reportarse a la zona de preparación, los finalistas deben obtener autorización para poner sus armas y equipos en sus puestos de tiro 20:00 min. antes de la Hora de inicio de la Final (15:00 min. antes de la Final de 25 m. Pistola). Cajas de armas y contenedores de equipo no deben ser dejados en el FOP. Los atletas deben volver a la zona de preparación para ser llamado a la línea para su calentamiento y la presentación.
- c.) Cuando finalistas de rifle son llamados de el área de preparación a la línea de Tiro, tienen que caminar hasta la línea completamente vestidos con pantalones y chaquetas cerradas.
- d.) Después que los finalistas son llamados a la línea, pueden manipular sus armas, entrar en los Puestos de Tiro, sostener o hacer ejercicios de puntería y quitar banderas de seguridad, pero no pueden realizar tiro en seco hasta que sea dado alguna orden como "PREPARATION Y SIGHTING TIME ...START" o "PREPARATION BEGINS NOW" (Pistola en 25 m.)
- e.) En las Finales, se permite Tiro en Seco sólo durante un tiempo de preparación y ensayo, Tiempo de Cambio de Puesto y Ensayo o Período de Preparación, excepto que tiro en seco durante las Finales de 25 m. Pistola Tiro Rápido está permitido de conformidad con 6.17.4. El tiro en seco en cualquier otro momento debe ser penalizado con un (1) punto de deducción en Finales de 10 m. y 50 m. y un HIT de deducción en las Finales de 25 m.
- f.) A los Finalistas no les está permitido cargar el Rifle o Pistola hasta que el CRO ordene "**LOAD.**" Cargar está definido como poner un cartucho, balín o cargador cargado en contacto con la pistola (véase 6.2.3.4).
- g.) En las Finales, se permiten ejercicios de puntería desde que los finalistas son llamados a la línea ("ATHLETES TO THE LINE" ) hasta la orden "STOP ... UNLOAD" excepto que sostén y ejercicios de puntería no se pueden hacer durante las presentaciones.
- h.) Si un atleta en Final de 10 m. o 50 m. efectúa un disparo antes de los comandos "PREPARATION Y SIGHTING TIME...START" o "FOR THE SIGHTING SERIES...LOAD", debe ser descalificado.
- i.) Si un finalista realiza 1 tiro después de "PREPARATION Y SIGHTING TIME...STOP" o de "CHANGEVER Y SIGHTING TIME...STOP" . O antes de "START" para la siguiente serie de competición, el tiro ser contado como de COMPETICIÓN y se debe aplicar una deducción dos puntos en el primer tiro de competición.

j.) Si un atleta en la Final de 25 m. Pistola Tiro Rápido dispara un tiro antes de la luz verde para una serie o comienzo del tiro, toda la serie debe ser calificada como CERO HIT. Si una finalista en una Final de 25 m. Pistola de Mujeres dispara un tiro antes que la luz verde se encienda, ese tiro será anotado como falta y una penalización de un (1) HIT será deducido de la puntuación de la serie.

k.) Si un finalista realiza un disparo en exceso en una serie o tiempo de tiro simple, el tiro extra debe ser anulado y se debe aplicar una penalización de dos puntos en el tiro correcto siguiente.

l.) Si un finalista que no está involucrado en un shoot-off o en una repetición o completado de un malfuncionamiento carga y dispara; ese tiro que disparó debe ser anulado. No hay penalidad por este error inadvertido.

m.) Las Banderas de seguridad tienen que estar insertadas en las armas de los finalistas hasta el inicio del Tiempo de Preparación y Ensayo. Los atletas que se eliminan durante la final deben colocar sus cañones hacia abajo en la línea de tiro o banco con acciones abiertas, con una bandera de seguridad insertada. El Oficial de Polígono debe comprobar que todas las armas tengan colocadas las banderas de seguridad cuando ingresan o salen del Puesto de Tiro. Los ganadores de medalla pueden posar con sus armas inmediatamente después de la Final, pero las armas no pueden ser retiradas de los puestos de tiro hasta que sean verificadas por un Oficial de Polígono e insertadas las banderas de seguridad.

n.) No se permite el coaching verbal durante todas las Finales. El coaching verbal sólo se permite durante los cambios de posición de la Final de Rifle 3 posiciones.

6.17.1.14 **Presentación de los Medallistas.** Después que el CRO declara “**RESULTS ARE FINAL**”, inmediatamente el locutor reconoce los ganadores de medallas anunciando:

“**THE GOLD MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)**”

“**THE SILVER MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)**”

“**THE BRONZE MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)**”

6.17.2 **FINALES – 10 m. RIFLE AIRE Y PISTOLA AIRE HOMBRES Y MUJERES,**

6.17.3 **NOTA:** Los tiempos en esta regla se proporcionan como directrices. Para los horarios detallados para la realización de las Finales, consulte los documentos "Comandos y anuncios para las finales" que están disponibles en la Sede de la ISSF.

**FINALES – 10 m. RIFLE AIRE Y PISTOLA AIRE HOMBRES Y MUJERES.**

<p><b>a)</b> <b>FORMATO</b> <b>FINAL</b></p>	<p>La Final consta de 2 series de 5 tiros de MATCH disparadas en 250 seg..por serie ( 5 + 5 tiros). Seguidos de 14 tiros de MATCH individuales disparados bajo comando en 50 seg.. Las eliminaciones de los finalistas de puntuación más baja comienzan después del 12º disparo y continúan después de cada dos disparos hasta que se decidan las medallas de oro y plata. Hay un total de veinticuatro (24) tiros en la Final.</p>
<p><b>CALIFICACIÓN</b></p>	<p>La puntuación en las Finales se realiza con décimas. Las puntuaciones totales acumuladas en una Final determinan la clasificación final, con los empates rotos de acuerdo con el método de desempate shoot-off. Las deducciones por violaciones ocurridas antes del primer disparo MATCH se aplicarán en el resultado del primer tiro MATCH. Las deducciones por otras penalizaciones se aplicarán en el resultado del tiro donde ocurrió la infracción.</p>
<p><b>COLOCAR EQUIPO</b> <b>18:00 min. antes</b></p>	<p>Los finalistas o sus entrenadores deben estar autorizados a colocar armas y equipo en sus Puestos de Tiro no menos de 18 min. Antes de la hora de START.</p>
<p><b>d)</b> <b>PERIODO DE</b> <b>CALENTAMIENTO</b> <b>13:00 min. antes</b></p>	<p>El CRO llamará a los finalistas a la línea de Tiro 13 minutos antes de la hora de START, ordenando "ATHLETES TO THE LINE". Después de 2 minutos, el CRO iniciará un tiempo combinado de Preparación y Ensayo "FIVE MINUTES PREPARATION Y SIGHTING TIME...START." Durante este tiempo, los finalistas pueden tirar disparos ilimitados. A los 30 seg. Antes de finalizar, el CRO dirá "30 SECONDS". Después de 5 minutos, el CRO ordenará "STOP ... UNLOAD". No se anuncian resultados de los tiros de ensayo</p>
<p><b>e)</b> <b>PRESENTACION</b> <b>5:30 min. antes</b></p>	<p>Después del comando "STOP ... UNLOAD", los finalistas de Rifle deben descargarlos e insertar banderas de seguridad. Los finalistas pueden permanecer en posición durante las presentaciones, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y se espera que giren sus cabezas y miren hacia los espectadores y cámara de TV. Todos los rifles de los finalistas deben permanecer abajo, fuera de sus hombros, hasta que finalice la presentación de todos los finalistas. Después del comando "STOP ... UNLOAD", los finalistas de Pistola deben descargarlas, insertar banderas de seguridad, colocarlas en la mesa y girar para enfrenar a espectadores. Un oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas con banderas de seguridad insertadas. Después de haber sido revisadas las armas de los finalistas, el Anunciador presentará a los finalistas, al CRO y al Miembro de Jurado a cargo.</p>
<p><b>TIEMPO</b> <b>PREPARACION</b> <b>FINAL</b></p>	<p>Después de la presentación, el CRO ordenará "TAKE YOUR POSITIONS". Los blancos y la pizarra deben ser preparados para disparos MATCH. Después de 60 segundos, el CRO iniciará los comandos para la primera serie MATCH.</p>

<p><b>g)</b>  <b>1ra. Etapa de Competición</b>  <b>2 x 5 tiros</b>  <b>Tiempo límite:</b>  <b>250 seg. Para cada serie</b>  <b>START a 0:00 min.</b></p>	<p>El CRO ordenará "FOR THE FIRST COMPETITION SERIES... LOAD.". Después de 5 segundos, el CRO ordenará "START". Los finalistas tienen 250 seg. para disparar 5 tiros. Después que todos los finalistas hayan disparado 5 tiros, el CRO ordenará "STOP". Luego del comando "STOP", el Anunciador dará 15-20 seg. de comentarios sobre la clasificación actual de los atletas y puntajes notables. No se anuncian los resultados individuales. Después que el Anunciador termine, el CRO ordenará "FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD.".</p> <p>Después de 5 seg. el CRO ordenará "START". A 250 seg., o después que todos los finalistas hayan disparado 5 tiros, el CRO ordenará "STOP". El Anunciador volverá a comentar sobre los atletas y sus puntuaciones y explicará que comenzarán los disparos individuales y que después de cada segundo disparo, el finalista de menor calificación será eliminado.</p>
<p><b>h)</b>  <b>2da. ETAPA DE TIROS SIMPLES</b>  <b>14 x 1 tiro</b>  <b>Tiempo límite:</b>  <b>50 seg. para cada tiro</b></p>	<p>Inmediatamente después que el Anunciador termine, el CRO ordenará "FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD". Después de 5 seg., el CRO ordenará "START". Los finalistas tienen 50 seg. para disparar cada disparo. A los 50 seg., el CRO ordenará "STOP" y el Anunciador dará comentarios sobre los Finalistas y sus puntuaciones. Inmediatamente después que el Anunciador termine, el CRO ordenará "FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD". Después de 5 seg., el CRO ordenará "START".</p> <p>Esta secuencia continuará hasta que se disparen 24 tiros (dos series de 5 disparos y 14 disparos individuales). Al final del 24º disparo, el CRO ordenará "STOP ... UNLOAD". Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas con banderas de seguridad insertadas.</p>
<p><b>ELIMINACIONES</b></p>	<p>Después que todos los finalistas han disparado 12 tiros, el atleta de menor puntaje es eliminado (8º lugar). Los finalistas clasificados más abajo continuarán eliminándose de la siguiente manera:</p> <p>Después de 14 tiros - 7º lugar  Después de 16 tiros - 6to lugar  Después de 18 tiros - 5to lugar  Después de 20 tiros - 4to lugar  Después de 22 tiros - 3er lugar (se decide el ganador de la medalla de bronce)  Después de 24 tiros - 2do. y 1er. lugares (se deciden los ganadores de la medalla de plata y de oro)</p>

<p>j) <b>EMPATES</b></p>	<p>Si hay un empate para que el atleta de menor puntaje sea eliminado, los atletas empatados dispararán un tiro individual de desempate hasta que el empate se rompa. Para el desempate, el CRO anunciará los Apellidos de los atletas empatados y les ordenará disparar el tiro de desempate con el procedimiento normal de tiro. El Locutor no hará comentarios hasta que se rompa el empate.</p>
<p>k) <b>FINALIZACIÓN</b></p>	<p>Después que los 2 finalistas restantes disparen sus 24 tiros, y si no hay empate ni protesta, el CRO declarará "RESULTS ARE FINAL". El Jurado debe reunir a los tres medallistas en el FOP y el Locutor reconocerá las Medallas de bronce, plata y oro según 6.17.1.14.</p>

FAT

<p>a.)</p> <p><b>FORMATO DE LA FINAL</b></p>	<p>La final consiste de 15 tiros de <b>COMPETICIÓN</b> en cada posición, rodilla, tendido y pié, en ese orden. La final arranca con 3 x 5 tiros de rodilla en 200 seg. por serie. Después de 7 min. Para cambio de posición y ensayo, tiran 3 x 5 tiros de tendido en 150 seg. por serie. Después de 9 min. cambio de posición y ensayo, tiran 2 x 5 tiros de pié en 250 seg. por serie. Los dos atletas con resultados más bajos son eliminados después de 10 (2 x 5) tiros de pié. Continúa con 5 tiros simples de pié, cada uno en 50 seg. con eliminación del atleta con puntaje más bajo luego de cada tiro hasta que queden 2 atletas para tirar el último tiro y decidir quién es medalla de oro. Hay un total de 45 tiros en la Final.</p>
<p>b.)</p> <p><b>CALIFICACIÓN</b></p>	<p>El resultado en Finales es dado en décimas. Los totales acumulados en Final determina la clasificación final, con empates rotos mediante shoot-off. Las deducciones por penalizaciones ocurridas antes del primer tiro de competición se aplicarán al resultado del 1º tiro de competición. Se aplicarán deducciones por violaciones al resultado del tiro donde ocurrió.</p>
<p>c.)</p> <p><b>HORA DE INSTALAR EQUIPOS</b> <b>20 min. antes</b></p>	<p>Se le debe permitir al Atleta o Entrenador colocar rifles y equipamientos en los Puestos de Tiro por lo menos 18 min. antes de la hora de inicio. Todos los accesorios del arma y equipamiento necesario para completar los cambios de posición deben estar en un contenedor que permanece en el Puesto de Tiro durante la Final.</p>
<p><b>POSICIÓN RODILLA.</b></p> <p><b>PREPARACIÓN Y ENSAYO</b></p> <p><b>13 min. antes</b></p>	<p>El CRO llamará a finalistas a la línea de tiro 13 min. antes del inicio: <b>“ATHLETES TO THE LINE.”</b> Después, pueden manipular sus rifles, tomar la posición y realizar ejercicios de sostén o puntería, pero no pueden quitar la bandera de seguridad o realizar tiro en seco. Después de 2 min., el CRO dirá: <b>“FIVE MINUTES PREPARATION Y SIGHTING TIME ...START.”</b> Después pueden quitar la bandera de seguridad, realizar tiro en seco e ilimitados tiros de ensayo. A 30 seg. antes de finalizar, el CRO dirá: <b>“30 SECONDS”</b>. Al fin de los 5 min., el CRO dirá: <b>“STOP...UNLOAD.”</b> No se anunciarán resultados del ensayo. Luego: <b>STOP...UNLOAD</b> deben descargar e insertar la bandera de seguridad para la presentación. Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones estén abiertas y con la bandera de seguridad insertada. Los atletas pueden permanecer en posición durante la presentación, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y se espera que giren la cabeza y el rostro hacia los espectadores y cámaras de TV usadas.</p>
<p>e.)</p> <p><b>PRESENTACIÓN</b> <b>5:30 min. antes</b></p>	<p>Después que los rifles de los finalistas son controlados el Locutor presentará a finalistas, CRO y Miembro del Jurado a cargo, según regla 6.17.1.11. Los rifles deberán mantenerse abajo fuera del hombro hasta que la presentación finalice.</p>

<p>f)</p> <p><b>POSICIÓN RODILLA</b></p> <p><b>TIROS DE COMPETICIÓN</b></p> <p><b>Series de 3 X 5 tiros</b> <b>Tiempo: 200 seg.</b></p> <p><b>Tiros de COMPETICIÓN START</b> <b>a</b> <b>0:00 min.</b></p>	<p>Después de la presentación, el CRO dirá: <b>“TAKE YOUR POSITIONS,”</b> pausa de 60 seg., y dirá: <b>“FOR THE FIRST COMPETITION SERIES .... LOAD.”</b> Luego de 5 seg. El CRO dirá: <b>“START.”</b> Los finalistas tienen 200 seg. para tirar cinco (5) tiros de COMPETICIÓN de rodilla.</p> <p>A los 200 seg. o después que todos los finalistas hayan disparado sus cinco (5) tiros, el CRO dirá: <b>“STOP.”</b></p> <p>Después de <b>“STOP,”</b> el Locutor dará 15-20 seg. de comentarios de los éxitos en el ranking actual de los atletas y resultados notables. Los resultados individuales de los tiros no serán anunciados. Después, el CRO dirá:</p> <p><b>“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD.”</b> Después de cinco (5) seg. el CRO dirá: <b>“START.”</b> A 200 seg. o después que todos los finalistas hayan disparados sus cinco (5) tiros, el CRO dirá: <b>“STOP.”</b></p> <p>Inmediatamente después del comando o <b>“STOP,”</b> el Locutor dará 15-20 seg. de comentarios adicionales de la posición en el ranking de los atletas. Inmediatamente después que el Locutor finaliza, el CRO dirá:</p> <p><b>“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD.”</b></p> <p>Después de cinco (5) seg. el CRO dirá: <b>“START.”</b></p> <p>A 200 seg. o después que todos los finalistas hayan disparados sus 5 tiros, el CRO dirá: <b>“STOP...UNLOAD.”</b> Un Oficial de Polígono deberá verificar que las acciones de las armas estén abiertas con la bandera de seguridad insertada.</p>
--	--

<p>g)</p> <p><b>CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO.</b></p> <p><b>TENDIDO</b></p> <p><b>7 Minutos</b></p>	<p>Inmediatamente después del comando <b>“STOP ... UNLOAD,”</b> el CRO deberá arrancar con el periodo combinado de Cambio de Posición y Tiros de Ensayo diciendo: <b>“SEVEN MINUTES CHANGEOVER Y SIGHTING TIME...START.”</b> Después de este comando, los finalistas pueden manipular sus rifles prepararse y tomar la posición tendido, quitar la bandera de seguridad, realizar tiros en seco e ilimitados tiros de ensayo.</p> <p>Después que el cambio de posición ha comenzado, el Locutor hará comentarios acerca del ranking y resultados de los finalistas después de la posición rodilla.</p> <p>El Locutor puede usar este tiempo para mostrar fotografías e información biográfica de cada uno de los finalistas. A 30 seg. antes de finalizar los siete (7) minutos, el CRO dirá: <b>“30 SECONDS”.</b></p> <p>Después de siete (7) minutos, el CRO dirá: <b>“STOP.”</b> Deberá haber una pausa de 30 seg. cuando el Oficial técnico cambia los Blancos para tiros de competición.</p>
--	---

<p><b>POSICIÓN TENDIDO TIROS DE COMPETICIÓN</b>  <b>Series de 3 X 5-tiros</b>  <b>Tiempo: 150”</b>  <b>cada serie</b></p>	<p>Después de 30 seg. el CRO dirá: <b>“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES...LOAD.”</b> Después de cinco (5) seg., el CRO dirá: <b>“START.”</b> Los Finalistas tienen 150 seg. para realizar cada serie de competición de 5 tiros de tendido.</p> <p>El mismo procedimiento de órdenes y anuncios continuarán hasta que los finalistas completen 3 x 5 tiros en la posición tendido. Después de la tercera serie, el CRO dirá: <b>“STOP ...UNLOAD.”</b> Un Of. de Polígono deberá verificar que las acciones abiertas y con bandera de seguridad insertada.</p>
<p><b>i)</b>  <b>POSICIÓN PIÉ.</b>  <b>CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO</b>  <b>9:00 min.</b></p>	<p>Después de <b>“STOP... UNLOAD,”</b> el CRO arrancará el periodo combinado de Cambio de Posición y Tiros de ensayo: <b>“NINE MINUTES CHANGEOVER Y SIGHTING TIME...START.”</b> Después de este comando, los finalistas pueden manipular sus rifles prepararse y tomar la posición Pié, quitar la bandera de seguridad, realizar tiros en seco e ilimitados tiros de ensayo. Después que el cambio de posición ha comenzado, el Locutor hará comentarios acerca del ranking y resultados de los finalistas, después de las posiciones de rodilla y tendido. A 30 seg. antes del fin del cambio de posición y tiros de ensayo, el CRO dirá: <b>“30 SECONDS”</b>. Después de 9 minutos, el CRO dirá: <b>“STOP”</b>. Deberá haber una pausa de 30 seg. cuando el Técnico cambiará los Blancos a tiros competición.</p>
<p><b>j)</b>  <b>POSICIÓN DE PIÉ.</b>  <b>TIROS DE COMPETICIÓN</b>  <b>Series 2 X 5</b>  <b>tiros y 5 X 1 tiros</b>  <b>Tiempo: 250 seg. por serie de 5-tiros,</b>  <b>50 seg. para cada tiro simple</b></p>	<p>Después de 30 seg. el CRO dirá: <b>“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES...LOAD.”</b> Después de cinco (5) seg., el CRO dirá: <b>“START.”</b> Los Finalistas tienen 250 seg. para cada serie de 5-tiros en competición de Pié.</p> <p>El mismo procedimiento de comando y secuencia de anuncios continuarán hasta que los finalistas completen dos (2) series de 5-tiros en posición Pié. Después el CRO dirá: <b>“STOP”</b> para la segunda serie, los finalistas del 8° y 7° puesto son eliminados. El Locutor reconocerá a los atletas quienes han sido eliminados y comenta los resultados.</p> <p>Inmediatamente después que el Locutor finaliza, el CRO dirá: <b>“FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD.”</b></p> <p>Después de cinco (5) seg. el CRO dirá: <b>“START.”</b> Los finalistas tienen 50 seg. para disparar cada tiro simple. El reloj de cuenta regresiva deberá continuar vigente para los atletas.</p> <p>A 50 seg. o después que todos los finalistas dispararon su tiro, el CRO dirá <b>“STOP.”</b> El Locutor reconocerá el atleta que se elimina y comentará los resultados.</p> <p>El CRO y locutor seguirán esta secuencia de comando y anuncios hasta el último disparo que los ganadores de las medallas de oro y plata.</p>

<p><b>k)</b> <b>ELIMINACIONES</b></p>	<p>Los dos finalistas con menor puntaje son eliminados después de la segunda serie de Pié (40 tiros en total, puestos 8° y 7°). Un atleta adicional con el menor puntaje es eliminado después de cada uno de los cinco tiros simples como sigue. Después de 41 tiros – 6° puesto Después de 42 tiros – 5° puesto Después de 43 tiros – 4° puesto Después de 44 tiros – 3° puesto (es decidido el ganador de la medalla de bronce) Después de 45 tiros – 2° y 1° puesto (es decidido el ganador de la medalla de plata y el ganador de la medalla de oro)</p>
<p><b>i)</b> <b>EMPATES</b></p>	<p>Si hay un empate en la clasificación más baja de atletas para ser eliminados, los atletas empatados dispararán tiros adicionales de desempate hasta que el empate se rompa. Para los tiros de desempate, el CRO anuncia inmediatamente el apellido de los atletas empatados y ordena luego disparar los tiros para desempatar con el procedimiento de tiro normal. El Locutor no hará comentarios hasta que el empate sea roto.</p>
<p><b>MEDALLAS</b></p>	<p>Después que los 2 finalistas remanentes tiran el último disparo, y si no hay empates ni protestas, el CRO dirá: <b>“RESULTS ARE FINAL.”</b> El Locutor reconocerá inmediatamente el ganador de la medalla de oro, plata y bronce.</p>
<p><b>CAMBIO DE POSICIÓN</b></p>	<p>Los atletas no pueden comenzar su cambio de posición hasta que el CRO de la orden "START" para el tiempo de cambio de posición y tiros de ensayo. Una amonestación será impuesta por la primera violación. Una penalización de dos puntos, aplicados en el primer tiro de la próxima serie, será dado por la segunda violación</p>
<p><b>COACHING</b></p>	<p>Los entrenadores pueden ayudar a los finalistas al llevar equipo a la línea de tiro antes de la Final o retirar el equipo después de la Final. Los entrenadores no pueden ayudar a los atletas durante los cambios de posición. Se permite el coaching no verbal; El coaching verbal sólo se permite durante los tiempos de cambio de posición, Se permite que el atleta retroceda hacia el entrenador (el entrenador no puede ir al atleta).</p>

**FINAL – 25 m. PISTOLA TIRO RÁPIDO HOMBRES**

<b>FORMATO DE LA FINAL</b>	La Final de Pistola Tiro Rápido Hombres consiste ocho series de 5 tiros en 4 segundos con resultados “punto” (HIT) o perdido (miss) y la eliminación del Finalista con el resultado más bajo comenzando con la cuarta serie y continuará las ocho series, que es cuando se deciden las medallas de oro y plata.
<b>BLANCOS</b>	Se deben usar tres grupos de cinco (5) blancos electrónicos (EST). Son designados dos finalistas por cada grupo. Se usa el Puesto de Tiro de 1,50 m. x 1,50 m. Los finalistas tomarán sus posiciones en el costado izquierdo y derecho del Puesto de Tiro de manera tal que por lo menos un pie toque la línea demarcadora del costado a la izquierda o derecha del Puesto de Tiro, definido por Regla 6.4.11.7.
<b>RESULTADOS</b>	La final se calificará con HIT o miss; cada HIT se cuenta como un (1) punto; cada miss se cuenta como cero. El tamaño de la zona del HIT es una zona de 9.7 en el blanco de 25 m. Pistola Tiro Rápido. La cantidad total de HIT en la final determina el resultado final, con desempates rotos por el método shoot-off.
<b>HORA DE PRESENTACIÓN 30 y 15 minutos antes</b>	Las Atletas se deben reportar 30 min. antes de la hora de inicio con su equipamiento y ropa de competición. El Jurado debe completar la verificación del equipamiento lo antes posible. Se debe permitir a las atletas o sus entrenadores ubicar su equipamiento, incluyendo suficiente munición para completar la Final, en su Puesto de Tiro por lo menos 15 min. antes de la hora de inicio. El equipamiento del atleta puede incluir una pistola de reserva que pueda ser usada para reemplazar una pistola con mal funcionamiento (con la bandera de seguridad colocada).

<p><b>LLAMADO A LA LÍNEA, PERIODO DE PREPARACIÓN Y TIROS DE ENSAYO</b> 10:00 min. antes.</p>	<p>10 min. antes del inicio. El CRO dirá: <b>“ATHLETES TO THE LINE”</b>. Después de 1 minuto, el CRO dará 2 min. de preparación: <b>“PREPARATION BEGINS NOW.”</b> Al finalizar el CRO dirá: <b>“END OF PREPARATION.”</b> La serie de ensayo consiste de una serie de 5 tiros en 4 segundos. Después, el CRO dirá: <b>“FOR THE SIGHTING SERIES, LOAD.”</b> 30 seg. después de <b>“LOAD,”</b> el CRO llamará por el Apellido al primer atleta (izquierda) en cada grupo diciendo <b>“(APELLIDO DEL ATLETA N° 1, APELLIDO DEL N° 3, APELLIDO DEL N° 5).”</b> Después pueden colocar el cargador en sus pistolas y prepararse para tirar. 15 seg. Después, el CRO dirá: <b>“ATTENTION”</b> y se enciende la luz roja. Estos atletas adoptarán la posición listo. Las luces verdes se encenderán después de siete (7) seg. Después de 4 seg. las luces rojas se encenderán por 10-14 seg. (es cuando los blancos son preparados para la serie siguiente). Durante este periodo los atletas pueden ver sus monitores.</p> <p>Cuando los blancos están listos, el CRO anunciará <b>“(APELLIDO DEL ATLETA N° 2, APELLIDO DEL N° 4, APELLIDO DEL N° 6).”</b> Después, ellos pueden colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para tirar. 15 seg. después, dirá <b>“ATTENTION”</b> para que proceda la sincronización de la serie. Después de cuatro (4) seg., periodo de tiro, se encenderán las luces rojas por 10-14 seg. Periodo en el cual los atletas pueden ver sus monitores. No se anunciarán los resultados de las series de ensayo. Después que todos los finalistas completan sus series de ensayo, deben colocar sobre la mesa sus pistolas descargadas, con la bandera de seguridad colocada y girar para enfrentar al público. Un Oficial de Polígono debe verificar que las pistolas estén abiertas y que no haya cartuchos en los cargadores.</p>
<p><b>PRESENTACION</b> 4:45 min. antes</p>	<p>Después que las armas de los finalistas han sido controladas, el Locutor presentará a los atletas, CRO y Miembro a cargo del Jurado (regla 6.17.1.11).</p>
	<p>Cada serie de <b>COMPETICIÓN</b> de la Final consiste de 5 tiros en 4 segundos. Todos los finalistas que quedan en competición dispararán por separado y en forma sucesiva. El orden de tiro para todas las series es de izquierda a derecha. Inmediatamente después de la presentación, el CRO dirá: <b>“TAKE YOUR POSITIONS”</b> y 30 seg. Después dirá: <b>“LOAD”</b> . Los atletas tienen 1 minuto para cargar 2 cargadores (Regla 8.7.6.2 d. <b>NO SE APLICA</b>)</p>

<p><b>PROCEDI- MIENTOS PARA ORDENES DE TIRO DE COMPETICIÓN</b> Inicio: 0:00 min.</p>	<p>Sólo 1 comando "LOAD" será dado antes del comienzo de la primera serie de COMPETICIÓN. Durante toda la final los atletas pueden continuar comando sus cargadores a requerimiento. Después de "LOAD", los atletas pueden hacer ejercicios de puntería, levantar el brazo o tiro en seco, excepto cuando está disparando el otro atleta de su grupo de blancos. Durante este tiempo el atleta a la derecha en el grupo de blancos puede tomar su pistola para prepararse, pero no puede hacer ejercicios de puntería, levantar el brazo o tiro en seco. Después que el atleta de la izquierda haya disparado, debe colocar la pistola sobre la mesa y dar un paso atrás o no moverse mientras el atleta de la derecha dispara su serie.</p> <p>1 min. después de "<b>LOAD</b>," el CRO llamará por su apellido al primer atleta diciendo "<b>(APELLIDO DEL ATLETA N° 1)</b>" Después el atleta puede colocar el cargador en su pistola y prepararse para disparar. 15 seg. después el CRO dirá: "<b>ATTENTION</b>" y las luces rojas se encenderán. El primer atleta debe adoptar la posición Listo. Las luces verdes se encenderán después de 7 seg. Al término de los 4 seg. de tiro la luz roja se ilumina por 10-14 seg. (tiempo de reciclado de los Blancos). Durante este periodo el CRO dará el resultado de esta serie (por ejemplo. "<b>FOUR HITS</b>"). Cuando los blancos están listos, el CRO anunciará "<b>(APELLIDO DEL ATLETA N° 2)</b>." Luego de 15 seg. dirá: "<b>ATTENTION</b>" para sincronización de la serie.</p> <p>Después de esa serie, el CRO informará la puntuación. Los otros atletas seguirán disparando o en orden hasta que todos hayan disparado esa serie. Habrá una pausa de 15-20 seg. después que todos los atletas completen una (1) serie; durante esta pausa, el Locutor hará comentarios sobre la clasificación actual de los atletas, los mejores resultados, los que fueron eliminados, etc. Para la segunda serie, el CRO dará a conocer "<b>(APELLIDO DEL ATLETA N° 1)</b>" y continua hasta que todos los finalistas hayan disparado cuatro (4) series.</p>
<p><b>ELIMINA- CIONES</b></p>	<p>Después que todos los finalistas tiran la cuarta serie, el atleta con menor puntaje es eliminado (6° puesto). Un atleta adicional es eliminado después de cada serie como sigue.</p> <p>Después de 5 series – 5° puesto Después de 6 series – 4° puesto Después de 7 series – 3° puesto (medalla de bronce) Después de 8 series – 2° y 1° puestos (son decididos los ganadores de medallas de plata y oro). Cuando el atleta es eliminado, debe insertar la bandera de seguridad en su pistola, colocarla sobre la mesa y dar un paso atrás. Un Of. de Polígono verificará la seguridad.</p>

<p><b>EMPATES</b></p>	<p>Si hay un empate entre los atletas con resultados más bajos para ser eliminados, dispararán series de desempate en cuatro (4) segundos hasta que se rompa el empate. En todas las series de desempate, comienza el atleta de la izquierda. Para la serie de desempate, el CRO nombrará el primer atleta vinculado diciendo "(APELLIDO DEL ATLETA N° 1)" y se aplica el procedimiento normal de tiro. El Locutor no hará comentarios hasta que se rompa el empate.</p>
<p><b>MEDALLAS</b></p>	<p>Después que los dos (2) finalistas restantes disparan las ocho series, y si no hay empates ni protestas, el CRO declarará "RESULTS ARE FINAL". El Locutor, inmediatamente reconoce los ganadores de las medallas de oro, plata y bronce (regla 6.17.1.13). Antes que cualquier Finalista o entrenador pueda quitar una pistola del Puesto de Tiro, el Oficial de Polígono debe comprobarla para asegurarse de su acción está abierta, con una bandera de seguridad insertada y cargadores descargados. Las Pistolas se deben guardar en sus cajas antes de abandonar la línea de tiro.</p>
<p><b>TIROS TARDÍOS</b></p>	<p>Si un atleta efectúa un disparo tarde o no dispara los cinco (5) tiros en tiempo, se aplicará una deducción de 1 HIT por cada tiro tardío o por cada tiro no disparado que será descontado del resultado de la serie. El disparo se marcará con "OT" (over time).</p>
<p><b>POSICIÓN LISTO (8.7.2, 8.7.3)</b></p>	<p>Si el jurado determina que un atleta levanta su brazo demasiado pronto, o no lo baja suficientemente, debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos en esa serie. En una Final, no se impone la amonestación. En caso de reincidencia, el atleta debe ser descalificado. Para decidir una violación a la posición listo, al menos dos Miembros de Jurado de Competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera o tarjeta) mostrando que un atleta levantó el brazo con demasiada rapidez antes que la penalización o descalificación sea impuesta.</p>
<p><b>FALLAS (8.9)</b></p>	<p>Una Falla durante la serie de ensayo no puede ser reclamada o repetida. Si se produce una falla durante una serie MATCH, un Oficial de Polígono debe determinar si es ADMISIBLE o NO. Si es ADMISIBLE , el atleta debe repetir la serie inmediatamente, mientras que los otros finalistas están en espera, y <b>recibirá el puntaje de la serie repetida</b>. Sólo un mal funcionamiento admisible se permite en cada Final. Para cualquier FALLA adicional, no se permite repetir la serie y solo los hits existentes serán contados. Si el mal funcionamiento es NO VALIDO (NON-ALLOWABLE) se aplicará una penalización de dos hits que deben ser deducidos del resultado de esa serie</p>

## 6.17.5 FINALES – 25 m. PISTOLA MUJERES

<p>a)</p> <p><b>FORMATO DE LAS FINALES</b></p>	<p>La Final de 25 m. Pistola Mujeres consta de diez series de tiro rápido de 5 tiros con puntaje de HIT o MISS y eliminaciones de las finalistas con puntuación más baja, comenzando o después de la cuarta serie y continuando hasta la 10ª. cuando medallas de oro y plata se deciden.</p>
<p>b)</p> <p><b>BLANCOS</b></p>	<p>Dos (2) grupos de cinco (5) blancos de 25 m. EST deben ser usados. Los blancos deben ser marcados A-B-R1-D-E-F-G-R2-I-J. En la final ocho (8) finalistas son asignados en las posiciones A-B-D-E-F-G-I-J mediante un sorteo (random draw).</p>
<p>c)</p> <p><b>CALIFICACIÓN</b></p>	<p>La Final comienza desde cero (0). La puntuación es HIT o MISS; Cada disparo dentro de la zona afectada se anota como un HIT. El tamaño de la zona afectada está dentro de la zona de 10.2 en el blanco de Pistola Tiro Rápido. Durante la Final, los resultados son acumulativos con la clasificación final de cada atleta determinada por la cantidad total de hit. Si 2 o más atletas están empatados en un lugar a decidir, dispararán series adicionales hasta desempatar.</p>
<p>d)</p> <p><b>HORA DE PRESENTACION 30:00 y 15:00 min. ANTES</b></p>	<p>Los atletas se deben reportar por lo menos 30 minutos antes de la Hora de Inicio con su equipo y ropa de competición. El jurado debe completar los controles de equipo tan pronto como sea posible después que cada atleta se reporte. A los atletas o a sus entrenadores se les debe permitir colocar su equipo, incluyendo suficiente munición para completar la Final, en sus Puestos de Tiro no menos de 15 minutos antes de la hora de inicio. El equipo puede incluir una pistola de reserva que se puede utilizar para reemplazar una que funcione mal (se debe insertar una bandera de seguridad).</p>
<p>e)</p> <p><b>LLAMADO A LA LÍNEA, PERIODO DE PREPARACIÓN Y TIROS DE ENSAYO 12:00 min. antes</b></p>	<p>El CRO dirá: <b>“ATHLETES TO THE LINE”</b> 12 min. antes de la Hora de START. Después de 1 minuto, el CRO indicará el inicio de los 2) minutos del periodo de preparación con el comando <b>“PREPARATION BEGINS NOW.”</b> Al finalizar los 2 min., el CRO dirá: <b>“END OF PREPARATION.”</b> La serie de ensayo consiste de 5 tiros disparados en secuencia de Tiro Rápido (duelo). Inmediatamente después del periodo de preparación, el CRO dirá: <b>“FOR THE SIGHTING SERIES, LOAD.”</b> Después de este comando las atletas pueden colocar el cargador cargado en la pistola y se preparan para tirar. 60 seg. después del comando <b>“LOAD,”</b> el CRO dirá: <b>“ATTENTION”</b> y enciende las luces rojas. La Atletas llevan sus pistolas a la posición LISTO. Después de siete (7) segundos la primera vez por tres (3) segundos se enciende la luz verde. Al finalizar la serie, el CRO dirá: <b>“STOP...UNLOAD.”</b> No se anuncian los resultados de la serie de ensayo. Después del comando <b>“STOP... UNLOAD,”</b> las Finalistas deben descargar, insertar bandera de seguridad, dejarlas sobre la mesa y girar enfrentando a los espectadores para la presentación. Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las pistolas estén abiertas y con la bandera de seguridad colocada.</p>

<p><b>PRESENTACION</b> <b>6:15 min. antes</b></p>	<p>Después que las armas han sido verificadas, el Anunciador presentará las Atletas, CRO y Miembro del Jurado a cargo, según Regla 6.17.1.12.</p>
<p><b>g)</b>  <b>DETAILED PROCEDURE FOR COMMY S Y FIRING Competition firing starts at 0:00 min.</b></p>	<p>Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará "TAKE YOUR POSITIONS". 15 seg. Más adelante, la primera serie de MATCH comenzará y el CRO ordenará "LOAD". Los finalistas tienen un (1) min. Para cargar dos (2) cargadores. La (Regla 8.7.6.2 d. no se aplica para la Final).</p> <p>Sólo un (1) comando "LOAD" se da antes del inicio de la primera serie MATCH. Durante toda la final, los atletas pueden continuar cargando o sus cargadores según sea necesario.</p> <p>Un (1) min. Después del comando "LOAD", el CRO ordenará "FIRST SERIES ... READY". Después de este comando, los atletas tienen permiso para colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar. 15 seg. Después de la orden "READY", el CRO ordenará "ATTENTION" y encenderá las luces rojas. Los atletas deben llevar sus pistolas a la posición LISTO (Regla 8.7.2). Después de siete (7) segundos, las luces verdes se encenderán durante los primeros tres (3) segundos, serie de Tiro Rápido. Una vez completada la serie, el CRO ordenará "STOP". Después del comando "STOP", el Anunciador hará comentarios sobre las posiciones y resultados de los finalistas. 15 seg. Después que el Anunciador termine, el CRO ordenará "NEXT SERIES...READY". Después de 15 seg. el CRO dirá "ATTENTION". Esta secuencia continuará hasta que todos los finalistas disparen cuatro (4) series. Después de la cuarta serie, y si no hay empates que impliquen el octavo lugar, el CRO ordenará "STOP ... UNLOAD".</p>
<p><b>h)</b>  <b>ELIMINACIONES</b></p>	<p>Después que todas las finalistas disparen la cuarta serie, la de menor puntaje es eliminada (octavo lugar). Una (1) atleta adicional es eliminada después de cada serie siguiente:</p> <p>Después de 5 series - 7º lugar Después de 6 series - 6º lugar Después de 7 series - 5º lugar Después de 8 series - 4º lugar Después de 9 series - 3er. lugar (medalla de bronce) Después de 10 series - 2º y 1º lugares (se deciden los ganadores de medallas de plata y medalla de oro).</p>
<p><b>i)</b>  <b>EMPATES</b></p>	<p>Si dos (2) o más atletas tienen la misma puntuación (hit totales) para un lugar para ser eliminado, las atletas empatadas deben disparar series adicionales de desempate de 5 disparos en fase Tiro Rápido hasta que el empate se rompa. Si hay un empate, el CRO anunciará los Apellidos de las atletas empatadas y les ordenará que disparen la serie de empate con el procedimiento normal. El Anunciador no hará comentarios hasta que se rompa el empate.</p>

<p>j) <b>TÉRMINO DE LA FINAL</b></p>	<p>Después de la décima serie, y si no hay empate que implique 1ª y 2ª posición, el CRO dirá "<b>STOP... UNLOAD</b>" y "<b>RESULTS ARE FINAL</b>". El Jurado debe reunir a las tres medallistas en el FOP y el Anunciador reconocerá inmediatamente Medallas de bronce, plata y oro.</p>
<p>k) <b>POSICIÓN LISTO</b></p>	<p>Si el Jurado de Competición determina que un atleta levanta el brazo demasiado pronto, o no lo baja lo suficiente, el atleta debe ser penalizado por una deducción de dos (2) HITS en esa serie (Green Card). En una Final, no se dará ninguna advertencia. En caso de una segunda infracción, el atleta debe ser Descalificado (Tarjeta Roja). Para decidir una violación a la posición LISTO, al menos 2 Miembros del Jurado Competición deben dar una señal antes que se imponga una penalidad o descalificación. (por ejemplo, levantar una bandera o tarjeta) mostrando o que una atleta levantó el brazo demasiado rápido</p>
<p>l) <b>FALLAS (8.9.2)</b></p>	<p>No se podrá reclamar o completar una falla durante la serie de Ensayo. Durante la Final sólo se podrá reclamar una falla (ALLOWABLE o NON ALLOWABLE). Si se produce una falla durante una serie MATCH, un Oficial de Polígono determinará si el mal funcionamiento es VALIDO o NO VALIDO. Si el mal funcionamiento es VÁLIDO, la atleta debe completar la serie inmediatamente mientras que las otras finalistas permanecen de pie. La atleta tiene 15 seg. para estar lista para la finalizar la serie. Para cualquier otro mal funcionamiento, no se permite la terminación en serie y se contarán los impactos que se muestren.</p>

#### 6.17.6 Protestas en Finales

- a. Cualquier protesta debe ser hecha por el atleta a su entrenador inmediata-mente manteniendo levantada su mano.
- b. Cualquier protesta debe ser decidida inmediatamente por el Jurado de Protestas de Finales (3.12.3.7, 6.16.7 y 6.17.1.10.d.). Una decisión del Jurado de Protestas de Finales es final y no puede ser apelada.
- c. Si una protesta en una final no se confirma, debe ser aplicada una penalización de dos puntos o dos Hit. No se cobrará la protesta en la final.

#### 6.17.7 Ceremonias de Premiación

Una ceremonia de premiación en honor a ganadores de medallas de oro, plata y bronce deberá realizarse tan pronto como sea posible después de cada final según Regla 3.8.5. Normas para la realización de ceremonias de premiación se proporcionan en el documento Directrices para acreditación, Polígonos de Finales y entrega de premios que está disponible en ISSF.



## **6.18 10 m EVENTOS DE EQUIPOS MIXTOS RIFLE Y PISTOLA AIRE**

### **6.18.1 Procedimientos Generales de Competición**

#### **6.18.1.1 Eventos.**

Esta Regla (6.18) provee reglas técnica especiales para estos eventos:

10m Rifle Aire Equipos Mixtos y Equipos Mixtos Junior

10m Pistola Aire Equipos Mixtos y Equipos Mixtos Junior

#### **6.18.1.2 Composición de los Equipos.**

Los equipos mixtos deben ser equipos nacionales (no naciones mixtas) con dos miembros del equipo, un hombre y una mujer. Ambos miembros del equipo deben usar ropa de competición con colores e identificación nacional.

#### **6.18.1.3 Inscripción de los Equipos.**

Las naciones pueden ingresar a un máximo de dos equipos en un campeonato. La tarifa de inscripción para cada equipo es de 170,00 EUR (3.7.4.1). Los miembros del equipo pueden ser cambiados por otros atletas registrados en el Campeonato a más tardar 12:00 horas antes del segundo día antes del día de la competencia del Equipo mixto.

#### **6.18.1.4 Formato de la Competición.**

Los eventos de 10m Equipo Mixto se llevarán a cabo en dos etapas:

6 CLASIFICACIÓN

7 FINAL

#### **6.18.1.5 Resultados de Equipos.**

Los puntajes del equipo y Ranking en los eventos de Equipos Mixtos se basan en los puntajes totales de los dos miembros del equipo..

#### **6.18.1.6 Coaching.**

Durante la Calificación, el coaching se regirá por 6.12.5 (se permite el entrenamiento no verbal). Durante la Final, cuando se realiza el comentario del Anunciador, cada entrenador puede acercarse y hablar con los miembros de su equipo en los Puestos de Tiro una vez (una vez por Final) durante un máximo de 30 seg. El miembro del jurado a cargo debe controlar el tiempo.



#### **6.18.1.7 Malos Funcionamientos.**

Las fallas en la Clasificación se regirán de acuerdo con 6.13. Las fallas en la Final se regirán de acuerdo con 6.17.1.6. Los atletas pueden tener solo un mal funcionamiento por etapa (Clasificación y Final), ya sea VALIDO o NO VALIDO.

#### **6.18.1.8 EST Quejas y Protestas de resultados.**

EST. Las quejas durante la Clasificación se decidirán según 6.16.5.2.

EST. Las quejas durante las Finales se decidirán de acuerdo con 6.18.3.5.

#### **6.18.1.9 Protestas.**

Las protestas durante la calificación se decidirán de acuerdo con 6.16. Cualquier protesta realizada durante las Finales será decidida por un Jurado de Protesta de Final de acuerdo con 6.17.1.10 d) y 6.17.6.

#### **6.18.1.10 Ceremonias de Premiación.**

Las Ceremonias de Premiación para eventos de Equipos Mixtos será conducida de acuerdo con 6.17.7.

### **6.18.2 CLASIFICACIÓN**

#### **6.18.2.1 Ubicación.**

La clasificación de Equipos Mixtos será disparada en el Polígono de Clasificación en una o más tandas (relays).

#### **6.18.2.2 Asignación de Puestos de Tiro.**

Los dos miembros de cada equipo deben ser ubicados para disparar en Puestos de Tiro adyacentes con el atleta masculino a la derecha y la atleta femenina a la izquierda. Los equipos serán ubicados mediante un sorteo al azar de acuerdo con 6.6.6. Dos equipos de la misma nación no pueden ser ubicados uno al lado del otro.

#### **6.18.2.3 Llamado a la línea.**

Para cada Tanda (relay) de Clasificación, el CRO llamará a los atletas a la línea cinco minutos antes que comience el tiempo de preparación y ensayo.

#### **6.18.2.4 Tiempo de Preparación y Ensayo.**

Habrá un tiempo de preparación y ensayo de diez (10) minutos antes de la clasificación. Será seguido por una pausa de 30 segundos para restablecer los Blancos. Durante el tiempo de Preparación y Ensayo, un presentador puede explicar el formato de la competencia para los espectadores y también puede presentar los equipos de la competencia..



#### **6.18.2.5 Cantidad de tiros de competición y tiempo límite.**

En la Etapa de Clasificación, cada miembro del equipo deberá disparar cuarenta (40) tiros de competición (80 tiros en total por equipo), con un tiempo límite de 50 minutos. La Clasificación será conducida de acuerdo con 6.11.

#### **6.18.2.6 Calificación.**

La puntuación con décimas (6.3.3.1) se usará para la clasificación de 10m Rifle Equipos Mixtos. La puntuación de número entero se utilizará para la clasificación de 10m Pistola Equipo Mixto

#### **6.18.2.7 Ranking de los Equipos.**

Los equipos se clasificarán según los puntajes de su equipo. Los empates se romperán aplicando 6.15.1 a los puntajes del equipo (totales de los dos miembros del equipo).

#### **6.18.2.8 Clasificación para la Final.**

Los cinco (5) mejores equipos de la Clasificación avanzan a la Final.

### **6.18.3 FINAL**

#### **6.18.3.1 Ubicación.**

10m Rifle and Pistol Mixed Team Finals must, if possible, be fired on a Finals Range. Results monitors visible to both members of each team must be available on the FOP.

#### **6.18.3.2 Oficiales de Finales.**

La conducción y supervisión de las Finales de Equipos Mixtos serán conducidas de acuerdo con 6.17.1.10.

#### **6.18.3.3 Asignación de Puestos de Tiro.**

Los cinco equipos en la Final serán ubicados por un sorteo al azar en los diez (10) Puestos de Tiro del Polígono de Finales. Los miembros del equipo deben ser ubicados para disparar en los Puestos de Tiro adyacentes. Cuando el equipo informe (30 minutos antes), el entrenador del equipo debe informar al Jurado RTS qué miembro del equipo disparará a la izquierda y qué miembro del equipo disparará a la derecha

#### **6.18.3.4 Calificación.**

Los puntajes de la Clasificación no se llevan adelante. La puntuación final comienza desde cero. Todos los tiros del Match de la Final (tanto Rifle como Pistola) se calificarán con puntuación decimal.

### **6.18.3.5 EST Quejas durante las Finales.**

Si un miembro del equipo o entrenador se queja, o un Oficial de Polígono o un Miembro del Jurado observa que la tira de papel no avanza, el CRO debe detener el Período de Ensayo o competencia, ordenar al Oficial Técnico que solucione el problema y luego continuar disparando.

Si un miembro del equipo se queja de que su Blanco no registra o de que hay un cero inesperado o una falta inexplicable, se deben seguir los pasos:

- d. El Jurado y el Oficial de Polígono deben anotar el momento en que ocurrió la queja;
- e. El Oficial de Polígono debe evitar que el segundo miembro del equipo dispare y dirigir al atleta cuyo Blanco no funcionó que dispare otro tiro. Si el disparo adicional se registra, el Oficial de Polígono ordenará al equipo que complete la serie / disparo más 60 segundos de tiempo adicional. Se contará el valor del disparo adicional y se ignorará el disparo perdido.
- f. Si el tiro adicional no se registra, el Oficial de polígono debe dirigirse al equipo con el blanco que no funcionó para detener el tiro. Al final de la serie / tiro, el Jurado debe detener la competencia y ordenar al Oficial Técnico que repare o reemplace el blanco.
- g. Después de que el blanco sea reparado o reemplazado, todos los equipos recibirán dos (2) minutos de tiros de ensayo ilimitados. El equipo que tenía el blanco que funciona mal completará su serie / disparo en el tiempo restante cuando ocurrió la interrupción más 60 segundos de tiempo adicional. Después que completen su serie, la competencia continuará.

### **6.18.3.6 Hora de reporte e inicio.**

La hora de START para la final es cuando el CRO inicia los comandos para la primera serie de competición. Los equipos que califican para la Final deben presentarse en el Área de Preparación del Polígono de Final, con ambos miembros del equipo, un entrenador y todo el equipo necesario, al menos 30 minutos antes de la Hora de inicio. Una penalidad de dos puntos (2) se deducirá del puntaje de la primera serie de competencia si uno o dos miembros del equipo no se reportan a tiempo. Si la Ceremonia de Premiación está programada después de la Final, todos los atletas deben presentarse con el uniforme del equipo nacional apropiado para la Ceremonia de Premiación. Los jurados deben completar las verificaciones de los equipos durante el período de reporte y tan pronto como sea posible después que el atleta se reporte. Los miembros del equipo y sus entrenadores deben colocar sus rifles o pistolas en sus Puestos de Tiro asignados en el FOP al menos 18 minutos antes de la Hora de START. Los equipos y sus entrenadores deben ensamblarse en orden de lanzamiento para la Llamada a la Línea al menos doce (12) minutos antes de la Hora de inicio

### 6.18.3.7 Llamado a la línea.

**Llamado a la línea.** El CRO llamará a los atletas a la línea de tiro con el comando **“ATHLETES TO THE LINE.”** Todos los atletas deben hacer una pausa en la línea de fuego y girar para enfrentar a los espectadores mientras el CRO anuncia: **“LADIES AND GENTLEMEN, PLEASE WELCOME THE ATHLETES IN THE (10 METER AIR RIFLE/AIR PISTOL) MIXED TEAM FINAL.** Después de una pausa para aplausos, el CRO dirá: **“TAKE YOUR POSITIONS.”** Los atletas deben girar e ir directamente a sus Puestos de Tiro asignados

### 6.18.3.8 Tiempo de Preparación y ensayo.

Después de un minuto, el CRO dirá: **“THREE MINUTES PREPARATION AND SIGHTING ...START.”**

Luego de tres minutos y 30 segundos, el CRO anunciará: **“30 SECONDS.”**

Al finalizar los tres minutos, el CRO ordenará: **“STOP...UNLOAD.”**

### 6.18.3.9 Presentación de Equipos en la Final.

Luego del comando **“STOP... UNLOAD,”** Los finalistas deben abrir las acciones de sus armas e insertar banderas de seguridad. Los finalistas de Rifle pueden permanecer en posición durante la presentación, pero deben bajar sus rifles de sus hombros, mantenerlos abajo durante toda la presentación y girar la cabeza hacia los espectadores. Los finalistas de pistolas deben apoyar sus pistolas y mirar a los espectadores para la presentación. Un Oficial de polígono debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas. Después de revisar las armas de los finalistas, el Anunciador presentará a los finalistas, el CRO y el miembro del jurado a cargo de acuerdo con 6.17.1.12. Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará: **“TAKE YOUR POSITIONS”.**

### 6.18.3.10 Series de competición de 5 tiros

La Final comenzará con cada miembro del equipo tirando tres (3) series de 5 disparos (15 tiros totales por equipo en 3 series, 30 tiros totales por equipo). Durante cada serie, los dos miembros del equipo deben alternar los tiros de competición (ver 6.18.3.3 arriba) tirando primero el atleta de la izquierda y segundo el atleta de la derecha (L-R-L-R-L-R, etc.). Ambos atletas pueden cargar y preparar sus posiciones de tiro después del comando **“LOAD”**, pero el atleta de la derecha no puede disparar hasta que el atleta de la izquierda haya disparado. Los equipos tendrán 300 segundos para disparar 2 x 5 disparos. Una penalización de dos (2) puntos se deducirá del puntaje de un equipo que dispare fuera de orden



#### 6.18.3.11 procedimientos para series de 5 tiros.

60 segundos después del comando **“TAKE YOUR POSITIONS,”** el CRO ordenará: **“FOR THE FIRST COMPETITION SERIES...LOAD.”** Luego de 5 segundos, el CRO dirá **“START.”**

- c. Después de 300 segundos o después que todos los finalistas hayan disparados cinco tiros, el CRO ordenará **“STOP.”**
- d. Inmediatamente después del comando **“STOP,”** el Anunciador dará 15-20 segundos de comentarios del ranking actual de los equipos y resultados notorios. El resultado de los tiros individuales no será anunciado.
- e. Inmediatamente después que el anunciador finaliza, el CRO dará el comando **“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD.”** Esta secuencia continuará hasta que todos los miembros del equipo hayan disparado tres (3) series de 5 tiros.

#### 6.18.3.12 Tiros simples de competición.

Después que cada equipo haya disparado 3 x 10 tiros (30 tiros por equipo), tiros simples de competición comenzará con cada miembro del equipo disparando un (1) tiro. Para cada disparo, el atleta de la izquierda debe disparar primero y el atleta de la derecha segundo. Los equipos tendrán 60 segundos para disparar sus dos tiros simples. Una penalización de dos (2) puntos se deducirá del puntaje de un equipo que dispare fuera de orden. Después que cada miembro del equipo haya disparado dos (2) tiros simples, se producirá la primera eliminación. El Posición definitiva de cada equipo se decidirá de la siguiente manera:

- c. Después que cada miembro del equipo haya disparado 17 tiros (15 + 2), el equipo en quinto lugar será eliminado.
- d. Después que cada miembro del equipo haya disparado 19 tiros (15 + 2 + 2), el equipo en cuarto lugar será eliminado.
- e. Después que cada miembro del equipo haya disparado 21 tiros (15 + 2 + 2 + 2), el equipo en tercer lugar será eliminado habiendo logrado ganar la medalla de bronce.
- f. Después que cada miembro del equipo haya disparado 24 tiros (15 + 2 + 2 + 2 + 3), serán decididos los ganadores de medalla de oro y medalla de plata.



### 6.18.3.13 Procedimiento para tiros simples.

Inmediatamente después que el Anunciador finaliza los comentarios sobre el ranking y resultados al cabo de 3 series de 5 tiros, el CRO dirá **“FOR THE NEXT COMPETITION SHOT...LOAD.”** Después de 5 seg. dirá: **“START.”**

f. Luego de 60 segundos o después que todos los finalistas hayan disparado un (1) tiro, el CRO ordenará: **“STOP.”**

g. Inmediatamente después del comando **“STOP,”** el anunciador dará 15-20 segundos de comentarios sobre el ranking actual de equipos y resultados notorios. Los resultados de los tiros simples no serán anunciados.

h. Inmediatamente después que el Anunciador finaliza, el CRO dará el comando **“FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD”** y esta secuencia de tiro simple continuará. Después que todos los miembros de los equipos hayan disparado dos (2) tiros simples (2 x 17 total de tiros), el equipo que ocupa el quinto lugar es eliminado.

Después que todos los miembros restantes del equipo hayan disparado dos (2) tiros individuales adicionales (2 x 19 tiros totales), el equipo en 4 ° lugar queda eliminado.

Después que todos los miembros restantes del equipo hayan disparado dos (2) tiros individuales adicionales (2 x 21 tiros en total), el equipo en tercer lugar es eliminado.

Después que todos los miembros restantes del equipo hayan disparado tres (3) tiros simples adicionales (2 x 24 tiros en total), Se deciden los ganadores de las Medallas de Oro y Medallas de Plata.

### 6.18.3.14 Empates.

**Empates.** Los empates para que un equipo sea eliminado o para determinar a los ganadores de medallas de oro o plata se romperán por shoot-offs. Los equipos empatados (ambos miembros) deben disparar tiros adicionales de desempate, con el atleta de la izquierda disparando primero y el atleta de la derecha disparando en segundo lugar, hasta que el empate se rompa. El CRO anunciará **“THERE IS A TIE BETWEEN THE TEAMS FROM (Nation) AND (Nation)”** y luego conducirá el shoot-off. El límite para cada tiro de desempate es de 60 segundos por Equipo. Los empates serán decididos por los totales del equipo en los tiros de desempate

### 6.18.3.15 Completamiento de la Final.

Después del tiro 24 se deciden los ganadores de medalla de oro y plata, el CRO ordenará **“STOP ... UNLOAD”** y declara **“RESULTS ARE FINAL”**. Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas con banderas de seguridad insertadas. El Jurado debe reunir a los tres equipos ganadores de medallas en el FOP y el Anunciador reconocerá a los equipos ganadores de medallas de bronce, plata y oro.



## 6.19

### **FORMULARIOS**

Los formularios que se utilizarán en la realización de Campeonatos de la ISSF se proporcionan en las siguientes páginas de la siguiente manera:

**Formulario DE PROTESTA (Form. P)**

**Formulario DE APELACIONES (Form. AP)**

**Formulario de Reporte de Incidente en Polígono (Form. IR)**

**Formulario Notificación Resultado Oficina RTS (Form CN)**

**25 m. PTR Resultado Falla p/computación (Form RFPM)**

**25 m. Pistola Estándar Resultado Falla p/computación (Form STDP)**

**Amonestación violación código Ropa / Publicidad (Form DC)**

FAT



 <b>ISSF</b>	<h1>PROTEST FORM</h1>	<h1>P</h1>
<b>Protest Information (To Be Completed By Athlete or Team Official)</b>		
Event:		
Protest to Jury:		
Date _____ and time _____ of action or decision being protested.		
Action or Decision Being Protested (describe in writing):		
Reason for Protest (also list ISSF Rules concerned):		
Protest Submitted By:		
Name and Signature		
<b>Protest RECEIPT (To Be Completed By Official Receiving Protest)</b>		
Protest received: Date: _____ Time: _____		
Amount Fee Paid: _____ Received by: _____		
Printed Name and Signature of official receiving protest:		





 <b>ISSF</b>	<b>APPEAL OF A JURY DECISION TO THE JURY OF APPEAL</b>	<b>AP</b>
<b>To Be Completed By Team Leader Or Representative</b>		
<p style="text-align: center;">If there is continued disagreement with a Jury decision, the matter may be appealed to the Jury of Appeal. A copy of the previous Protest Form (P) must be attached.</p>		
<b>Reason for Appeal:</b>		
<b>Appeal Submitted By:</b>		
		<b>Name – Nation – Signature</b>
<b>Appeal Information (To Be Completed By Official Receiving Appeal)</b>		
<b>Appeal received. Date:</b>	<b>Time:</b>	
<b>Amount Fee Paid:</b>	<b>Received by:</b>	
<b>Printed Name and Signature of official receiving protest:</b>		





 <b>ISSF</b>	<b>RANGE INCIDENT REPORT FORM</b>				<b>IR</b>	
Incident Report Serial Number: (A record must be kept in Range Register)						
Date of Incident:				Time of Incident:		
Event:			Relay:			Firing Point:
Athlete's Name:					Stage:	
Bib Number:			Nationality:			Series:
Brief Details of Incident						
Applicable ISSF Rules:						
Penalty imposed:						
Signature of Range Officer Initiating Report:			Printed Name:			Time:
Signature of Competition Jury Member:			Printed Name:			Time:
Signature of RTS Officer:			Printed Name:			Time:
Signature of RTS Jury Member:			Printed Name:			Time:
Signature of Ranking Technical Officer:			Printed Name:			Time:
Score Amendment Reference:				Ref:		

**NOTE: When completed by the Range Officer and Jury, a copy of this form must be sent to the Range (EST) Control Room immediately.**



 <b>ISSF</b>	<b>RTS OFFICE SCORE NOTIFICATION FORM</b>		<b>CN</b>
EVENT:		DATE:	
RELAY:		ELIMINATION / QUALIFICATION:	
PRELIMINARY RESULT POSTED BY (NAME):		TIME:	
PROTEST TIME ENDED AT:		TIME:	
THERE WERE NO PRO- TESTS (NAME):		RESULTS CONFIRMED:	
OR...			
PROTEST SUBMITTED (SEE ATTACHED PROTEST FORM)		TIME PROTEST RECEIVED:	
RESULTS NOT YET CONFIRMED			
SIGNATURE OF RTS OFFICER:		TIME:	
SIGNATURE OF RTS JURY MEMBER:		TIME:	
SIGNATURE OF RANKING TECHNI- CAL OFFICER:		REF:	

**NOTE:** When completed by the RTS Officer, a copy of this form must be sent to the Range (EST) Control Room immediately.



		<h2 style="margin: 0;">25m Rapid Fire Pistol Men</h2> <h2 style="margin: 0;">Malfunction Score Computation</h2>				<b>Form RFPM</b>	
Stage & Relay	Series		1st / 2nd		Time of Malfunction		
	and						
		Time Stage	8s / 6s / 4s				
Firing Point Number	Athlete's Name						
Eib Number		Nationality		Date			
<b>For ALLOWABLE malfunction insert "AM," for NON-ALLOWABLE insert "NAM 0," for UNFIRED SHOTS insert "0" – only for misses, or for shots not fired on each single target in both series:</b>							
Shot:	Left Monitor	Monitor	Middle Monitor	Monitor	Right Monitor	Total	
Series:							
Competition							
Malfunction Repetition							
Final Score							
(Final Score equals the total of the lowest value score in each column.)							
If second part of a ten shot series, the total of the previous (first) five shots must be recorded; if not, leave blank.			Previous five shot score:			Correct ten shot score:	
Range Officer's Signature				Range Officer's Name (Printed)			
Range Jury Member's Signature				Range Jury Member's Name (Printed)			
RTS Officer's Signature				RTS Jury Member's Signature			
Confirmation of Manual Intervention of Computer Result at Ranking Computer					Technical Officer's Signature		
RTS Jury Member's Signature					Correction Reference Number		

**NOTE: When completed by the Range Officer and Jury, a copy of this form must be sent to the Range (EST) Control Room immediately.**



		<h2 style="margin: 0;">25m Standard Pistol Men Malfunction Score Computation</h2>			<b>Form STDP</b>			
Relay		Series and	1st / 2nd / 3rd / 4th		Time of Malfunction			
		Time Stage	150 / 20 / 10 sec					
Firing Point Number		Athlete's Name						
Bib Number		Nationality		Date				
For ALLOWABLE malfunction insert "AM," for NON-ALLOWABLE insert "NAM 0," for UNFIRED SHOTS insert "0" - only for misses, or for shots not fired (by shot number) on the target in both series:								
Shot:	1	2	3	4	5	Total		
Series:								
Competition								
Malfunction Repetition								
Final Score								
(Final Score is the total of the five lowest value shot-scores overall.)								
if second part of a ten shot series, the total of the previous (first) five shots must be recorded; if not, leave blank.			Previous five shot score:			Correct ten shot score:		
Range Officer's Signature					Range Officer's Name (Printed)			
Range Jury Member's Signature					Range Jury Member's Name (Printed)			
RTS Officer's Signature					RTS Jury Member's Signature			
Confirmation of Manual Inter- vention of Computer Result at Ranking Computer					Technical Officer's Signature			
RTS Jury Member's Signature:					Correction Refe- rence Number			

**NOTE: When completed by the Range Officer and Jury, a copy of this form must be sent to the Range (EST) Control Room immediately.**



## **6.20 CODIGO DE VESTIMENTA ISSF**

*ISSF Rule General Technical Rule 6.7.5 states:*

*“Es responsabilidad de los atletas, entrenadores y oficiales aparecer en el Polígono vestidos de una manera apropiada para un evento deportivo público. La ropa usada por los atletas y oficiales debe cumplir con el Código de vestimenta de ISSF.”*

Esta regla es la base del código de vestimenta de ISSF.

### **6.20.1 GENERALIDADES**

Todos los deportes se preocupan por las imágenes que presentan a los jóvenes, el público y los medios. Los deportes olímpicos, en particular, se juzgan según si sus atletas, entrenadores y oficiales presentan imágenes profesionales que demuestren sus mejores cualidades. La capacidad del tiro para crecer como deporte, atraer nuevos participantes y aficionados y asegurar su estatus como deporte olímpico se ven afectados por la forma en que se visten sus atletas y oficiales. Este código de vestimenta de ISSF proporciona regulaciones y pautas para la implementación de la regla 6.7.5.

### **6.20.2 REGULACIONES DE VESTIMENTA PARA ATLETAS**

6.20.2.1 Toda la ropa usada por los atletas en Entrenamiento, Eliminaciones, Calificaciones y Finales debe ser vestimenta que sea apropiada para el uso por los atletas en competencias deportivas de clase internacional. La ropa de los atletas debe transmitir imágenes positivas de atletas que disparan como atletas olímpicos..

6.20.2.2 Cuando aparezcan en competencias, los atletas de Rifle, Pistola, Escopeta y Blanco en Movimiento deben usar ropa deportiva que incorpore o muestre emblemas y colores nacionales, Comité Olímpico Nacional o de Federación Nacional. La vestimenta adecuada para el uso durante las competencias incluye trajes de entrenamiento, chándales, uniformes de calentamiento, etc. emitidos por las Federaciones Nacionales o CON.

6.20.2.3 Los miembros de un equipo que participe en un evento por Equipo deben usar el mismo uniforme que refleje la nación que representan.

6.20.2.4 Durante las Ceremonias de Premiación u otras ceremonias, los atletas deben vestirse con su uniforme nacional oficial o trajes de entrenamiento nacional. Para los equipos, todos los miembros del equipo deben usar los uniformes nacionales apropiados. Si un atleta se reporta para una Ceremonia de Premiación sin un uniforme del equipo nacional, un miembro del Jurado puede retrasar la ceremonia y requerir que el atleta se ponga la ropa adecuada antes de que la ceremonia pueda continuar.

6.20.2.5 La vestimenta de los atletas de Rifle debe cumplir con las Regulaciones de Vestimenta de Rifle descritas en la Regla 7.5. Si no usan pantalones o zapatos de tiro especiales, la vestimenta usada durante las competencias debe cumplir con este código de vestimenta.

6.20.2.6 Durante todo el entrenamiento y competición de Pistolas, las mujeres deben usar vestidos, faldas, faldas divididas, pantalones cortos o pantalones, y blusas o blusas (deben cubrir la parte frontal y posterior del cuerpo y estar sobre cada hombro). Se requiere que los hombres usen pantalones de cuerpo entero o pantalones cortos y camisas de manga larga o corta. Los atletas no pueden usar ninguna forma de ropa que mejore el rendimiento. Toda la ropa del atleta debe cumplir con el Código de vestimenta de ISSF (Regla 6.7.5 y 6.20).



6.20.2.7 Los atletas de escopeta deben cumplir con los Reglamentos de la vestimenta de escopeta descritos en la Regla 9.13.1.

6.20.2.8 Si se usan pantalones cortos durante las competiciones, la parte inferior de la pierna no debe estar a más de 15 cm por encima del centro de la rótula. Las faldas y los vestidos también deben cumplir con esta medida.

### **6.20.3 ITEMS PROHIBIDOS**

6.20.3.1 Artículos de vestimenta prohibidos para competiciones y Ceremonias de Premiación incluyen jeans, pantalones vaqueros o pantalones similares en colores no deportivos, ropa de camuflaje, camisetas sin mangas, pantalones cortos que son demasiado cortos (ver 6.19.2.8), pantalones cortos de corte andrajoso, pantalones con parches o agujeros, así como camisas o pantalones con mensajes no deportivos o inapropiados (ver Regla 6.12.1, no se permite propaganda). Los colores deportivos deben ser colores uniformes nacionales. Si no se usan colores nacionales, los colores no deportivos que deben evitarse son camuflaje, cuadros, caqui, oliva o marrón.

6.20.3.2 Los atletas no pueden usar sandalias de ningún tipo o quitarse los zapatos (con o sin calcetines).

6.20.3.3 El cambio de ropa debe hacerse en áreas designadas y no en el campo de juego. No está permitido cambiarse en los Puestos de Tiro o en los Polígonos.

6.20.3.4 Toda la ropa debe cumplir con las Reglas de Elegibilidad, Derechos Comerciales, Patrocinio y Publicidad ISSF con respecto a la exhibición de fabricante y marcas de patrocinadores. Durante los Juegos Olímpicos se requiere el cumplimiento de la Regla 50 de la COI.

### **6.20.4 REGULACION DE VESTIMENTA PARA ENTRENADORES Y OFICIALES**

6.20.4.1 El Código de vestimenta de la ISSF se aplica a los miembros del jurado de la ISSF y a los oficiales técnicos nacionales, incluidos los oficiales de polígono y los árbitros de escopeta. El código de vestimenta de ISSF también se aplica a los entrenadores cuando están trabajando en el campo de juego durante el entrenamiento, competiciones o finales.

6.20.4.2 A menos que el organizador proporcione vestimenta oficial especial, los miembros del jurado deben usar pantalones oscuros, o faldas, con camisas de colores claros con cuello y mangas largas o cortas. Si, debido al clima, es necesario un suéter o chaqueta abrigada, preferiblemente debe ser de un color oscuro. En climas cálidos, se recomiendan pantalones livianos. Se recomiendan zapatos oscuros normales o deportivos..

6.20.4.3 Mientras están de servicio, los miembros del jurado deben usar los chalecos rojos del jurado que están disponibles en la sede de la ISSF.

6.20.4.4 Mientras están de servicio, los árbitros de escopeta deben usar los chalecos azules de árbitro que están disponibles en la sede de la ISSF.

6.20.4.5 Los oficiales y entrenadores de la competencia no pueden usar prendas de vestir prohibidas que se describen en el párrafo 6.20.3.



## **6.20.5 REGLAMENTO DE VESTIMENTA PARA FOTÓGRAFOS Y CAMARÓGRAFOS**

- 6.20.5.1 Los fotógrafos acreditados y los camarógrafos de televisión con acceso a FOP deben respetar el Código de Vestimenta de ISSF porque están trabajando a la vista del público.
- 6.20.5.2 Los fotógrafos y camarógrafos de televisión no deben usar camisas sin mangas, pantalones cortos, gimnasio o pantalones cortos para correr. Si usan pantalones cortos, deben usar calcetines y zapatos.
- 6.20.5.3 Los fotógrafos que trabajan en FOP deben usar POOL oficial o NON-POOL PHOTOGRAPHER Dorsal/chaleco que es emitido por la ISSF. Los chalecos fotográficos llevarán el logotipo de ISSF y pueden llevar un logotipo de patrocinador no más grande que el logotipo de ISSF. Los chalecos de fotógrafo están numerados para que los coordinadores fotográficos o el delegado técnico de la ISSF puedan identificar a los fotógrafos.
- 6.20.5.4 Los camarógrafos de TV que trabajan en el campo de juego deben usar el chaleco / chaleco oficial de CAMERAMAN TV. Estos chalecos deben llevar el logotipo de ISSF y tener números fácilmente distinguibles en la parte delantera y trasera del chaleco para que los camarógrafos de televisión puedan ser identificados.
- 6.20.5.5 Los fotógrafos y cámaras de televisión no pueden usar ningún otro chaleco o chaqueta que muestre publicidad mientras trabajan en el campo de juego.

## **6.20.6 PROCEDIMIENTOS DE APLICACIÓN DEL CÓDIGO DE VESTIMENTA**

- 6.20.6.1 Los Jurados de Control de Equipo, Rifle, Pistola y Escopeta de ISSF son responsables de hacer cumplir las Regulaciones de Vestimenta y el Código de Vestimenta de ISSF..
- 6.20.6.2 Durante los Campeonatos ISSF, los Jurados emitirán advertencias por escrito con las solicitudes para corregir las violaciones de vestimenta para las primeras violaciones. Los atletas que reciben advertencias escritas y no corrigen las violaciones de vestimenta (cambiar la ropa) serán descalificados. Los jurados normalmente darán advertencias durante la inspección o capacitación del equipo. Los jurados pueden permitir que un atleta complete el entrenamiento previo al evento (escopeta o pistola de 25 m) antes de cambiarse si no hay suficiente tiempo para cambiarse. No se permitirá a ningún atleta participar en una competencia de Clasificación o Final o en una Ceremonia de Premiación mientras vista ropa inapropiada o prohibida..
- 6.20.6.3 Antes y durante las competiciones, los jurados deben usar el Formulario de advertencia de violación de la norma de vestimenta / publicidad de ISSF (Formulario DC) para informar a los infractores del Código de vestimenta o publicidad y para solicitar medidas correctivas.



 <b>ISSF</b>	<b>DRESS/ADVERTISING CODE VIOLATION WARNING</b>		<b>DC</b>
Incident Report Number: (A record must be kept in Range Register)			
Date of Violation:		Time of Violation:	
Athlete's Name:			
Bib Number:		Nation:	
Description of Dress/Advertising Code Violation:			
Corrective Action Requested			
Signature of Jury Member:		Printed Name:	Time:

**IMPORTANT:** Athletes who receive a Dress/Advertising Code Violation Warning may be disqualified from a competition if the violation is not corrected.



6.20 INDICE

10m Pistola Aire –Blanco	6.3.4.6
Arma sustituta – Mal funcionamiento	6.1.3.3
10m Blanco en Movimiento – EST	6.4.16.2
10m Blanco en Movimiento –Blanco	6.3.4.8
10m Eventos – Reglas Especificas de Armas de aire	6.11.2
10m Polígonos – Medición Luces	6.4.14
10m Polígonos – Normas Puestos de Tiro	6.4.10
10m Polígonos interiores para Armas de Aire	6.4.3.3.c
10m Rifle Aire + Eventos Pistola equipos Mixtos	6.18
10m Rifle Aire –Blanco	6.3.4.3
25m Polígonos Exteriores a cielo abierto	6.4.3.3.g
25m Blancos – Numeración de los Blancos	6.4.3.6
25m EST Hoja Control	6.3.5.4
25m Evento Pistola Tiro Rápido – Asignación de Puestos de Tiro	6.6.6.2
25m Evento Pistola Tiro Rápido – Grupos de blancos	6.4.11.3
25m Evento Pistola Tiro Rápido –Blanco	6.3.4.4
25m Eventos – Blancos PTR	6.3.4.4
25m Polígonos – Dimensiones de los Puestos de tiro	6.4.11.7
25m Polígonos – Equipamiento de los puestos de Tiro	6.4.11.10
25m Polígonos – Normas de los Puestos de Tiro	6.4.11
25m Polígonos – Pantallas entre los Puestos de Tiro	6.4.11.8
25m Polígonos – Secciones (Grupos)	6.4.11.3
25m Tiempos de Exposición	6.4.12
25m Tiempos en los EST	6.4.13
25m y 50m Blanco Pistola precisión	6.3.4.5
25m y 50m Polígonos Interiores	6.4.3.3.d
300m EST – Tiros cruzados	6.11.6.9 c
300m Polígonos - Normas de los Puestos de Tiro	6.4.8
300m Polígonos Exteriores – A cielo abierto	6.4.3.3.e
300m Rifle –Blanco	6.3.4.1
50m Blanco en Movimiento –Blanco	6.3.4.7
50m Polígonos - Normas de los Puestos de Tiro	6.4.9
50m Polígonos Exteriores a cielo abierto	6.4.3.3f
50m Rifle –Blanco	6.3.4.2
Abreviaturas usadas en lista de Resultados	6.14.4.2
Abuso físico de los oficiales o atletas.	6.12.6.4
Advertencia	6.12.6.2 a
Alteración del arma o equipamiento	6.7.9.4
Ámbito de las Reglas Técnicas	6.1.3
Anteojeras laterales	6.7.8.1



Anteojeras laterales para escopeta (Regla 9.13.4)	6.7.8.1
Anulación de un disparo – El atleta dijo no haber tirado: Confirmado	6.11.6.7
Anulación de un disparo – Tiro reportado por otro atleta	6.11.6.9.b
Anulación de un disparo. Tiro cruzado	6.11.6.g
Apelaciones	6.16.6
Apelaciones – DSQ en test Post Competencia	6.7.9.3
Aplicación de las Reglas ISSF	6.1.2
Áreas oficiales, deportistas y espectadores.	6.4.1.5
Arribos tardíos del atleta	6.11.4
Asignación of Puestos de Tiro (Drawing of Lots )	6.6.6
Asignación Puestos de Tiro – 10m	666f / 6.6.6.g
Asignación Puestos de Tiro – 25m Pistola Tiro Rápido	6.6.6.2
Asignación Puestos de Tiro – Condiciones iguales	6.6.6.c
Asignación Puestos de Tiro – Eliminatorias en polígonos Exteriores	6.6.6.1
Asignación Puestos de Tiro – equipos – Más de un Relay	6.6.6 g
Asignación Puestos de Tiro – Restricciones de Polígono	6.6.6.b
Asignación Puestos de Tiro – Supervisado por el Delegado Técnico	6.6.6.a
Asignación Puestos de Tiro –Escopeta (Regla 9.11.4)	6.6.6.4
Avisos mostrados	6.11.8 h
Bajar el arma	6.2.2.4
Bajar una pistola	6.2.2.4.
Bandera de Seguridad	6.2.2.2
Bandera de Seguridad	6.2.2.2
Bandera de Viento. Cambios antes del Tiempo de Preparación	6.4.4.6
Banderas de viento 50m / 300m	6.4.4
Banderas viento 50m, 300m. Verificar antes del tiempo de preparación	6.4.4.6
Bib Numbers. Número Dorsal	6.7.7.
Blanco en Movimiento - Ancho de la Estación de Tiro	64.155
Blanco en Movimiento - Asignación de Puestos de Tiro	6.665
Blanco en Movimiento – Asignación of Puestos de Tiro	6.6.6.5
Blanco en Movimiento - Atleta visible para los espectadores.	6.4.15.4
Blanco en Movimiento – Dry Firing Position	6.4.15.5
Blanco en Movimiento - Posición de cocción en seco	64.155
Blanco en Movimiento – Run Times	6.4.15.8
Blanco en Movimiento - Tiempos de ejecución	64.158
Blanco en Movimiento – Width of the Shooting Station	6.4.15.5
Blanco en Movimiento Polígonos - Estándares	6.4.15
Blanco en Movimiento Polígonos - Standards	6.4.15
Blanco en Movimiento Polígonos 10m	64.16.2
Blanco en Movimiento Polígonos 10m	6.4.162



Blanco en Movimiento Polígonos 50m	64.16.1
Blanco en Movimiento Polígonos 50m	6.16.1
Blanco en Movimiento. Tiempos de carreras	6.4.15.8
Blanco. Normas Blancos normalizados	6.3
Blanco. Requerimientos generales	6.3.1
Blanco. Sistema de Control	6.3.5
Blanco. Ubicación del Centro	6.4.6
Blancos testigo – 25m	6.3.5.3
Blancos testigo – 50m/300m	6.3.5.2
Blancos. Altura	6.4.6.1
Blancos. Blancos normalizados	6.3
Blancos. Variación Horizontal para centro del blanco	6.4.6.2
Blinders	6.7.8
Cajas de armas	6.2.2.8
Calibradores e instrumentos	6.5
Calificando Protestas	6.10.7 / 6.16.5
Cambio o Reparación del arma - No tiempo extra, pero si Tiros ensayo	6.134
Campeonatos. Administración	6.6
Campeonatos. Programa y Horario	6.6.1
Cargar armas – Usando un cargador – Eventos Rifle y 10/50m Pistola	6.2.3.3
Cargar las armas	6.2.3.2
Cargar. Load - Definición	6.2.3.4
Cargar. Load – Más de un pellet	6.11.2.4
Ceremonias – Apariencia de los Atletas	6.20.2.4
Cilindro de Aire o gas. Cambio o Rellenado	6.11.2.3
Cilindro Gas / CO2 – Responsabilidades de Atletas – fecha de validez	6.2.4.2
Cilindro Gas o Aire – Carga o relleno	6.11.3
Coaching no verbal	6.12.5.1
Código de Vestimenta	6.7.5 / 6.20
Código de Vestimenta – Ítems prohibidos	6.20.3
Colchonetas de tiro	6.4.7.2 b
Comandos polígono u ordenes	6.2.3
Comité organizador y designaciones.	6.1.5.2
Comportamiento antideportivo	6.12.6.2 d
Control de Equipos – Información para Atletas y Entrenadores	6.7.6.2 a
Control de Equipos – Instrumentos para control suela zapato	6.5.3
Control de Equipos – Instrumentos para medición de espesor	6.5.1
Control de Equipos – Instrumentos para medir la rigidez	6.5.2
Control de Equipos – Instrumentos, Calibradores	6.5
Control de Equipos – Marcas de Equipo y Armas	6.7.6.2 e



Control de Equipos – Procedimientos	6.7.6.2
Control de Equipos – Re inspección. Precio	6.7.6.2. i
Control de Equipos – Registro de Equipamiento	6.7.6.2.f
Control de Equipos – Responsabilidad del Atleta	6.7.2
Control de Equipos – Supervisión por el Jurado	6.8.c
Control de Equipos – Validez “una sola vez” EC	6.7.6. e
Control de Equipos – Ventaja injusta sobre los demás	6.7.1
Control de Equipos – Verificación antes de usar el equipo	6.7.6.1
Control de Equipos en interés de la seguridad	6.2.1.6
Control dirigido. Selección de Atleta en forma no aleatoria.	6.7.9.4
CRO (Chief Polígono Officer) – Deberes y Funciones	6.9.1
Deducciones – Demasiados Tiros en evento o posición	6.115
Definiciones y Abreviaturas	Pag. 211/2
Delegado Técnico. Escopeta. Selection de Polígonos. Rondas	6.6.6.4
Delegado Técnico: Reporte de Records del mundo	6.14.9.5
Delegado Técnico: Supervision – Asignación of Puestos de Tiro	6.6.6 a
Delegado Técnico: Verificación de EST	6.3.2.8
Descalificación	6.12.6.2 c
Descalificación – Abuso físico a un Oficial o Atleta	6.12.6.4
Descalificación – Violación seria de seguridad	6.12.6.3
Descalificación en una Final	6.17.1.13 h
Descarga de Propelente después de START	6.11.2.2
Desempate – Cuenta atrás	6.15.1 b
Desempate – Generalidades	6.15
Desempate – Individuales	6.15.1
Desempate – Por Equipo	6.15.5.
Desviaciones de Especificaciones	6.4.1.10
Diestro / zurdo	6.1.2 g
Diestros y Surdos	6.1.2 g
Disparo antes del Comando START	6.11.1.1 i
Disparo cuestionado - Puntuación	6.10.9.3
Disparo cuestionado no localizado	6.10.9.3 e
Disparo tras el comando STOP	6.11.1.3
Dispositivo de medición de flexibilidad de suela de zapato	6.5.3
Dispositivos de muñeca	6.7.4.4
Dispositivos electrónicos	6.7.4.4, 6.11.8 f
Distancias de tiro	6.4.5
Distancias de tiro - Medición	6.4.5.1
Distribución de resultados	6.143
Disturbios	6.11.7



Disturbios. Molestar a otros atletas	6.12.4
Doble Trap. Polígonos – Usando un Polígono de Trap	6.4.1.4
Doble Trap. Normas de Polígonos	6.4.1.9.
Doble Trap. Polígonos – Polígono Separado de Doble Trap	6.4.19.4
Eco-friendly Clay Blancos	6.3.6
Ejercicios de Puntería - 10m y 50m	6.11.1.1.f
Electronic Scoring Blancos (EST). Requisitos	6.3.2
Elegibilidad de los atletas (Regla 4.1)	6.7.7.3.
Eliminación. Eventos	6.6.6.1
Empate individual	6.1.5.1.
Empates de Equipos	6.15.5
Empates en Eventos Olímpicos con Final	6.15.4
Ensayo - Cambio a Match realizado por el Oficial de Blanco	6.11.1.1 k
Entrenador. Responsabilidades	6.1.2.3
Entrenamiento no oficial	6.6.3.3
Entrenamiento oficial	6.6.3.1
Entrenamiento Pre-Evento	6.6.3.2
Entrenamiento. Generalidades	6.6.3
Equipamiento y Ropa de Competición	6.7
Equipo Mixto Eventos - Pistola Rifle 10m	618
Escopeta - Asignación de Puestos de Tiro (Regla 9.11.4)	6.6.6.4
Escopeta - Selección de polígonos y rondas.	6.6.6.4
Escopeta. Blancos Flash	6.3.6.2
Espesor. Dispositivo de medición	6.5.1
EST – Verificados por el Delegado Técnico	6.3.2.8
EST Oficiales Técnicos	6.10.1
EST Protesta de resultados	6.16.5.2
EST Responsabilidad de el atleta	6.10.4
EST. Cambiando a MATCH por Oficiales de Polígono	6.10.4 b
EST. Disparo no se puede registrar	6.10.9.3
EST. Disparos fuera del área de la hoja de control	6.3.5.5
EST. Falla de todos los blancos de un Polígono	6.10.9.1
EST. Falla de un solo blanco	6.10.9.2
EST. Falla del papel o Banda de goma	6.10.6
EST. Falla en sistemas de 10m y 50m	6.10.9
EST. Jurado de RTS supervisión Operaciones de Clasificación	6.10.3.1
EST. Mover a una posición de reserva	6.10.9.2 a
EST. Moviéndose a otro punto de tiro	6.10.9.4
EST. Notificación falta registro o visualización de un Tiro.	6.10.9.3
EST. Oficial de Blancos	6.10.2



EST. Oficial de Blancos	6.10.2
EST. Protesta respect del valor del impacto	6.10.7
EST. Verificación por el Delegado Técnico	6.3.2.8
Eventos de Hombres / Eventos de Mujeres	6.1.2 h
Eventos de mujeres / Eventos de hombres	6.1.2 h
Eventos de tiro reconocidos	Pag. 213
Eventos de tiro reconocidos	Pag. 213
Eventos. Tabla	Pag. 214/215
Extra Shot – 50m / 300m. No registrado ni mostrado en el Monitor	6.10.9.3 g
Extra Shot – Anulació del último tiro de Competición disparado	6.10.9.3 d
Extra Shot – Indicar disparar un tiro apuntado	6.10.9.3
Extra Shot – No registrado ni mostrado en el Monitor	610.9.4
Fallas no válidas	6.13.2.2
Finales – Anuncio de resultados – 10m Eventos	6.17.2 k
Finales – Anuncio de resultados – 25m Pistola	6.17.5 g
Finales – Anuncio de resultados – 25m Pistola Tiro Rápido	6.17.4 g
Finales – Anuncio de resultados oficiales	6.17.1.14
Finales – Arribos tardíos	6.17.1.4
Finales – Bandera de Seguridad	6.17.1.13 m /
Finales – Cantidad de finalistas eventos 10m / 50m.	6.17.1.1
Finales – Cantidad de finalistas eventos 25m.	61.7.1.1
Finales – Clasificación – programa Completo	6.17.1.1
Finales – Coaching	6.17.1.13.n
Finales – Comandos (órdenes) – 10m Rifle y Pistola	6.17.2
Finales – Comandos (órdenes) – 50m Rifle 3 Posiciones H y M	6.17.3
Finales – Comandos de Ensayo en 10m Rifle y Pistola	6.17.2 d
Finales – Comandos de Ensayo en 25m Pistola	6.17.5 e
Finales – Comandos de Ensayo en 25m Pistola Tiro Rápido	6.17.4 e
Finales – Comandos de Ensayo en 50m Rifle 3 Posiciones	6.17.3 d
Finales – Competición 25m Pistola	6.17.5
Finales – Competición 25m Pistola Tiro Rápido	6.17.4
Finales – El Atleta no se reporta a tiempo. 2 Puntos DEDUCTION	6.17.1.3
Finales – Empates. Puntuación 25m Pistola	6.17.5 i
Finales – Empates. Puntuación 25m Pistola Tiro Rápido	6.17.4 i
Finales – Empates. Puntuación 50m 3 Posiciones	6.17.3 l
Finales – Empates. Puntuación en 10m	6.17.2 j
Finales – Equipamiento de Polígono	617.1.9
Finales – EST. Quejas	6.17.1.8
Finales – Eventos-Programa 10m Rifle Aire y 10m Pistola Aire	6.17.2
Finales – Eventos-Programa 25m Pistola Mujeres	6.17.5
Finales – Eventos-Programa 25m Pistola Tiro Rápido Hombres	6.17.4



Finales – Eventos-Programa 50m Rifle 3 Hombres y Mujeres	6.17.3
Finales – Eventos-Programa Escopeta	9.17
Finales – Eventos-Programa Rifle y Pistola	6.17
Finales – Falla de un solo blanco – durante el Ensayo	6.17.1.8 a
Finales – Falla de un solo blanco – durante la Final	6.17.1.8 b
Finales – Fallan todos los Blancos en la Final	6.10.9.1
Finales – Fallan todos los Blancos en la Final – 10m y 50m	6.10.9
Finales – Fallan todos los Blancos en la Final de 25m.	6.10.9
Finales – Mal Funcionamiento de arma 25m Pistola Mujeres	6.17.5. l
Finales – Mal Funcionamientos de arma en Final 25m PTR	6.17.4 m
Finales – Mal Funcionamientos de arma en la Final 10my 50m.	6.17.1.6
Finales – Oficiales	6.17.1.10
Finales – Posiciones de Partida	6.17.1.2
Finales – Presentación de Finalistas	6.17.1.12
Finales – Presentación de Medallistas	6.17.1.14
Finales – Presentación en el Área de Preparación	6.17.1.3
Finales – Procederes de Competición	6.17.1
Finales – Producción y Música	6.17.11.1
Finales – Protestas en Finales – Decisiones	6.17.6
Finales – Protestas en Finales – Protesta de resultados	6.17.1.7
Finales – Puntuación	61.715
Finales – Puntuación Decimal	6.3.3.3
Finales – Quejas durante Tiros de Ensayo	6.17.1.8 a
Finales – Reglas y procedimientos	6.17.1.13
Finales – Resultados Oficiales de la Final	6.17.11.4
Finales – Retardo de la Final	6.8.12
Finales – Soporte Pistola	6.4.11.10
Finales – Tiempo de Preparación 10m	6.17.2 d
Finales – Tiempo Preparación eventos 25m .	6.17.4 e
Finales – Tiro en seco prohibido	6.17.1.13 e
Finales – Tiro extra disparado	6.17.1.13 k
Finales – Tiros antes de START o después STOP – 10m / 50m	6.17.1.13 h /
Finales – Verificación Atletas y Equipos antes de la Final	61.7.13
Finales – Verificación de Equipos antes de una Final	6.17.1.3
Finales –Hora de Inicio (Start)	61.7.1.3
Finales. 25m PTR y Pistola Mujeres– Tirar antes de la luz verde	6.17.1.13 j
Firing after the Command UNLOAD / STOP	6.2.3.5
Firing before the Command LOAD / START	6.2.3.5
Flash Fotográfico cuando está prohibido	6.11.8 g
Formula para la ronda de Eliminación	6.6.6.1 d



Formularios	6.19
Fosa Trap y Doble Trap	6.4.18.5
Generalidades y facilidades Administrativas	6.4.2
Honorarios de protesta	6.16.4
Horario Oficial	6.6.1.2
Inscripciones – Inscripción Final	6.6.4
Inscripciones. Estado y Límites	6.6.1.3
Inscripciones. Máxima cantidad de Atletas	6.6.1.4
Inspección de Polígonos por el Delegado Técnico	6.4.1.9
Interrupciones	6.11.3
Interrupciones. Por más de 3 Minutos	6.11.3.1
Interrupciones. Por más de 5 Minutos o Movido a otro Puesto de Tiro	6.11.3.2
Jurado – Decisiones	6.8.9
Jurado – Decisiones sobre fallas en pruebas post competencia	6.7.9.3
Jurado – Examen y Control antes de la Competencia	6.8.3
Jurado – Presencia de mayoría en el Polígono	6.8.8
Jurado – Responsabilidades	6.8
Jurado – Supervisión – Examen de Equipos, Armas , Posiciones	6.8.5 / 6.8.6
Jurado – Tiempo extra otorgado por el jurado	6.11.3.2 b
Jurado RTS - Blancos Marcadores Electrónicos	6.103
Jurado. Atletas y Oficiales no pueden ser Miembros de Jurado	6.8.14
Jurado. Deberes y Funciones	6.8
Jurado. Miembros deben vestir Chaleco Oficial ISSF de color Rojo	6.8.2
Jurados – Deberes y Funciones	6.8
Jurados – Designación	6.15.1
Jurados – Jurado de Competición – Deberes y Funciones	6.8
La seguridad	6.2
Liberación de la carga de propelente después del START	61.122
Línea de Blancos	6.4.5.4
Línea de Blancos – Paralelo a la línea de tiro	6.4.3.2
Línea de Tiro	6.4.3.2
Línea de Tiro – Marcas y mediciones	6.4.5.4
Lista de resultados - Contenidos	61.441
Listas de resultados - Abreviaturas	61.442
Listas de resultados - Producidas por la sede de ISSF	6.144
Listo para disparar - Atleta reportarse a tiempo	6.12.4 a
Listo para disparar - Se reporta a tiempo el atleta	6.12.4 a
Lugares de escopeta - Estándares	6.4.17
Luz. Medición de luz en Polígonos Internos	6.4.14.2
Luz. Requerimientos de luz en Polígonos Internos	6.4.14



Mal funcionamiento	6.13
Mal funcionamiento – si es válido, tiros adicionales de ensayo	6.13.4
Mal funcionamiento de Arma / Munición	6.13
Malos Funcionamiento Válidos	6.13.2.1
Manipulación del arma – después del STOP	6.2.3.6
Manipulación del arma – Retirar el arma de la línea de tiro	6.2.2.1
Manipulación del arma. Reglas	6.2.2
Medios de comunicación	6.4.2 s
Mesas de tiro	6.4.7.1
Monitor – Visibilidad	6.10.4 d
Música durante las competencias	6.11.8 a
No firmar el Registro de Impresora - EST	6.10.4 g
Numeración de Blancos	6.4.3.6
Numeración de Marco de Blanco y Puestos de Tiro.	6.4.3.6
Oficial Técnico – EST	6.10.1
Oficiales de Polígono - Conocimiento y Cumplimiento de Reglas ISSF	6.1.2 e
Oficiales de Polígono - Deberes y Funciones	6.9.2
Oficiales de RTS - Deberes y funciones	6.9.4
Oficiales Polígono - Conocimiento y Cumplimiento de las Reglas ISSF	6.1.2 e
Ordenes. Comandos en el Polígono	6.2.3
Organización y Supervisión de Campeonatos	6.1.5
Pellet - Cargar solo uno (1)	6.11.2.4
Perdidos - Disparos No Disparados	6.11.1.2 f
Pizarra principal	6.4.2 i
Pizarras en el Polígono	6.4.2 i
Platillo de escopeta. Test	6.3.6.3
Polígono de pruebas	6.4.11.1
Polígono de Pruebas de armas	6.4.11.11
Polígono Interior – Medición de la luz	6.4.14.2
Polígono Interior – Requerimientos de Luz (Lux)	6.4.14
Polígono Officer(s) – Duties and Functions	6.9.2
Polígono Pizarras de Resultados	6.4.2 i
Polígonos y otras instalaciones	6.4
Polígonos y otras instalaciones	6.4
Polígonos. Orientación respecto del sol.	6.4.3.1
Premiación Ceremonias	6.17.7
Preparación: manejo de pistolas, tiro en seco, ejercicios de puntería	6.11.1.1 f
Presencia del jurado	6.8.8 /6.8.15
Procedimiento de puntuación y resultados	614
Procedimiento para el examen de EST	6.10.8



Programa oficial de campeonato	6.6.1.1
Propaganda. Ni política, racial o religiosa	6.12.1
Prórroga otorgada por el Jurado –	6.11.3.2 b
Prórroga otorgada por el Jurado – Moving to another Firing Point	6.11.3.2
Prórroga otorgada por el Jurado – Tiro detenido por más de 5 minutos	6.11.3.2
Protección auditiva	6.2.5
Protección contra lluvia, sol, viento.	6.4.1.5
Protección contra lluvia, sol, viento.	6.4.15
Protección ocular	6.2.6
Protesta sobre el valor de disparo en EST	6.107
Protesta Verbal	6.16.2
Protesta. Pago de la protesta	6.16.4
Protesta. Tiempo de protesta de resultados	6.16.5.1
Protesta. Tiempo límite	6.16.5.1
Protestas – Acuerdo del Jurado	6.8.11
Protestas – Analizadas por el Jurado	6.8.11
Protestas escritas	6.16.3
Protestas - Protesta de Resultados - RTS Jurado	6.16.5
Protestas - Protestas Escritas	6.16.3
Protestas - Verbal	6.16.2
Protestas de puntuación - EST	6.10.7
Protestas de puntuación – EST. 2 puntos DEDUCCIÓN	6.16.5.2 c
Protestas Escritas	6.16.3
Protestas por escrito - Decisión remitida a la sede de la ISSF	6.16.7
Protestas verbales	6.16.2
Protestas y Apelaciones	6.16
Protestas y Apelaciones	6.16
Protestas y Apelaciones. Precios	6.16.4
Pruebas post competencia	6.7.9
Puesto de Tiro. Asignaciones	6.6.6
Puesto de Tiro. Cintas indicadoras	6.11.8 c
Puesto de Tiro. Equipamiento - 25m Pistola Polígonos	6.4.11.10
Puesto de Tiro.– Equipamiento – Generalidades	6.4.7.2
Puesto de Tiro.– Sustancias en el piso	6.11.8 b
Puesto de Tiro. Sustancias en el piso	6.11.8 b
Puestos de Tiro. Normas Generales	6.4.7
Puestos de Tiro. Variación Horizontal	6.4.6.3
Puntajes preliminares	6.14.1
Reanudar el disparo después del STOP	6.2.3.6
Récords	6.14.9



Récords	6.14.9
Records del Mundo - Finales	6.14.9.1
Records del Mundo - Juniors	6.14.9.3
Récords mundiales	6.14.9
Récords mundiales - Verificación	6.14.9.5
Reemplazo de un atleta en un equipo en un evento	6.6.5 c
Reemplazo de un atleta en un equipo Evento	6.6.5 c
Reemplazo o reparar una pistola - Sin tiempo extra, sí Tiros ensayo	6.13.4
Reglas de conducta para deportistas y oficiales.	612
Reglas de Seguridad - General	6.2.1
Reglas de Seguridad - General	6.2.1
Reglas ISSF. Objetivo y propósito de las reglas	6.1.1
Reglas para todos los Pistolas Rifle y 10m y 50m.	6.111
Reglas. Conocimiento	6.1.2 e
Reparar o reemplazar una pistola	6.13.3
Reparar o reemplazar una pistola	6.13.3
Responsabilidad de Of. de Polígono LOAD, START, UNLOAD, STOP	6.2.3.1
Responsabilidad del Atleta	6.12.4
Responsabilidad del Atleta - Equipamiento	6.7.2
Responsabilidad del Atleta - Equipo	672
Responsabilidad del deportista	6.124
Responsabilidad. Oficiales Polígono LOAD, START, UNLOAD, STOP	6.231
Result Distribution	6.14.3
Result List – Contents	6.14.4.1
Result Lists – Abbreviations	6.14.4.2
Result Lists – Produced by ISSF Headquarters	6.14.4
Resultados por equipos. en 50m y 300m Eventos Eliminatorios	6.6.6.1 e
Resume Shooting after STOP	6.2.3.6
Retraso del Start o de la Final	6.8.12
Reunión técnica	6.6.2
Right-handed / Left-handed	6.1.2 g
Ropa mimetizada (Camouflage)	6.20.3.1
RTS Jurado – Electronic Scoring Blancos	6.10.3
RTS Jurado - Supervisión de puntuación	6.8 b /
RTS Jurado – Supervision of Scoring	6.8 b
RTS Officers – Duties and Functions	6.9.4
RTS Oficial Jefe – Deberes y Funciones	6.9.3
RTS. Jurado. Protesta de resultado	6.16.5
Rule Violations – Penalties	612.6.2
Rules for all Rifle and 10m and 50m Pistol Eventos	6.11.1



Rules of conduct for Athletes and Officials	6.12
Safety	6.2
Safety of Athletes, Polígono Officials, Spectators	6.2.1.3
Safety of Polígonos	6.2.1.2
Sanciones por violaciones a las reglas	6.12.6
Scope of Technical Rules	6.1.3
Scoring and Results Procedure	6.14
Scoring Protests	6.16.5
Scoring Protests – Electronic Scoring Blancos	6.107
Scoring Protests – Electronic Scoring Blancos: 2 Points DEDUCTION	6.10.7 d
Seguridad de los atletas, oficiales de polígono, espectadores.	6.2.1.3
Seguridad de los polígonos.	6.2.1.2
Seguridad. Atleta considerado una amenaza para los demás	6.2.1.4
Serious Safety Violations	6.12.6.3
Shadow on Blancos	6.4.31
Shoe Sole Flexibility Measuring Device	6.5.3.
Shooting Distances	6.4.5
Shooting Distances - Measurement	6.4.5.1
Shooting Mats	6.4.7.2 b
Shooting Tables	6.4.7.1
Shot Fails to Register	6.10.9.3
Shot(s) after the Command STOP	6.11.3
Shot(s) before the Command START	6.11.1.1 i
Shotgun – Asignación of Puestos de Tiro (Rule 9.11.4)	6.6.6.4.
Shotgun – Selection of Polígonos and Rounds	6.664
Shotgun Venues - Standards	6.4.17
Shots out of the Area of the Control Sheet	6.355
Side Blinders	6.781
Side Blinders for Shotgun (Rule 9.13.4)	6.781
Sighters – Match Changing done by the Blanco Officer	6.11.1.1 k
Sighting a MATCH. Cambios	6.10.4
Sighting Shots	6.11.1
Sighting Shots after the first Competition Shot	6.11.1.2 c
Sighting Shots before the first Competition Shot	6.11.1
Sign the Printer Record – Electronic Scoring Blancos	6.10.4 f/
Sistemas de Blancos	6.4.1.8
Skeet Polígonos – Standards	6.4.20
Skeet Polígonos – Standards Polígono View	64.204
Smoking	6.11.8 e
Sombra en los blancos	6.4.3.1



Sonido Dispositivos	6.743
Sonido Dispositivos de reducción	625
Special Devices – Clothing	6.742
Spectators Area	6.4.1.5
Standards for Blanco en Movimiento Polígonos – General	6.4.15
Standards for Shotgun Polígonos	6.4.17
Start Lists	665
Start of Match Firing	61.112
Stiffness Measuring Device	652
STOP del tiro por Miembro del Jurado u Of. Polígono por seguridad	6.2.1.5
Stop. Comando	61.113
Tarjeta Testigo y Hojas Control 50m / 300m	6.3.5.5
Tarjetas de penalización	6.12.6.2
Teléfonos móviles	6.11.8 f
Teléfonos Móviles - Avisos de Restricciones	6.11.8 h
Tiempo Preparación - Blancos Ensayo, Controles Pre-Competencia	6.11.1.1
Tiempo Remanente	6.11.1..2 e
Tiempo restante	6.11.1.2 e
Tiro adicional. Examen de jurado - si el impacto no se registra	6.10.9.3
Tiro cuestionado no localizado	6.10.9.3 e
Tiro cuestionado. – Resultado	6.10.9.3
Tiro en seco	6.11.1.1 f
Tiro en seco – Definición	6.2.4.1
Tiros de Ensayo	6.11.11
Tiros de Ensayo Adicionales – Mal funcionamiento	6.13.4
Tiros Irregulares en 10m, 50m y 300m	6.11.5
Tiros Irregulares. Demasiados tiros en un Evento o Position.	6.11.5
Tiros No Disparados en la competencia	6.11.1.2 f
Transferencia de valores de tiros en exceso. – Situación cuenta atrás	6.11.5
Trap Polígonos – Especificaciones	6.4.18
Trap Polígonos – Máquina lanzadora de Blancos (platillo)	6..4.18.3
Ventaja injusta sobre los demás	6.7.1 / 6.1.4
Verificación de Equipo, Posición y armas durante la Competición	6.8.5
Vestimenta Apropiada para eventos públicos. Reglas de Vestimenta	6.7.5 / 6.20
Violación abierta	6.12.6.1 a
Violación de Reglas de Seguridad de una manera peligrosa	6.12.6.3
Violación reglas. Información falsa	6.12.6.1 c
Violaciones - Abierto	6.12.6.1 a
Violaciones - Ocultas	6.12.6.1 b
Violaciones de la regla - Sanciones	6.12.6.2
Violaciones graves de seguridad	6.12.6.3



# ANEXO. REGLAS PARA BLANCOS DE PAPEL

## Introducción:

A partir de las Reglas de la ISSF de 2017-2020, las reglas para la puntuación de Blancos de Papel fueron eliminadas de las Reglas Técnicas Generales y Especiales de la ISSF y consolidadas en este Anexo A del Reglamento Técnico General. Los eventos de tiro de los Juegos Olímpicos y todos los Campeonatos Mundiales, Copas del Mundo y Copas Mundiales Juveniles deben ser realizados con Blancos Electrónicos, pero la ISSF reconoce que algunos Campeonatos Continentales y muchas competencias nacionales, regionales y de club continúan usando Blancos de Papel. Estas reglas para la calificación de Blancos de papel son válidas para las competencias de gobierno que usan puntuación en Blancos de Papel. Otras reglas de la ISSF, según corresponda, deben usarse para gobernar todas las otras operaciones de la competencia

## 1.0 **BLANCOS DE PAPEL Y CALIBRADORES**

### 1.1 **Blancos Oficiales ISSF**

1.1.1 Las dimensiones y especificaciones del blanco y del anillo de puntuación para todos los blancos aprobados por la ISSF serán las descritas en la Regla 6.3.4.

1.1.2 Blancos se dividen en zonas de puntuación mediante anillos de puntuación. Las dimensiones de todos los anillos de puntuación se miden desde los bordes exteriores (diámetro exterior).

1.1.3 En Campeonatos de la ISSF, solo se permiten blancos con una diana de puntería negra, excepto Blanco en Movimiento.

1.1.4 Los Blancos de Ensayo deben marcarse claramente con una franja diagonal negra en la esquina superior derecha del blanco. La franja debe ser claramente visible a simple vista a la distancia apropiada bajo condiciones de luz normales (excepto para los blancos de 25 m. Pistola Tiro Rápido y los de 50 m. Tiro Rápido).

1.2 Requisitos para la Prueba de Los Blancos (se aplica solo en Campeonatos de la ISSF)

1.2.1 Las muestras de todos los blancos de papel (5 de cada tipo) que se vayan a utilizar en los Campeonatos de la ISSF deberán presentarse al Secretario General ISSF para pruebas, verificación de especificaciones y aprobación por lo menos seis (6) meses antes de cada Campeonato.

1.2.2 La calidad y dimensiones de todos los blancos deben ser examinadas de nuevo por el o los Delegados Técnico antes del inicio del Campeonato. Sólo pueden utilizarse blancos que sean iguales a las muestras aprobadas.



### 1.3 **Calificación de blancos**

1.3.1 Los blancos deben calificarse con calibradores calificados que cumplan con Regla 1.4 o con sistemas de puntuación electrónica aprobados por la ISSF.

1.3.2 Los blancos de rifle y pistola se pueden calificar en valores enteros o si se utiliza un sistema de puntuación electrónica aprobado, en valores decimales. Las puntuaciones decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de un anillo completo en diez anillos de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (es decir, 10,0, 9,0, etc.) y terminando con nueve (es decir, 10,9, 9,9, etc.) ;

1.3.3 **Los Blancos de Papel** deben tener un color y una superficie no reflectantes que hagan que el área de puntería negra (diana) sea claramente visible a distancias apropiadas bajo condiciones de luz normal. El papel del Blanco y los anillos de puntuación deben conservar la precisión dimensional en todas las condiciones meteorológicas y climáticas. El papel del blanco debe registrar los impactos sin rasgar o distorsión excesiva.

### 1.4 **Calibradores y su uso**

Cuando se utilizan blancos de papel, se deben utilizar sistemas de puntuación electrónica aprobados por ISSF o calibradores de puntuación para calificar impactos dudosos. Los calibradores deben cumplir con:

#### 1.4.1 **25 m. Pistola Fuego Central**

Diámetro del borde de medición	9,65 mm. (+ 0,05 - 0,00 mm.)
Grosor del borde	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador	según el impacto a calibrar
Longitud del calibrador	10 a 15 mm.
A utilizar en	Pistola Fuego Central

#### 1.4.2 **300 m. Rifle.**

Diámetro del borde de medición	8,00 mm.)
Grosor del borde	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador	Según calibre a puntuar
Longitud del calibrador	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en	300 m. Rifle



1.4.3. **Rifle Pequeño calibre y Pistola 5.6 mm. (.22 LR)**

Diámetro del borde de medición	5,60 mm. (+0,05/-0,00 mm.)
Grosor del borde	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador	5,00 mm. (0,05 mm.)
Longitud del calibrador	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en	Si usa munición de 5,6 mm.

1.4.4 **Calibre INTERIOR de 4,5 mm.**

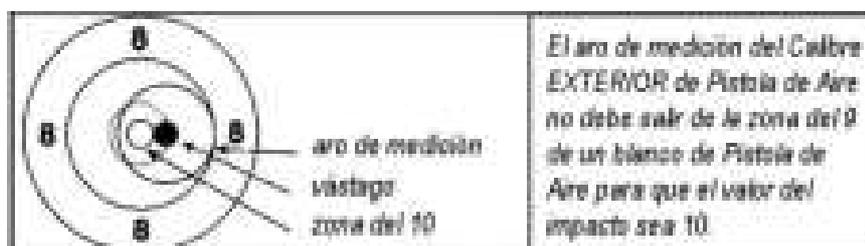
Diámetro borde de medición:	4,5 mm. (+0,05/-0,00 mm.)
Grosor del borde	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Diámetro borde medición - 0,02 mm. (4,48 mm.)
Largo calibrador:	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en:	Determinación de diez interior en toda prueba de 10 m. Determinación de las zonas 1 y 2 de Rifle de aire y blanco móvil. Determinación de la zona 1 de blancos de pistola aire de 10 m.

1.4.5 **Uso Calibre EXTERIOR Pistola Aire para diez interior en Rifle Aire**



1.4.6 **Uso calibre EXTERIOR Pistola Aire para diez INTERIOR Pistola Aire**

Diámetro aro de	18 mm. (+0,00 – 0,05 mm.)
Espesor del borde :	0,50 mm. aproximadamente.
Diámetro del vástago:	4,60 mm. (+0,05 mm.)
Largo del vástago:	10 a 15 mm.
Para ser usado en:	Calibrado 10 (centro) Pistola





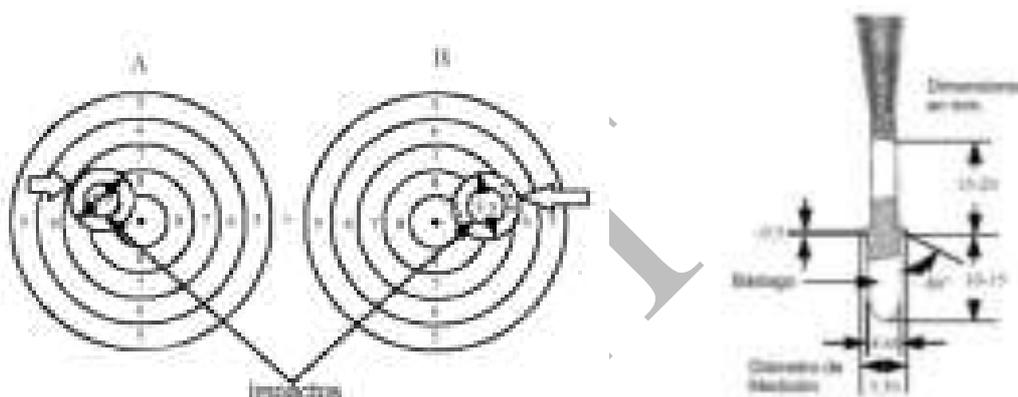
1.4.7

**Calibre 4,5 mm. EXTERIOR 10 m. Rifle de Aire y 10 m. Blanco Móvil**

Diámetro aro de medición:	5,50 mm. (+0,00 – 0,05 mm.)
Espesor del borde :	0,50 mm. aproximadamente.
Diámetro del vástago:	4,60 mm. (+0,05 mm.)
Largo del vástago:	10 a 15 mm.
Para ser usado en:	10 m. Rifle de Aire y 10 m. Blanco en Movimiento, zonas del 3 al 10. También el 10 interior de Blanco en Movimiento.

1.4.8

**Calibre EXTERIOR para Rifle de Aire**



La ilustración "A" muestra un agujero de un impacto dudoso. El calibre exterior muestra el borde externo de la pestaña que queda dentro del 7, por consiguiente el tiro se anota como un 9.

La ilustración "B" muestra un agujero de un impacto dudoso. El calibre exterior muestra el borde externo de la pestaña que queda encima de la línea del 7 y por consiguiente en la zona 6, el tiro es un 8.

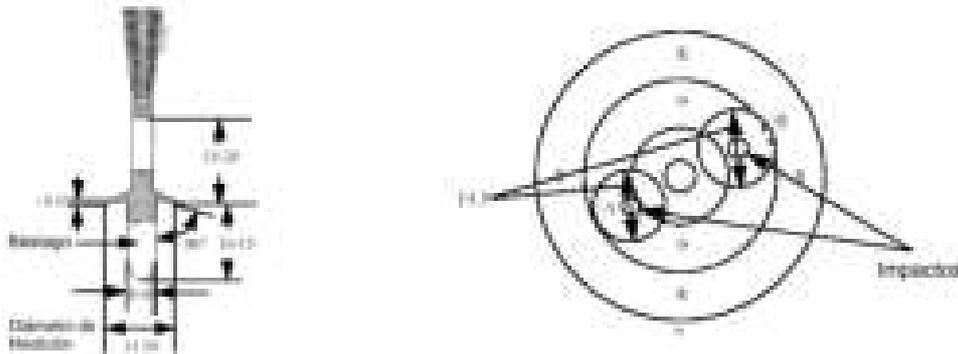
1.4.9

**Calibre EXTERIOR de 4,5 mm. para 10 m. Pistola de Aire.**

Diámetro aro de medición:	11,50 mm. (+0,00 – 0,05 mm.)
Espesor del borde :	0,50 mm. Aproximadamente.
Diámetro del vástago:	4,60 mm. (+0,05 mm.)
Largo del vástago:	10 a 15 mm.
Para ser usado en:	10 m. Pistola de Aire, zonas del 2 al 10.



#### 1.4.10 **Calibre EXTERIOR para Pistola de Aire**



La ilustración "A" muestra un agujero de un impacto con el calibre exterior colocado en su lugar. El borde externo de pestaña está dentro de la zona 9, por consiguiente el tiro se anota como 10.

La ilustración "B" muestra un agujero de un tiro dudoso con el calibre exterior colocado en su lugar. El borde externo de la pestaña está sobrepasando la línea del 9 y en la zona 8, el tiro se anota como un 9.

#### 1.4.11 **Plantilla de Rasgado:**

La Plantilla de Rasgado es una lámina de plástico transparente con dos líneas paralelas grabadas en un lado.

- Para Pistola Fuego Central (9.65 mm.) la separación entre los bordes interiores de las líneas es de 11.00 mm. (+0.05 mm.-0.00 mm.)
- Para Competiciones de pequeño calibre (5.6 mm.) la separación entre los bordes interiores de líneas es de 7.00 mm. (+0.05 mm. - 0.00 mm). Para usar en 25 m. en competencias de Pistola Fuego Anular 5.6. mm.

### 2.0 **EQUIPAMIENTO PARA POLÍGONOS Y PUESTOS DE TIRO**

#### 2.1 **Blancos Testigo**

Los Blancos testigo se deben utilizar con 50 m. y 300 m. blancos según 6.3.5.2. El área inmediatamente detrás de los blancos debe ser cubierta por hojas de control. Se deben proporcionar nuevas hojas de control para cada atleta para cada etapa.

#### 2.2 **Blancos Testigo para 25 m.**

A) Se deben usar blancos Testigo para todos los eventos 25 m. para ayudar en identificación de disparos que pueden haber errado al blanco;

B) Los blancos Testigo deben cubrir, como mínimo, todo el ancho y altura de los marcos de 25 metros (5 blancos). Deben ubicarse a una distancia uniforme de un (1) metro detrás de los blancos de competición. Deben ser continuos, o en cuadros adyacentes, sin espacios entre ellos, para registrar disparos entre los blancos de competición;



C) Los blancos Testigo deben estar hechos de papel no reflectante de color neutro similar al color del blanco; y

D) Para eventos de 25 metros, se deben proveer nuevos Los blancos Testigo para cada atleta para cada etapa.

## 2.3 **Sistemas Cambia Blancos**

2.3.1 Los Polígonos de 10 m. deben estar equipados con carritos porta blancos o sistemas cambia blancos que permitan cambiar los blancos después de cada disparo.

2.3.2 Los Polígonos de 50 m. deben estar equipados con cajas cambia blanco, carritos porta blancos o sistema de fosa que permitan cambiar los blancos después de cada disparo.

2.3.3 Los Polígonos de 300 m. deben estar equipados con carritos porta blancos que permitan que los blancos sean traídos y marcados después de cada disparo.

## 2.4 **Requisitos para Puestos de Tiro si es usado Secretario de Puesto**

2.4.1 Se debe proporcionar un escritorio, una silla y un telescopio.

2.4.2 Una pizarra, de 50 cm. x 50 cm. en la que el Secretario de Puesto pueda publicar puntajes no oficiales para los espectadores. La pizarra debe estar de modo que pueda ser visto fácilmente por los espectadores, pero que no obstaculice la visión de los atletas.

## 2.5 **Normas para instalaciones de blancos giratorios de 25 m.**

Los Marcos de los Blancos para 25 m. Pistola Tiro Rápido debe colocarse en grupos de 5, todos a la misma altura (+ 1cm), todos funcionando simultáneamente y todos frente al Puesto de Tiro centrado en el blanco medio del grupo. La distancia entre los centros de blanco, eje a eje, en el grupo de 5 debe ser 75 cm. (+ 1cm).

2.5.1 Los Polígonos deben estar equipados con mecanismos giratorios que permitan un giro de 90 grados ( $\pm$  10 grados) de los blancos en su eje vertical. En las etapas de precisión de los eventos de pistola de 25 m, pueden utilizarse marcos de blancos fijos.

a) El tiempo de giro para enfrentar al atleta no debe exceder 0.3 segundos;

b) Cuando los blancos giran, no debe haber vibración visible para distraer al atleta; y

c) Cuando se ve desde arriba, los blancos deben girar en el sentido de las agujas del reloj hasta la posición de enfrentamiento y en el sentido contrario a las agujas del reloj a la posición de perfil.



## Rotación de Blancos Giratorios



d) Los blancos de una sección deben girar simultáneamente, lo que debe lograrse mediante el uso de un mecanismo que proporcione un funcionamiento eficiente y un tiempo preciso.

### 2.5.2

El dispositivo de giro y control automático de tiempo debe asegurar un cronometraje preciso y constante y que los blancos permanezcan en la posición de enfrentamiento durante el tiempo especificado y que los blancos vuelvan a la posición de perfil después del tiempo especificado (+0,2 seg. - 0,0 segundos).

a) La sincronización debe comenzar desde el momento en que los blancos comienzan a enfrentarse y detenerse en el momento en que comienzan a alejarse; y

b) Si el tiempo es menor al especificado o mayor de 0.2 segundos, el Oficial de Polígono, actuando por su cuenta o por instrucciones de un Miembro del Jurado, debe detener el tiro para permitir que el mecanismo sea regulado. En ese caso, el Jurado puede posponer el inicio o el reinicio del tiro.

### 2.5.3

#### **Tiempos de tiro en eventos de clasificación de 25m son:**

a) Pistola Tiro Rápido: 8, 6 y 4 segundos;

b) 25 m. Pistola Estándar: 150, 20 y 10 segundos;

c) 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central Etapa de Tiro Rápido: de frente por tres (3) segundos para cada tiro, alternando con la posición de perfil por un tiempo de siete (7) segundos ( $\pm 0.1$  segundo); y

d) Es permitido para todos los tiempos de frente una tolerancia de +0.2 segundos – 0.0 segundos.

### 2.5.4

Si se usa placa sólida para sostén de los blancos, el área correspondiente a la zona del ocho (8) debe ser cortada de la placa de respaldo o ser de cartón para facilitar la puntuación.



### 3.0 **FUNCIÓN DE LOS OFICIALES DE COMPETICIÓN**

#### 3.1 **Función de los Miembros del Jurado – Solo eventos de 25 m.**

- a) Para los eventos de 25 metros cuando se usan blancos de papel, se debe nombrar un Miembro del Jurado de RTS y / o Jurado de la Pistola para cada Sección de Polígono o para cada cinco (5) a diez (10) blancos. Debe acompañar al Oficial de Blancos en la Línea de blancos;
- b) El Miembro del Jurado debe comprobar que los blancos son inspeccionados antes de iniciar el puntaje, buscando la cantidad correcta de tiros, la proximidad a las líneas de puntuación, etc. Las situaciones dudosas deben resolverse antes que empiece la puntuación;
- c) Las decisiones sobre disparos dudosos deben ser hechas simultáneamente por 2 miembros del Jurado y el Oficial de Blancos. Un miembro del jurado actuará como presidente e insertará el calibrador;
- d) El miembro del jurado de la Línea de Blancos debe asegurarse que todos los resultados registrados por el segundo secretario en la línea de blancos son correctos y que las decisiones del jurado están debidamente anotadas y certificadas en las tarjetas de puntuación; y
- e) El Miembro del Jurado debe asegurarse que los blancos no estén parchados y impactos no estén indicados por los discos de color hasta que se hayan resuelto los impactos dudosos y que la puntuación haya sido registrada correctamente por el Segundo Secretario.

#### 3.2 **Deberes y Funciones del Secretario Anotador – Blancos de Papel**

Cuando se usan blancos de papel, un Secretario anotador puede ser designado por cada Puesto de Tiro, quién debe Completar o verificar la información correspondiente en la tarjeta de resultados y en la pizarra de resultados, (Nombre de atleta, N° dorsal, número del Puesto de Tiro, etc.);

- a) Si se usa un sistema de cambio de blancos remoto El secretario debe tener un catalejo. Controla el cambio de blanco, debe esperar unos segundos antes de señalar el cambio de blanco, con el fin de dar a los atletas la oportunidad de ver su tiro.
- b) Introduce el valor preliminar de cada disparo en la tarjeta de puntuación y pizarra por encima o al lado de su escritorio para los espectadores, y
- c) En los Polígonos donde los blancos vuelven mecánicamente a la línea de tiro, recoja los blancos inmediatamente después de cada serie de diez (10) disparos y colóquelos en un recipiente cerrado para ser recogidos por personal autorizado para su entrega a la Oficina de Clasificación.

#### 3.3 **Oficiales de Blanco y Foso. Deberes y Funciones – 50 m. y 300 m.**

La cantidad de oficiales de Foso debe corresponder a la cantidad de oficiales de polígono. En las operaciones en Foso, son responsables de la Sección de Polígono asignada o grupo de blancos para asegurar que los blancos sean cambiados rápidamente, anotados, marcados y levantados para el próximo tiro del atleta. Los Oficiales de Foso deben:



- a) Asegúrese que no haya impactos en la superficie blanca del blanco y que los impactos en el marco estén claramente marcadas;
- b) Si un impacto no se puede localizar en un blanco, el oficial de Foso es responsable de determinar si el impacto está en un blanco vecino y, en consulta con el jurado y el oficial de Polígono, para resolver la situación;;
- c) Cuando se utilizan Cajas Automáticas de Blancos, los Oficiales de Foso son responsables de cargar los blancos correctos, de quitar los blancos y prepararlos para entregarlos a la Oficina RTS;
- d) También son responsables de marcar en los blancos cualquier irregularidad que pudiera haber ocurrido.

#### 3.4 **25 m. Oficiales de Blanco**

Se debe designar un Oficial de Blancos por cada Sección de Polígono o por cada cinco (5) a diez (10) Blancos. La cantidad de oficiales de blancos debe corresponder a cantidad de Of. de Polígono. El Of. de Blancos debe:

- a) Ser responsable del grupo de Blancos que le ha sido confiado;
- b) Debe llamar al Miembro de Jurado ante cualquier impacto dudoso y después de tomar una decisión, debe señalar la ubicación y el valor.
- c) Asegurarse que los Blancos sean anotados con rapidez, precisión y eficiencia, marcados, remendados y / o modificados, según sea necesario y como lo requieran las Reglas;
- d) Asistir en la resolución de situaciones de dudosa conformidad con las Reglas de la ISSF en coordinación con el Oficial de Polígono y el Jurado.

#### 3.5 **Segundo Secretario**

Todas las fases de la 25 m. eventos se anotó oficialmente en el rango. El segundo secretario está en la línea de Blanco. Él debe registrar las puntuaciones que son cantadas por el Oficial de Blancos en las planillas. Si hay una diferencia entre la puntuación marcada por el registro poseedor y el segundo registro poseedor que no puede ser resuelto, la puntuación registrada por el segundo secretario será válido.

#### 3.6 **Marcador**

Después que la calificación es completada, el marcador debe parchar los impactos de los blancos, hojas de control, blancos Testigo, o cambiar los blancos u hojas de control como se indica.

### 4.0 **COMPETITION PROCEDURES**

#### 4.1 **Manejo de rifle de aire 10 m. y pistola de aire**

- a) El cambio de Blancos es realizado por los atletas bajo la supervisión del Oficial de Polígono;
- b) El atleta es responsable de disparar sobre los Blancos correctos; y
- c) Inmediatamente después de cada serie de diez (10) tiros, el atleta debe poner los diez (10) Blancos en un lugar conveniente para el Secretario de Puesto quien debe ponerlos en un contenedor seguro para ser recogido por personal autorizado para ser entregado a la Oficina RTS.



#### 4.2 **Manejo de 50 m. Rifle y 50 m. Pistola**

- a) Si se usan portadores o cambiadores automáticos de Blancos, el atleta puede controlar el cambio de Blanco o puede ser controlado por el Secretario de Puesto;
- b) Siempre, el atleta es responsable de tirar sobre el blanco correcto;
- c) Si el atleta considera que el marcado o el cambio de Blanco son demasiado lentos, puede informar de ello a un Oficial de Polígono. Si el Oficial de Polígono o el Jurado consideran que la reclamación está justificada, deben corregir la situación. Si el atleta o un oficial de equipo consideran que no hay mejoría, el atleta o un Entrenador puede protestar ante el Jurado. El Jurado podrá otorgar una prórroga de hasta un máximo de 10 minutos. Dichas reclamaciones no pueden realizarse en los últimos 30 minutos de la tirada MATCH excepto en circunstancias inusuales.

#### 4.3 **Demasiados tiros disparados**

- a) Si un atleta dispara más tiros en uno de sus Blancos de Competición que los previstos en el evento, no debe ser penalizado por los primeros 2 tiros;
- b) Para el tercero y todos los siguientes tiros equivocados, debe ser penalizado por una deducción de dos (2) puntos por la tercera y posteriores tiros mal colocados en ese evento;
- c) La deducción de dos (2) puntos debe tomarse de la serie en la que se producen los terceros o cualquier disparo erróneo subsiguiente. También debe disparar un número menor de disparos a los Blancos restantes para que el número de disparos no exceda del previsto en el programa;
- d) El proceso de puntuación en esta situación requiere la transferencia del valor del tiro excesivo a Blancos con menos que la cantidad de tiros originalmente programada, trayendo así cada Blanco a la cantidad total de tiros designados en el programa y las Reglas;
- e) Si no puede establecerse claramente el tiro o los disparos reales a transferir, el (los) tiro (s) con el valor más bajo debe ser transferido hacia adelante al (los) Blanco (s) siguiente (s) o el (los) tiro De nuevo al Blanco anterior (s) para que el atleta no obtenga ninguna ventaja en una situación de "cuenta atrás";
- f) Todos los eventos de Rifle de 3 P se consideran como un (1) evento.

#### 4.4 **Cuando son autorizados tiros de ensayo.**

Cuando los tiros de Ensayo se autorizan durante una competición porque un atleta es interrumpido o se traslada a otro Puesto de Tiro y el uso de sistemas automáticos de Blancos de Papel hace imposible proporcionar un nuevo blanco de Ensayo, los disparos de ensayo deben ser disparados en el próximo Blanco de competencia no utilizado. Dos (2) tiros de competición deben ser disparados en el próximo blanco de competición de acuerdo con las instrucciones dadas por el Oficial de Polígono o Miembros del Jurado;



## 5.0 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN

### 5.1 Oficina RTS de puntuación

Cuando Blancos de Papeles se utilizan para los siguientes eventos, los Blancos deben ser calificados en la Oficina RTS:

a) Eventos de Rifle de 10 m., 50 m. y 300 m.;

b) eventos de pistola de 10 m. y 50 m.;

c) Eventos Blanco en Movimiento de 10 m. y 50 m.; y

d) Todos los resultados en estos eventos o etapas que se anoten en el polígono de tiro se consideran resultados preliminares.

5.1.1 **El Jurado RTS** deberá supervisar la puntuación y todo el trabajo realizados en la Oficina de Puntaje y Resultados y, cuando se utilicen Blancos de Papel, en la línea de Blancos de 25 metros. Supervisa cómo los tiros cuestionables se anotan, determina su valor, y resuelve cualquier pregunta o protestas.

5.1.2 Todos los Blancos de los eventos a ser calificados en la Oficina RTS deben ser transportados en un contenedor cerrado de la línea de Blancos a la Oficina RTS bajo seguridad adecuada, inmediatamente después de haber sido disparados.

5.1.3 Los Blancos de Competición para los eventos que son calificados en la Oficina RTS deben estar numerados y deben estar de acuerdo con la tarjeta de puntuación. La Oficina de RTS es responsable de la numeración correcta de los Blancos y debe verificarlos antes de cada evento previo a que sean liberados al Oficial de Polígono.

5.1.4 En la Oficina RTS, los siguientes procedimientos de puntuación deben ser controlados por un segundo Oficial:

a) Determinar el valor de los disparos individuales;

b) Determinar y contar decenas internas;

c) añadir valores de tiro o puntos a deducir;

d) Agregar la serie individual y el total general; y

e) Cada funcionario debe certificar su trabajo inicializando el Blanco, la tarjeta de resultados o la lista de resultados.

### 5.2 Determinando o el valor de los impactos

5.2.1 Todos los impactos se anotan de acuerdo con el valor más alto de cualquier zona de puntuación o anillo que sea cortado o tocado por ese impacto. Si cualquier parte de un anillo de puntuación de mayor valor es tocado por un impacto, el tiro debe tener el valor más alto de las dos zonas de puntuación. Esto se determina por si el impacto o un calibrador insertado en el agujero toca cualquier parte del borde exterior del anillo de puntuación. Una excepción a esta regla es la puntuación de decenas internas en el blanco de rifle de aire.



5.2.2 Los impactos en disputa deben determinarse, en cuanto al valor, por medio de un calibrador. Los calibradores siempre deben insertarse en el agujero del tiro con el Blanco en posición horizontal.

5.2.3 Cuando el uso exacto del calibrador es dificultado por la cercanía de otro impacto, por un impacto rasgado o por impactos superpuestos, el valor de disparo debe determinarse usando una plantilla plástica transparente. Con círculos de puntuación grabados en ella. Tal plantilla calibre de puntuación ayudará a reconstruir la posición real de un impacto respecto del anillo de puntuación.

5.2.4 Si dos Jueces de Polígono no están de acuerdo en el valor de un tiro, una decisión del Jurado debe ser solicitada inmediatamente.

5.2.5 El calibrador puede ser insertado sólo una vez en cualquier impacto y sólo por un Miembro del Jurado. Por esta razón el uso de un calibrador debe ser marcado en el Blanco por los Oficiales de puntuación, junto con sus iniciales, y mostrando el resultado.

### 5.3 **Procedimientos de Puntuación en 25 m.**

El jurado debe supervisar todos los procedimientos de puntuación. La tarjeta de puntuación (mantenida por el Segundo Registrador) debe ser firmada por el Oficial Blanco y el Miembro del Jurado de la Línea Blanco. Esta tarjeta original debe ser enviada a la Oficina RTS por un medio seguro, para la verificación de la adición y la grabación final.

#### 5.3.1 **Impactos rasgados**

a) Los disparos realizados mientras el Blanco está en movimiento no deben marcarse como impactos a menos que la mayor dimensión horizontal del impacto (la marca de plomo en la superficie del Blanco debe ser ignorada) sea inferior a 7,0 mm para la munición 22 LR, o 11.0 mm. en el evento de Pistola Fuego Central.

b) El agujero horizontalmente alargado del impacto en el Blanco debe medirse con una plantilla de rasgado. Cuando el borde interior de las líneas grabadas en la plantilla de rasgado toca un anillo de puntuación, el puntaje contará como el valor más alto de las dos zonas.

5.3.2 Tan pronto como el Oficial de Blancos reciba la señal que el Polígono es seguro, los Blancos deben ser enfrentados. El Oficial de Blancos, junto con al menos un Miembro del Jurado, debe señalar los valores de los impactos en cada Blanco y cantarlos en voz alta al Secretario de la línea de tiro. Quien los escribe en el Registro de Polígono y / o en el marcador pequeño cerca de su escritorio. El 2do. Registrador debe acompañar al Oficial de Blancos y registrar los tiros en una tarjeta de resultados.

La posición y valor del tiro en el Blanco debe ser indicado al atleta y a espectadores como sigue:

a) Mediante el uso de discos de color en el caso de Pistola Tiro Rápido: Estos discos deben tener un diámetro de 30 mm a 50 mm. Deben ser de color rojo de un lado y blanco del otro. Deben tener un eje a través del centro que se extiende en ambos lados de aproximadamente 5 mm de diámetro y 30 mm de longitud. Después de cada serie de cinco (5) tiros, y después que se haya decidido y cantado el valor de los tiros, los discos deben ser colocados en los agujeros de bala por el Oficial Blanco;



b) Se debe indicar el diez con el lado rojo mirando al atleta. Los valores inferiores a diez deben ser indicados con el lado blanco hacia el atleta. Después que los impactos han sido indicados de esta manera, el resultado total para la serie se debe mostrar en la pizarra el marcador pequeño cerca de su escritorio, y registrado por el segundo secretario. El total de la serie también debe ser anunciado. Los discos deben entonces ser quitados y los Blancos parchados;

c) En los eventos de 25 m. Pistola Estándar, 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central, los valores del tiro y su posición se indica por medio de una varilla con mango de aproximadamente 300 mm de largo y con un disco en un extremo con un diámetro de 30 mm 50 mm, color rojo de un lado y blanco del otro. El disco debe colocarse sobre el impacto dentro del anillo de los diez con el lado rojo mirando al atleta, como lo canta el Oficial de Blancos. Para los impactos con un valor inferior a diez, se debe mostrar el lado blanco. Cuando una serie de disparos se dispara en el mismo Blanco, las puntuaciones se deben cantar comenzando con los diez. El total de la serie debe ser cantado luego que los disparos se han indicado individualmente;

d) Los disparos de ensayo deben ser indicados y registrados.

5.3.3 El Oficial Blanco y el Oficial de Polígono deben verificar que los resultados en el marcador son los mismos que los registrados en la Línea Blanco. Si hay alguna diferencia de opinión con respecto a la grabación de un valor de tiro, el asunto debe ser resuelto inmediatamente.

5.3.4 Tan pronto como se indiquen y registren los impactos:

A) Los Blancos deben ser parchados y preparados para la siguiente serie,  
B) Los Blancos deben ser reemplazados y los Blancos Testigo parchados o reemplazados para la siguiente serie; o  
C) Los Blancos y Blancos Testigo deben ser removidos y reemplazados por Blancos nuevos para el siguiente atleta.

5.3.5 Antes de abandonar el campo, el atleta debe firmar la tarjeta de puntuación completa al lado del total de la puntuación para identificar su puntaje.

## 5.4 **Empates**

Los empates se resuelven de acuerdo con GTR 6.15

## 5.5 **Protesta de Resultados**

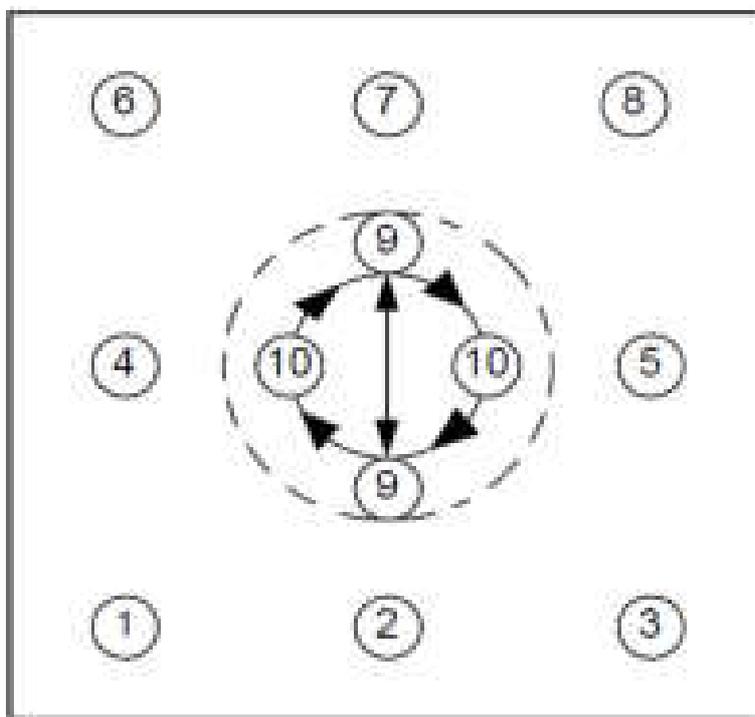
5.5.1 Si se usan Blancos de Papel, un atleta o un oficial de equipo que considere que un tiro fue anotado o registrado incorrectamente puede protestar por esa puntuación, excepto que las decisiones tomadas, respecto al valor de los disparos, usando calibradores son definitivas y no pueden ser protestadas. Una protesta sólo puede hacerse para un tiro específico. Si se presentan otros tiros, se pagará tarifa por separado.



- 5.5.2 Protesta de resultado sólo se puede hacer en puntuaciones que se han decidido sin usar un calibrador o cuando las inscripciones incorrectas en la lista de resultados o tarjeta de puntuación parecen haber sido hechas.
- 5.5.3 La tasa (50,00 EUR) debe ser pagada cuando se realiza la protesta.
- 5.5.4 Cuando Blancos de Papel son utilizados y anotado en la Oficina RTS, el oficial del equipo o atleta tiene derecho a ver los impactos de tiros protestados, pero no está permitido tocar el Blanco.
- 6.0 **300 m. PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN – Blancos de papel**
- 6.1 Tan pronto como el marcador recibe la señal que un tiro ha sido disparado en su blanco, se lo debe marcar. Él debe indicar el impacto. La indicación debe llevarse a cabo de conformidad con el siguiente método:
- a) **bajar** el blanco;
  - b) **cubrir** el impacto con un papel transparente y colocar una oblea engomado contrastante para marcar la ubicación del último disparo;
  - c) **levantar** el blanco;
  - d) **mostrar** el valor del impacto por el sistema de disco.
- 6.2 Cuando se usa el disco de marcación para indicar el valor del impacto, debe hacerse con un disco circular delgado de 200 mm. a 250 mm. de diámetro. pintado de negro en un lado, de blanco el otro y se monta en una delgada vara del lado blanco 30 mm. a 50 mm. del centro.
- 6.3 El **valor** del impacto será mostrado como sigue:
- a) la posición del **último impacto** será marcado;
  - b) el valor de los impactos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, y 8 deben ser mostrados colocando el disco, con **el lado negro hacia la línea de tiro**, en el lugar apropiado en el marco del blanco en la posición levantada como es mostrado en la siguiente figura;
  - c) si el **impacto es un nueve**, el disco se debe mover hacia arriba y hacia abajo dos veces sobre la zona negra de puntería en el blanco con el lado blanco del disco de frente a la línea de tiro;
  - d) si el **impacto es un diez**, el disco, con el lado blanco con el frente a la línea de tiro, se debe mover dos veces en un círculo con movimiento horario de frente sobre la zona negra de puntería, como es mostrado en la figura siguiente;
  - e) un disparo que **no impacta en el blanco** se marca sólo moviendo el lado negro del disco de marcación tres o cuatro veces de lado a lado a través de la cara del blanco;
  - ) Si el impacto está en el cartón del blanco, pero **no en el área de puntuación**, será marcado primero indicado como un cero y mostrando luego la posición donde impactó.



## DIAGRAMA DE SEÑALIZACIÓN



6.5

El blanco de ensayo debe marcarse claramente con una raya diagonal negra en el lado superior del lado derecho del blanco. La raya debe ser claramente visible al ojo humano a la distancia apropiada en condiciones normales de iluminación. En el caso de foso donde son operados los blancos, el blanco de ensayo no debe aparecer mientras el tirador efectúa los disparos de competencia.