



International Shooting Sport Federation
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federación Internacional de Tiro Deportivo
ISSF • Bavariaring 21 • D-80336 München • Germany
Phone: +49-89-5443550 • e-mail: munich@issf-shooting.org
Fax: +49-89-54435544 • internet: <http://www.issf-shooting.org>

REGLAMENTO TÉCNICO

PARA TODAS LAS

DISCIPLINAS DE TIRO

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

Edición 2009 (Segunda edición 06/2011)
En vigencia a partir del 1 de enero de 2009

CAPÍTULOS

| | |
|------|---|
| 6.1 | GENERALIDADES |
| 6.2 | SEGURIDAD |
| 6.3 | POLÍGONOS Y BLANCOS NORMALIZADOS. |
| 6.4 | EQUIPAMIENTO Y MUNICIONES GENERALIDADES |
| 6.5 | ADMINISTRACIÓN PRE - TORNEO. |
| 6.6 | JURADO DE COMPETENCIA. |
| 6.7 | OFICIALES DE COMPETENCIA. |
| 6.8 | PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN. |
| 6.9 | PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN. (blancos de papel) Competencias de 25 m. |
| 6.10 | REGLAS DE CONDUCTA PARA TIRADORES Y OFICIALES. |
| 6.11 | REGLAS DE COMPETENCIA. |
| 6.12 | FALLAS |
| 6.13 | FALLAS DEL SISTEMA DE BLANCOS ELECTRONICOS EN 10m. Y 50m. |
| 6.14 | DESEMPATES. |
| 6.15 | PROTESTAS Y APELACIONES |
| 6.16 | FINALES EN COMPETENCIAS OLIMPICAS |
| 6.17 | PROTOCOLO: PREMIACIONES Y RECORDS |
| 6.18 | RELACION CON LOS MEDIOS |
| 6.19 | FORMULARIOS |
| 6.20 | INDICE |

NOTA: Las figuras y las tablas que contienen información específica, tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.

6.1.0 GENERALIDADES

6.1.1 Objetivo y Propósito de Reglas de la ISSF

La ISSF establece reglas técnicas para la supervisión del deporte de tiro la conducta de tiro de las pruebas reconocidas por la ISSF (vea Regulaciones Generales de la ISSF). 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. Las Normas Técnicas de la ISSF están previstas para conseguir este objetivo.

6.1.1.1 **Las Reglas Técnicas ISSF** incluyen reglas para la construcción de Polígonos, blancos, puntuación, etc. 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.

6.1.1.2 **Las normas Técnicas y de Disciplina** están aprobadas por el Consejo de Administración de la ISSF de acuerdo con la Constitución de la ISSF.

6.1.1.3 **Las Normas Técnicas y de Disciplina** están subordinadas a la Constitución de ISSF y al Reglamento General de la ISSF.

6.1.1.4 Se aprueban **Normas Técnicas y de Disciplina de la ISSF** para ser aplicadas con efectividad mínima de cuatro años que empiezan el 1º enero siguiente al año de los Juegos Olímpicos. Excepto en situaciones especiales, las Reglas de la ISSF no cambian durante este periodo de cuatro años.

6.1.2 Aplicación de las Reglas Técnicas y de Disciplina de la ISSF

6.1.2.1 En todos estos Reglamentos, competencias donde se pueden establecer récords mundiales y que están supervisadas por la ISSF de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF están denominados "Competencias y Campeonatos de la ISSF".

6.1.2.2 **Las Reglas de ISSF** deben aplicarse en todas sus Competencias /Campeonatos.

6.1.2.3 La ISSF recomienda que sus Reglas se apliquen en las competencias donde estén programadas pruebas de la ISSF, incluso cuando no puedan establecerse récords mundiales en ellas. Se referirá a tales eventos como "Competencias supervisadas por la ISSF"

6.1.3 Alcance de las Reglas Técnicas

Las Reglas técnicas incluyen:

6.1.3.1 reglas para la preparación y organización de Campeonatos de ISSF.

6.1.3.2 reglas para proyectar la construcción e instalación de Polígonos de tiro.

6.1.3.3 reglas que aplican a todas las disciplinas de tiro o más de una de ellas.

6.1.4 **Todos los Tiradores, Jefes de Equipo y Oficiales deben estar familiarizados con las Reglas de la ISSF y deben asegurar que estas Reglas se cumplan. Cada Tirador es responsable de cumplir con las Reglas.**

6.1.4.1 Cuando una Regla se refiere a tiradores derechos, el reverso de esta Regla se refiere a tiradores izquierdos

6.1.4.2 **A menos que la regla específicamente deba aplicarse en pruebas para hombres o mujeres, esta debe aplicarse uniformemente para ambas pruebas de hombres y mujeres.**

6.1.5 Organización y Conducción de Competencias /Campeonatos de la ISSF

6.1.5.1 Debe constituirse un Comité Organizador de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF y será responsable de la preparación, la administración y conducción de las competencias de tiro. Algún Representante de la ISSF puede ser invitado como asesor técnico; pero sin derecho a voto.

6.1.5.2 El jefe de Polígono con la asistencia de Oficiales de polígono, Jueces y/o Árbitros designados por el Comité Organizador deben ser responsables de los aspectos técnicos y conducta de las competencias de tiro.

6.1.5.2.1 Para Escopeta: Jefe de Árbitros y Árbitros

Cuando sea requerido de deberá tener la Camiseta de Arbitro de Escopeta (azul) de la ISSF esta debe ser adquirida en la central de La ISSF (nota: WCH 2010)

- 6.1.5.3. El Comité Organizador debe establecer una oficina de clasificación para verificar, sellar, numerar y preparar los blancos antes de las competencias; para calificar y controlar los blancos durante las competencias y para registrar y confeccionar las listas de resultados después de las competencias. La oficina debe estar bajo la supervisión del Oficial Jefe de Clasificación con los asistentes necesarios.
- 6.1.5.4 El jefe de Control de Equipo con la asistencia de los oficiales de Control de Equipos designados por el Comité Organizador deben ser responsables por el Control de Equipos.

6.2.0 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE IMPORTANCIA SUPERIOR.

- 6.2.1 Las Reglas de la ISSF establecen igualmente los requisitos específicos de seguridad exigidos en sus Competencias/Campeonatos. Es corriente que las normas especiales de seguridad en los Polígonos de Tiro difieran de un país a otro. Por esta razón solo se establecen detalles básicos dentro de las estructuras de estas normas. La seguridad de un Polígono de tiro depende en gran medida de las condiciones locales, y el comité Organizador puede establecer reglas adicionales de seguridad. El Comité Organizador debe conocer las normas de seguridad del Polígono y tomar las medidas necesarias para aplicarlas. El Comité Organizador es responsable de la seguridad. Jurados, Oficiales de Polígono, Oficiales de Equipo y Tiradores deben ser advertidos de cualquier norma especial.
- 6.2.2 La seguridad de Tiradores, 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 Tiradores y Oficiales de Equipo ayudar a que entren en vigencia.
- 6.2.2.1 En interés de la seguridad, un Miembro del Jurado o un Oficial de Polígono pueden detener la competencia en cualquier momento. Los tiradores y oficiales de equipo deben notificar inmediatamente a los Oficiales de Polígono o miembro del Jurado de cualquier situación que pueda ser peligrosa o que pueda causar un accidente.
- 6.2.2.2 Un Inspector de Equipo, Oficial de Polígono, o Miembro de Jurado pueden tomar el equipo de un tirador (incluyendo el arma) para el control sin su permiso, pero en su presencia y con su conocimiento. Sin embargo, la acción inmediata se debe tomar cuando implica una cuestión de seguridad.
- 6.2.2.3 Para garantizar la seguridad, todas las armas deben ser manipuladas con el mayor cuidado en todo momento. El arma no se debe mover de la línea de tiro durante el transcurso de la competencia excepto con el permiso de un oficial de polígono.
- 6.2.2.4 Mientras el tirador está en la línea de tiro, el arma siempre debe apuntar en una dirección segura. Aunque el rifle tenga un cargador, sólo un cartucho puede cargarse. Cuando no se está disparando, todas las armas deben estar descargadas y el cerrojo o la acción deben estar abiertos. La acción, el cerrojo o el artefacto que carga no se deben cerrar hasta que el rifle esté apuntando hacia abajo en el polígono en una dirección segura hacia el blanco/área de los parabolas.
- 6.2.2.4.1 Si en las competencias de 50m. un rifle o una pistola tiene un cargador solo puede cargarse con un cartucho. Si una pistola de 5 disparos es utilizada en las competencias de pistola de aire 10m solo pueden ser cargadas con un balín
- 6.2.2.4.2 En el polígono cuando la pistola no está en el Puesto de Tiro deberá estar dentro de su caja; salvo autorización de un Oficial de polígono.
- 6.2.2.5 El tirador debe cerciorarse, antes de abandonar la línea de tiro, y el Oficial de Polígono **debe verificar**, que la acción esté abierta y no haya cartuchos o balines en la recámara o en el cargador. Si un tirador guarda su arma o la retira de la línea de tiro sin haberla hecho controlar por el Oficial de Galería, puede ser descalificado.
- 6.2.2.6 Están permitidos los disparos en seco y los ejercicios de puntería, pero sólo con la autorización del Oficial de Polígono y en la línea de tiro o en un área asignada. No se permite el manejo de las armas cuando haya personal operativo delante de la línea de tiro.
- 6.2.2.6.1 **Tiro en Seco** significa la liberación del mecanismo del disparador de una pistola descargada o la liberación del mecanismo del disparador de una pistola de aire o gas provista con un dispositivo que permita operar el disparador sin liberar la carga de propulsión (gas o aire)

- 6.2.2.7 Las armas/cargadores sólo pueden ser cargadas en la línea de tiro y sólo después que la orden de "**CARGAR**" o "**COMENZAR**" ha sido dada. En cualquier otro momento las armas/cargadores deben mantenerse descargadas.
- 6.2.2.7.1 Si un tirador realiza un disparo antes que la orden "**CARGAR**" o "**COMENZAR**", o después que la orden "**ALTO**" o "**DESCARGAR**", hayan sido dadas, puede ser descalificado si la seguridad esta involucrada
- 6.2.2.7.2 Durante la competencia, la pistola sólo puede ser colocada en la mesa de tiro después que el cartucho/s y/o cargador son retirados y la acción este abierta. Las Pistolas de Aire y Gas deben ser aseguradas mediante la apertura de la palanca de carga y/o la puerta de carga.
- 6.2.2.7.3 Cuando se imparte la orden o señal de "**ALTO**", el tiro debe detenerse inmediatamente. Cuando la orden "**DESCARGAR**" es dada, todos los tiradores deben descargar sus armas, colocarles el seguro, vaciar los cargadores y ubicarlas sobre la mesa de tiro (para descargar el aire de las pistolas se deberá solicitar autorización a un Oficial de Polígono). Solo se puede volver a tirar cuando se de nuevamente la correspondiente orden de "**COMENZAR**".
- 6.2.2.7.4 El Oficial Jefe de Polígono u otro apropiado Oficial de Polígono son los responsables de dar las ordenes de "**CARGAR**", "**COMENZAR**", "**ALTO**", "**DESCARGAR**" y otras órdenes necesarias. El Oficial de Polígono también debe asegurarse que las órdenes sean obedecidas y que todas las pistolas sean manejadas con seguridad
- 6.2.2.7.5 Cualquier tirador que toque una pistola o un cargador, excepto para descargarla, sin el permiso del Oficial de Galería, luego que la orden o señal "**ALTO**" haya sido impartida, puede ser descalificado.
- 6.2.2.8 Es responsabilidad del tirador tener un certificado con fecha de validez para los cilindros de co2 y aire.
- 6.2.3 **Protectores auditivos:**
Deben desplegarse avisos en forma prominente y deben estar disponibles protectores auditivos para todas las personas en el área del Polígono. Todos los tiradores y toda otra persona que se encuentren en la proximidad de la línea de tiro serán aconsejados a utilizar tapones, orejeras o cualquier otra protección similar para los oídos. Protección auditiva en forma de CASCOS AURICULARES o tapones (no solo algodón) debe proporcionarse a todos los oficiales cuyos deberes les exigen que estén cercanos la línea de tiro (es decir Anotadores, Funcionarios del Polígono, Miembros del Jurado, Jueces, Ayudantes, etc.). Protectores auditivos que incorporen cualquier tipo de dispositivos receptores no están permitidos a los Tiradores.
- 6.2.4 **Protección para los ojos:**
Todos los tiradores serán aconsejados para utilizar anteojos de tiro o cualquier otra protección similar mientras estén tirando.
- 6.2.5 Equipos reproductores de sonido
Solo reductores de sonido pueden ser usados. Radios, grabadores, o algún tipo de reproductores o sistemas de comunicaciones están prohibidos durante la competencia y el entrenamiento

6.3. **POLÍGONOS Y BLANCOS NORMALIZADOS**

6.3.1 **Requerimientos para Blancos.**

- 6.3.1.1 Deben enviarse a la Secretaría General de la ISSF muestras de todos los blancos del papel (5 de cada tipo) y platillos (20) que vayan a utilizarse en las Competencias/Campeonatos de la ISSF para comprobar si están hechos conforme a las especificaciones, por lo menos seis (6) meses antes del comienzo de tales competencias/Campeonatos.
- 6.3.1.2 **La calidad y dimensiones** de todos los blancos deberán ser examinados nuevamente por los Delegados Técnicos antes del comienzo de los Campeonatos de la ISSF. Solamente los blancos que sean iguales a las muestras aprobadas pueden ser usados.
- 6.3.1.3 **El papel de los blancos** debe ser de un color y material no reflectante de modo que la zona negra de puntería (diana) sea claramente visible bajo condiciones normales de luz a las distancias apropiadas. El papel de los blancos y las líneas de puntuación deben mantener su exactitud dimensional en todo tiempo y en todas las condiciones climáticas. El papel de los blancos debe registrar los impactos sin deformación o rasgado excesivo.

- 6.3.1.4 Las dimensiones de todas las zonas de puntuación son medidas de los bordes externos (Diámetro exterior) de las mismas.
- 6.3.1.5 En Competencias/Campeonatos de la ISSF se permiten sólo blancos con una (1) diana negra para apuntar, excepto el caso de Blanco en movimiento
- 6.3.1.6 Los blancos están divididos en zonas de puntuación por medio de líneas circulares
- 6.3.1.7 **Blancos de puntuación Electrónica.**
- 6.3.1.7.1 Solamente blancos de puntuación electrónica aprobados por la ISSF pueden ser utilizados.
- 6.3.2 **Blancos de Papel de Competición**
- 6.3.2.1 **300 Metros Blanco de Rifle:**

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

Diez interior = 50 mm. (± 0.5 mm.).

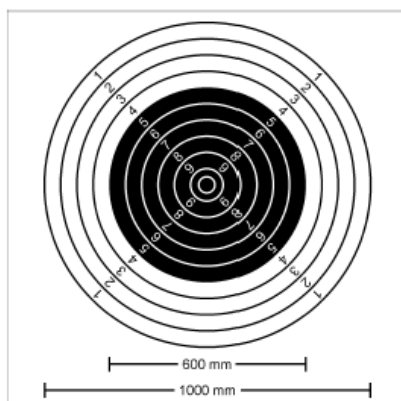
Zona Negra desde 5 al 10 = 600 mm. (± 3.0 mm.).

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 ninguna cifra.



300 Metros - Blanco de Rifle

- 6.3.2.2 **50 Metros - Blanco Rifle:**

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

Diez interior = 5 mm. (± 0.1 mm.).

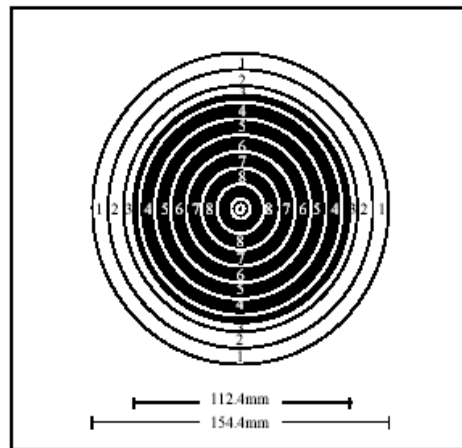
Zona negra (diana) desde el 3 al 10 = 112.4 mm. (± 0.5 mm.).

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.



50 Metros – Blanco de Rifle

6.3.2.3 10 Metros Blanco Rifle Aire:

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

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

Zona negra desde el 4 al 9 = 30.5 mm. (± 0.1 mm.).

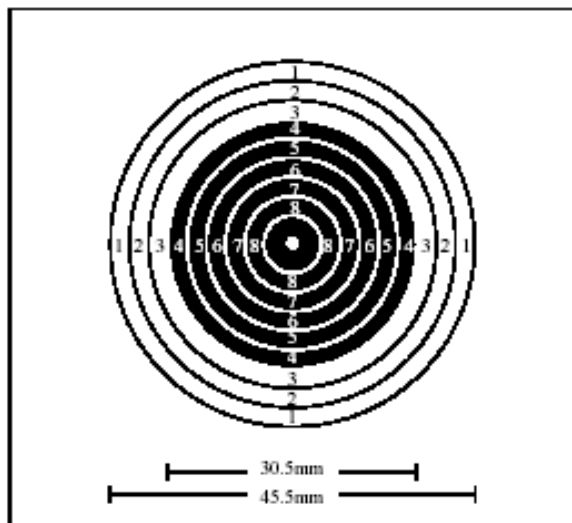
La zona del 10 = es un punto blanco = 0.5 mm. (± 0.1 mm.).

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.

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 Metros – Blanco de Rifle Aire

6.3.2.4 **25 Metros 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. (± 0.4 mm.) | Zona 7 = 340 mm. (± 1.0 mm.) |
| Zona 9 = 180 mm. (± 0.6 mm.) | Zona 6 = 420 mm. (± 2 mm.) |
| Zona 8 = 260 mm. (± 1.0 mm.) | Zona 5 = 500 mm. (± 2.0 mm.) |

Diez interior : 50 mm. (± 0.2 mm.).

Zona negra del 5 al 10 = 500 mm. (± 0.1 mm.).

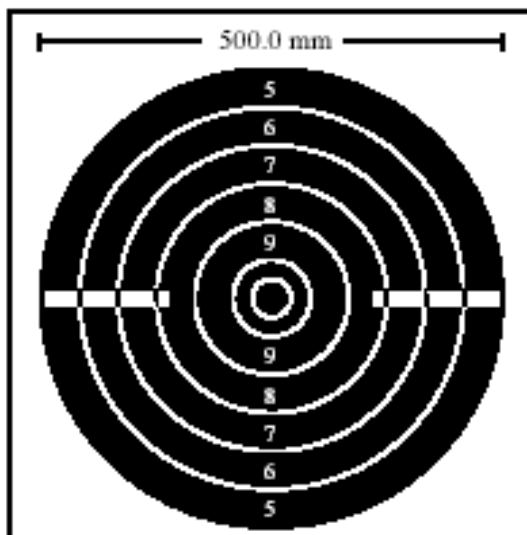
Espesor de las líneas: 0.5 mm. a 1.0 mm..

Tamaño mínimo visible del 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 de 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 Metros – Blanco de Pistola Tiro Rápido

6.3.2.5 25 Metros y 50 Metros Blanco Pistola Precisión

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

| | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Zona 10 = 50 mm. (± 0.2 mm.) | Zona 5 = 300 mm. (± 1.0 mm.) |
| Zona 9 = 100 mm. (± 0.4 mm.) | Zona 4 = 350 mm. (± 1.0 mm.) |
| Zona 8 = 150 mm. (± 0.5 mm.) | Zona 3 = 400 mm. (± 2.0 mm.) |
| Zona 7 = 200 mm. (± 1.0 mm.) | Zona 2 = 450 mm. (± 2.0 mm.) |
| Zona 6 = 250 mm. (± 1.0 mm.) | Zona 1 = 500 mm. (± 2.0 mm.) |

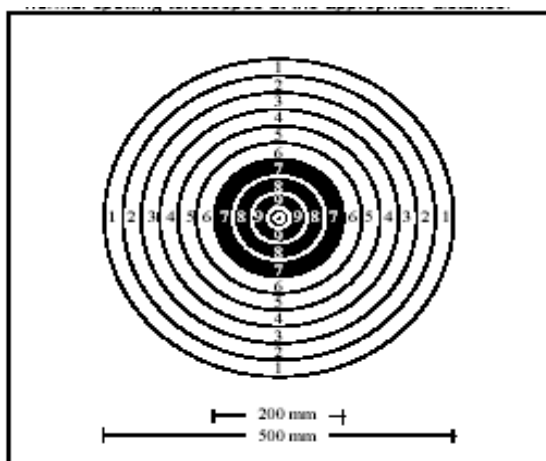
Diez interior: 25 mm. (± 0.2 mm.).

Zona negra del 7 al 10 = 200 mm. (± 0.1 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 Metros / 50 Metros Blanco Pistola Precisión

6.3.2.6 10 Metros Blanco de Pistola de Aire

| | | | | | |
|---------|---------|------------------|--------|-----------|------------------|
| Zona 10 | 1.5 mm. | $\pm 0,1$ mm.) | Zona 5 | 91,5 mm. | ($\pm 0,5$ mm.) |
| Zona 9 | 7,5 mm. | ($\pm 0,1$ mm.) | Zona 4 | 107,5 mm. | ($\pm 0,5$ mm.) |
| Zona 8 | 3,5 mm. | ($\pm 0,2$ mm.) | Zona 3 | 123,5 mm. | ($\pm 0,5$ mm.) |
| Zona 7 | 9,5 mm. | ($\pm 0,5$ mm.) | Zona 2 | 139,5 mm. | ($\pm 0,5$ mm.) |
| Zona 6 | 5,5 mm. | ($\pm 0,5$ mm.) | Zona 1 | 155,5 mm. | ($\pm 0,5$ mm.) |

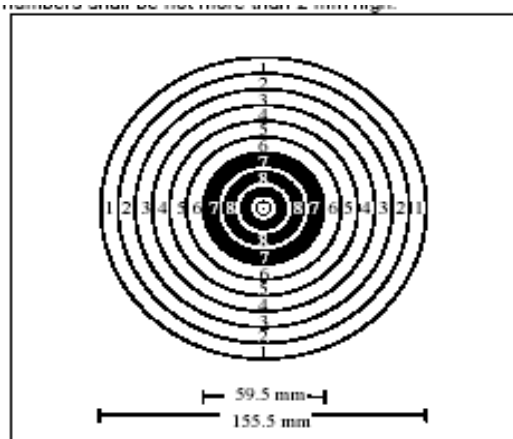
Diez interior: 5.0 mm. (± 0.1 mm.).

Zona negra del 7 al 10 = 59.5 mm. (± 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 las zonas de puntuación en forma perpendicular una con la otra. La zona del 10 y del 9 no van con marcación alguna. Los números tendrán una altura no mayor de 2 mm.



10 Metros – Blanco Pistola Aire

6.3.2.7 50 m Blanco en movimiento

6.3.2.7.1 El Blanco Móvil de 50 m representa un jabalí salvaje corriendo con las zonas circulares de puntuación impresos en el cuarto delantero del animal. Los blancos deben imprimirse en un sólo color. El Blanco móvil se imprime para mostrar el animal corriendo hacia la izquierda y hacia la derecha. El animal debe imprimirse sobre un papel blanco de forma rectangular. Está prohibido recortar el marco siguiendo la silueta del animal. (véase Figura 7A).

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

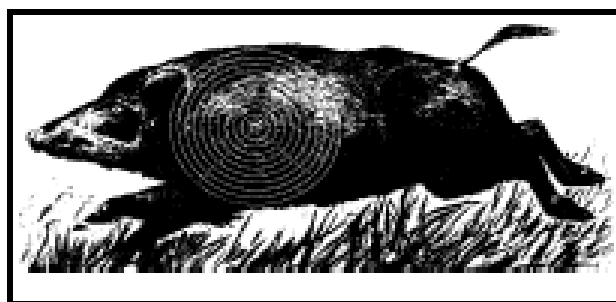
Diez interior: 30 mm. (± 0.2 mm.).

Espesor de las líneas: 1 mm. (± 0.1 mm.).

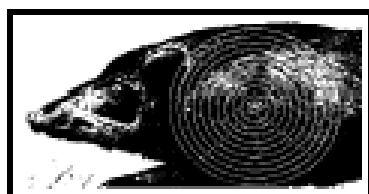
El centro de la zona del 10 debe estar a 500 mm. del hocico del jabalí medido horizontalmente.

Los números de las zonas del 1 al 9 deben estar impresos con claridad en las zonas apropiadas en dos diagonales.

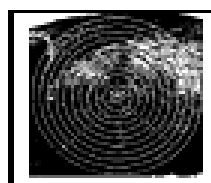
Pueden emplearse centros de reposición o medios blancos. Los blancos de reposición deben colocarse sobre el blanco completo. En torneos de la ISSF el centro de reposición debe incluir el hocico, la cabeza y toda la zona de puntuación (véase Figura A).



A



B



C

50 metros Blanco en Movimiento.

6.3.2.7.2 10 Metros Blanco en movimiento:

El blanco de 10m blanco en movimiento es simplemente una tarjeta con dos zonas de puntuación de círculos concéntricos del 1 al 10 en ambas y una simple marca de puntería al centro.

| | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| Zona 10 = 5.5 mm. (± 0.1 mm.) | Zona 5 = 30.5 mm. (± 0.1 mm.) |
| Zona 9 = 10.5 mm. (± 0.1 mm.) | Zona 4 = 35.5 mm. (± 0.1 mm.) |
| Zona 8 = 15.5 mm. (± 0.1 mm.) | Zona 3 = 40.5 mm. (± 0.1 mm.) |
| Zona 7 = 20.5 mm. (± 0.1 mm.) | Zona 2 = 45.5 mm. (± 0.1 mm.) |
| Zona 6 = 25.5 mm. (± 0.1 mm.) | Zona 1 = 50.5 mm. (± 0.1 mm.) |

10 interior es blanco: 0.5 mm. (± 0.1 mm.), calibrado igual que las zonas del 3 al 10.

Zona negra desde 5 al 10 = 30.5 mm. (± 0.2 mm.).

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

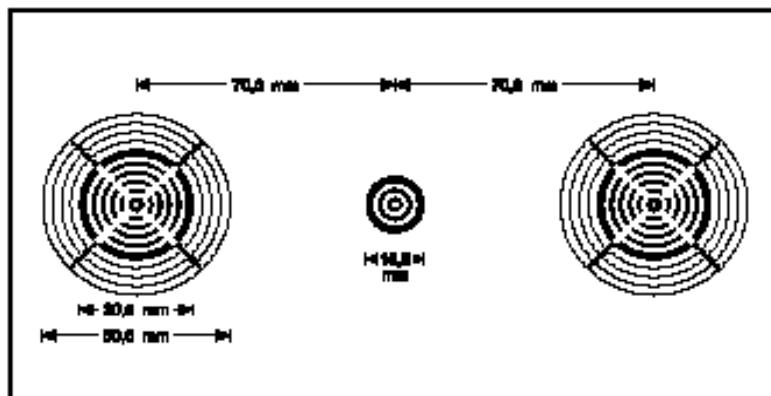
Tamaño de la tarjeta del blanco: 260 mm. x 150 mm..

El centro de la zona del 10 debe estar a 70 mm. del centro de la marca de puntería medido horizontalmente..

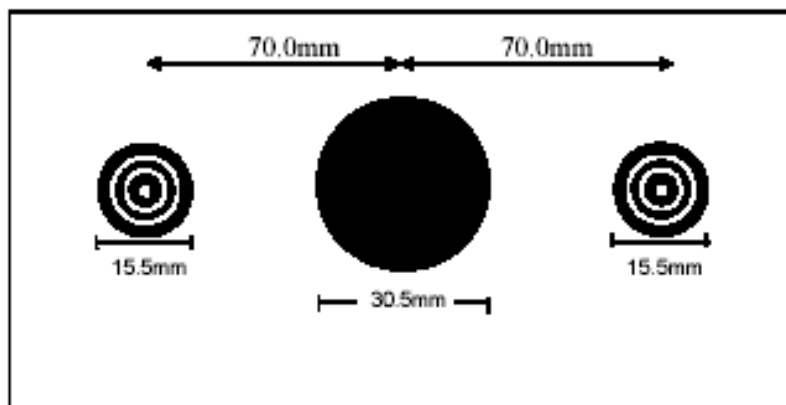
Los números de las zonas de puntuación deben estar impresos claramente en la zona apropiada formando diagonales

La marca de puntería es de color negro con un diámetro exterior de 15.5 mm. y debe incluir el círculo blanco de la zona del 10 (5.5 mm.) y del 9 (10.5 mm.) y el punto blanco central de (0.5 mm.).

6.3.2.7.2.1 10 Metros Blanco en Movimiento - Blanco de Papel.



6.3.2.7.2.2 10 Metros Blanco en Movimiento - Blanco Electrónico



El diámetro de 30.5 mm. es un agujero.

6.3.2.8 Calibres para Blancos del papel

Para calificar impactos dudosos, deben usarse calibres con las siguientes dimensiones:

6.3.2.8.1 Pistola Fuego Central:

| | |
|---------------------|---|
| Diámetro del borde: | 9.65 mm. (+ 0.05/-0.00 mm.) |
| Espesor del borde: | 0.50 mm. aproximadamente |
| Diámetro del huso: | Según el calibre del arma utilizada (.38 SPL o .32 SWL) |
| Longitud del huso: | 10 mm. a 15 mm. |
| Para ser usado en: | Pruebas de Pistola Fuego Central |

6.3.2.8.2 **300 m. Rifle:**

| | |
|---------------------|----------------------------------|
| Diámetro del borde: | 8.00 mm (+ 0.05 / - 0.00 mm) |
| Espesor del borde: | 0.50 mm aproximadamente |
| Diámetro del huso: | Según calibre del arma utilizada |
| Longitud del huso: | 10 mm a 15 mm |
| Para ser usado en: | Las Pruebas de 300 m Rifle |

6.3.2.8.3. **Rifle y Pistola de 5.6 mm (.22"):**

| | |
|---------------------|---|
| Diámetro del borde: | 5.60 mm (+ 0.05/-0.00 mm) |
| Espesor del borde: | 0.50 mm aproximadamente |
| Diámetro del huso: | 5.00 mm - 5.20 mm |
| Longitud del huso: | 10 mm a 15 mm |
| Para ser usado en: | Todos las pruebas que usan munición de 5.6mm. |

6.3.2.8.4. **Calibres INTERIORES de 4.5 mm:**

| | |
|---------------------|--|
| Diámetro del borde: | 4.50 mm (+ 0.05/-0.00 mm) |
| Espesor del borde: | 0.50 mm aproximadamente |
| Diámetro del huso: | Diámetro del borde menos 0.02mm (4.48mm) |
| Longitud del huso: | 10 mm a 15 mm |
| Para ser usado en: | Medición de zonas 1 y 2 de Rifle de Aire y 10 m Blanco en Movimiento. Medición de zona 1 de los blancos de Pistola de Aire |

6.3.2.8.4.1 **Use el calibre de Pistola de aire EXTERIOR para controlar el diez interior de rifle de aire.**

aro de medición
vástago
zona del 10

El aro de medición del calibre exterior de Pistola de Aire no puede estar fuera de la zona del 7 del blanco Rifle de Aire para que el valor sea 10

6.3.2.8.4.2 **Utilice el calibre EXTERIOR de pistola de aire para controlar el diez interior en pistola de aire**

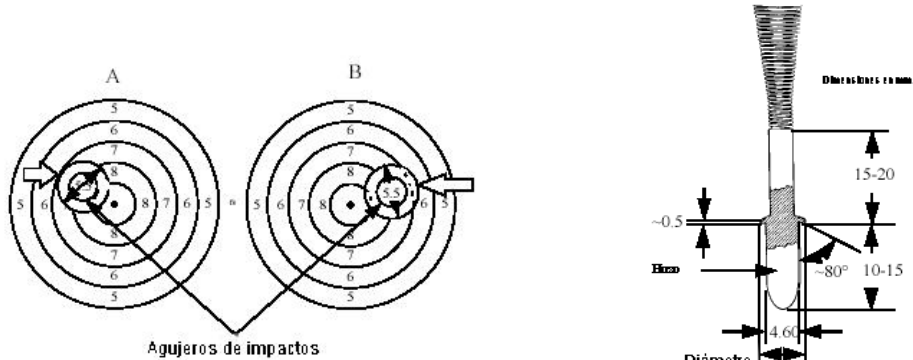
aro de medición
vástago
zona del 10

El aro de medición del Calibre EXTERIOR de Pistola de Aire no debe salir de la zona del 9 de un blanco de Pistola de Aire para que el valor del impacto sea 10.

6.3.2.8.5 **4,5 calibre EXTERIOR para rifle de aire y 10 m blanco en movimiento**

| | |
|---------------------|--|
| Diámetro del borde: | 5.50 mm (+ 0.00 / - 0.05 mm) |
| Espesor del borde: | 0.50 mm aproximadamente |
| Diámetro del huso: | 4.60 mm (+0.05 mm) |
| Longitud del huso: | 10 mm a 15 mm |
| Para ser usado en: | 10 m el Rifle de Aire y 10 m Blanco en movimiento, zona puntuación del 3 al 10. También Diez Interior en Blanco en Movimiento. |

6.3.2.8.5.1 Uso del Calibre EXTERIOR para Rifle de Aire.

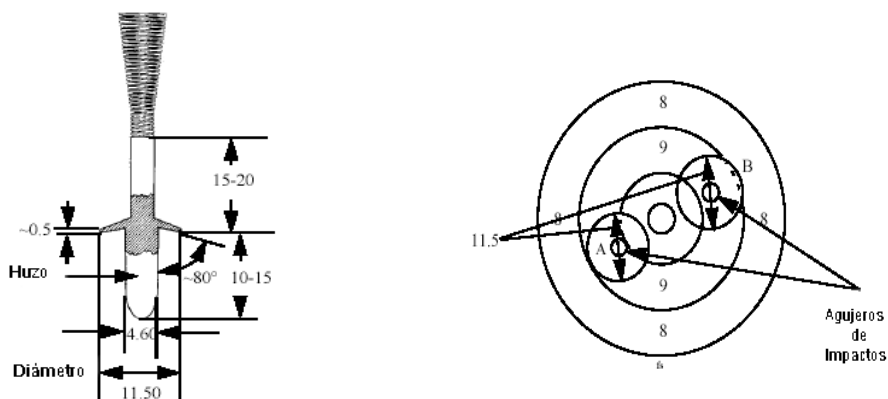


La ilustración "A" muestra un agujero de un impacto dudoso. El calibre exterior muestra el borde externo de la pestaña que queda dentro del 7, por consiguiente el tiro se anota como un 9. La ilustración "B" muestra un agujero de un impacto dudoso. El calibre exterior muestra el borde externo de la pestaña que queda encima de la línea del 7 y por consiguiente en la zona 6, el tiro es un 8.

6.3.2.8.6 CALIBRE EXTERIOR 4.5 mm para 10 m Pistola Aire:

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| Diámetro del borde: | 11.50mm (+ 0.00 / - 0.05mm) |
| Espesor del borde: | 0.50mm aproximadamente |
| Diámetro del huso: | 4.60mm (+0.05mm) |
| Longitud del huso: | 10mm a 15mm |
| Para ser usado en: | 10 m Pistola Aire, zonas 2 al 10. |

6.3.2.8.6.1 Calibre EXTERIOR para 10m Pistola de Aire.



La ilustración "A" muestra un agujero de un impacto con el calibre exterior colocado en su lugar. El borde externo de la 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 por consiguiente en la zona 8, el tiro se anota como un 9.

6.3.2.8.7 Plantilla de Rasgado:

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

6.3.2.8.7.1 Para Pistola Fuego Central (9.65 mm.) la separación entre los bordes interiores de las líneas es de 11.00mm (+0.05mm.-0.00mm.)

6.3.2.8.7.2 Para las Competencias de pequeño calibre (5.6mm.) la separación entre los bordes interiores de las líneas es de 7.00 mm. (+0.05mm - 0.00mm). Para ser usado en 25 m. en competencias de Pistola de 5.6. mm.

6.3.2.8.8 Todos los calibres e instrumentos que se usan en Competencias / Campeonatos de la ISSF deben examinarse y deben ser aprobado por el Delegado Técnico de la ISSF antes de la competición.

6.3.3. Blancos de Ensayo de Papel:

Los blancos de ensayo deben estar claramente marcados con una raya negra cruzada en la esquina superior derecha del blanco. La raya debe ser claramente visible a simple vista, a la distancia apropiada, bajo condiciones normales de luz (excepto para Blancos de Pistola Tiro Rápido).

6.3.4 Blancos Testigo, Tarjetas Testigo, Hojas de Control.

6.3.4.1 Blancos testigos para polígonos de 50 m. y polígonos de 300m.

Un blanco testigo debe ser colocado en la parte posterior del blanco el que debe renovarse por cada relevo y en Rifle 3 posiciones hombre 50m por cada posición a menos que una hoja de control se use (excepto en 10m cuando una cinta negra de papel se usa).

6.3.4.2 Blancos Testigos para 25 m.

6.3.4.2.1 En las competencias/Campeonatos de la ISSF deben usarse blancos testigos en todas las competencias de Pistola a 25 m. para ayudar a la identificación de disparos que puedan haber errado al blanco.

6.3.4.2.2 Los blancos testigos, como mínimo, deben cubrir el ancho y altura total del marco de 25 m (5 blancos). Deben ser colocados a una distancia uniforme de un (1) metro detrás de los bancos de competencia. Deben ser continuos, o en bastidores unidos sin ningún espacio entre ellos, para registrar cualquier disparo entre los blancos de competencia.

6.3.4.2.3 Los blancos testigos deben ser hechos de papel no reflectante de un color neutral similar al color del blanco.

6.3.4.2.4 Para las competencias de 25 m. se deben colocar nuevos blancos testigos para cada tirador. En las etapas de Tiro Rápido de 25 m. Pistola, 25 m. Pistola Fuego Central y en 25 m. Pistola Estándar se deben tapar o cambiar después de cada serie de cinco (5) tiros.

6.3.4.3 Hojas de Control - Blancos electrónicos de 25 m.

6.3.4.3.1 Las áreas detrás de la zona negra del blanco debe ser cubierta por Hojas de Comprobación que puede ser cambiada después de cada serie de cinco (5) disparos en la Etapa de Tiro Rápido, después de la serie de ensayo y en cada etapa de Precisión. En la competencia de Pistola Tiro Rápido, la Hoja de Comprobación debe ser cambiada o tapada después de cada turno

| Competencia | Tapados o cambiados después de las series de ensayo | tapados o cambiados después de cada serie de 5 disparos | Provista para cada tirador para cada etapa |
|----------------------------|---|---|--|
| 25 m. Pistola Tiro Rápido | | | |
| 25 m. Pistola | X | X | |
| 5 m. Pistola Fuego Central | X | X | |
| 25 m. Pistola Estándar | X | X | |

6.3.4.3.2 Si la ubicación de algún impacto está fuera del área de la Hoja de control, la relación geométrica entre el agujero en la Hoja de Control y el cartón testigo debe ser hecha antes de retirar la Hoja de Control.

6.3.4.4 Tarjetas Testigos - Blancos electrónicos 10 m. / 50 m / 300 m .

Una tarjeta testigo debe ser fijada detrás del blanco, la que debe ser renovada en cada turno de 50m rifle 3 posiciones hombres y en cada posición (Excepto para 10 m cuando se use la cinta de papel negro.)

6.3.5 Normas de los Polígonos de Tiro

6.3.5.1 Generalidades para todas las disciplinas

6.3.5.1.1 Los Delegados Técnicos de la ISSF, de acuerdo con los Artículos 3.4.2, 3.4.3 y 3.4.4, del Reglamento General y en cooperación con el Director del Torneo y los Oficiales del Polígono blancos por el comité Organizador para las diferentes disciplinas, deben inspeccionar las instalaciones del Polígono y el equipo para todos los Campeonatos de la ISSF. Pueden autorizar pequeñas diferencias con las especificaciones de las Reglas de la ISSF siempre y cuando no se opongan a las intenciones y espíritu de los reglamentos de la ISSF, y cuyas diferencias no afecten las distancias de tiro y o las especificaciones de los blancos, que no están permitidas. Los países participantes y las Federaciones deben ser informados de cualquier variación antes de la fecha del cierre de las inscripciones para el torneo correspondiente.

6.3.5.1.2 Los **Nuevos polígonos** al aire libre deben construirse de tal manera que el sol esté detrás del Tirador el mayor tiempo posible, durante la competición.

6.3.6 Normas comunes para los Polígonos de 300 m, 50 m, 25 m. y 10 m. Rifle y Pistola

6.3.6.1 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. Los puestos de tiro están ubicados detrás de la línea de tiro.

6.3.6.2 El Polígono puede estar rodeado de tapias, si fuese necesario, por razones de seguridad. 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.

6.3.6.3 Al área usada por los tiradores de Rifle y Pistola debe proporcionársele protección contra lluvia, sol y viento. Esta protección será tal que no dé ninguna ventaja obvia a cualquier puesto de tiro o parte del Polígono.

6.3.6.3.1 Polígonos de 300m deben tener 290 m por lo menos al aire libre

6.3.6.3.2 Polígonos de 50 m deben tener 45 m por lo menos al aire libre

6.3.6.3.3 Polígonos de 25 m deben tener 12.5 m por lo menos al aire libre

6.3.6.3.3.1 Polígonos de 50m y 25m deben, siempre que sea posible, ser Polígonos al aire libre pero pueden ser excepcionalmente Polígonos interiores o cerrados a requerimiento legal o si son adversas las condiciones climáticas.

6.3.6.3.4 Polígonos de 10 m Aire deberán ser interiores .

6.3.6.3.5 Se prohíbe poner alguna sustancia sobre el piso del puesto de tiro
Se prohíbe limpiar el puesto de tiro sin permiso

6.3.6.4 Área de la competición

3.6.4.1 Se prohíbe **Fumar** en la pedana de tiro y en el área de los espectadores.

6.3.6.5 Debe haber espacio suficiente detrás de los puestos de tiro para los Oficiales de Polígono y el Jurado para realizar sus funciones.

6.3.6.5.1 Debe existir una zona para los espectadores. Esta área debe separarse del área para los Tiradores y Oficiales por una barrera convenientemente localizada a no menos 5 m detrás de la línea de tiro.

6.3.6.6 Esta prohibido el uso de teléfonos móviles, transreceptores de mano (HT) o dispositivos similares para competidores, Entrenadores y Oficiales de Equipo mientras dure la competición y se encuentren en el área. Todos los teléfonos móviles etc. **deben apagarse.**

6.3.6.6.1 Deben colocarse afiches que indiquen a los espectadores que los teléfonos celulares **deben estar apagados** y que el **FLASH** fotográfico está prohibido.

6.3.6.7 Cada Polígono debe equiparse con un reloj grande a cada extremo de la Pedana que pueda ser visto claramente por Tiradores y Oficiales.

- 6.3.6.8 Deben marcarse los Bastidores de los blancos o mecanismos con el número correspondiente al número del puesto de tiro. Los números deben ser bastante grandes para ser visto fácilmente bajo las condiciones normales de tiro a simple vista y a la distancia apropiada. Los números deben ser de colores alternados y con contraste y ser claramente visible durante la competición, tanto si los blancos están visibles como cuando están ocultos.
- 6.3.6.9 Deben fijarse los blancos de semejante manera que no tengan movimiento apreciable incluso con vientos fuertes.
- 6.3.6.10 Puede utilizarse cualquier sistema de blancos, con tal de que garantice el necesario grado de seguridad, precisión en el control de tiempos, eficiente, precisa, rápida puntuación y cambio de blancos.
- 6.3.6.11 Detrás de los puestos de tiro debe colocarse un pupitre para el Secretario de Puesto de manera tal que no moleste a los tiradores.
- 6.3.6.12 Debe proporcionarse un sistema de comunicaciones entre los Jueces de Galería y el personal que maneja los blancos o trabaja en la fosa.
- 6.3.6.13 Si se usa una fosa con marcadores individuales para cada blanco, deberá existir un sistema de señales entre el Secretario de Puesto y el Marcador.

6. 3.7. Banderas de Viento para Polígonos de 300m y 50m Rifle y Pistola

- 6. 3.7.1. Están prohibidos los indicadores de viento particulares.
- 6.3.7.2 Las banderas rectangulares, testigos de viento, indicadoras de los movimientos del aire en el campo de tiro, deberían confeccionarse con tejido de algodón de un peso aproximado de 150 g/m2. Deben colocarse tan cerca como sea posible de la trayectoria de las balas, sin estorbar ni las balas ni la visibilidad del tirador a su blanco durante la puntería

6.3.7.2.1 Banderas de viento

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

- 6.3.7.3 En los campos de 50 m (Rifle y pistola) Dichas banderas deben colocarse entre las calles de tiro de cada puesto a distancias desde la línea de tiro. Deberían colocarse banderas testigos de viento del lado del tirador en todos los parabalas.
- 6.3.7.3.1 Si un Polígono de 50 m. también es usado como Polígono cerrado de 10 m. las banderas de viento deben ubicarse a lo largo del Polígono lo bastante lejos para que den indicación de viento
- 6.3.7.4. 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 cuatro (4) Puestos de tiro y su correspondiente blanco. Deberían colocarse banderas testigos de viento del lado del tirador en todos los parabalas.
- 6.3.7.5 Los tiradores deben controlar las banderas de viento que estas no interfieran en sus blancos. Este control debe hacerse antes que comience el tiempo de preparación.

6.3.8 Distancias de Tiro:

- 6.3.8.1 Las distancias deben medirse desde la línea de tiro hasta la cara del blanco. Si se usan blancos manejados desde el foso, la distancia debe medirse hasta la cara del blanco delantero, que es siempre el blanco de competición.
- 6.3.8.2 Las distancias de tiro deben ser tan exactas como sea posible, sujetas a las siguientes variaciones permitidas

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

6.3.8.3 En campos combinados de Rifle, Pistola y Blanco Móvil a 50 m, la variación permitida puede aumentarse a + 2,50 m para el Blanco Móvil. La apertura deberá ser ajustada consecuentemente.

6.3.8.4 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 tirador. El uso de una tabla como línea de tiro no está permitida. El pie de los competidores o el codo en la posición de tendido no puede estar sobre o delante de la línea de tiro.

6.3.9. **Altura del centro del blanco (Centro del 10).**

El centro del blanco debe estar dentro de las siguientes alturas, medidas desde el nivel del suelo del puesto de tiro:

| Polígono | Altura Normal | Variación Permitida |
|---------------------------|---------------|---------------------|
| 300 m | 3.00 m | +/- 4.00 m |
| 50 m | 0.75 m | +/- 0.50 m |
| 25 m | 1.40 m | +/- 0.10 m |
| 10 m | 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).

6.3.10 **Variaciones horizontales de los centros de los blancos en los campos de tiro de Rifle y pistola a 300 m, 50 m y 10 m**

6.3.10.1 Los centros de blancos a 300 m, 50 m y 10 m deben estar enfrentados 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:

| | Máxima variación del centro en cualquier dirección |
|----------------------|--|
| 300 m Rifle | 4,00 m |
| 50 m Rifle / Pistola | 0,50 m |
| 10 m Rifle / Pistola | 0,05 m |

6.3.11 **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:

6.3.11.1 Para Polígonos de Tiro Rápido, respecto del centro del grupo de cinco blancos.

6.3.11.2 Para Polígonos de Blanco en Movimiento, respecto del centro de la abertura.

6.3.11.3 El centro del Puesto de Tiro debe estar orientado sobre el centro del blanco correspondiente o abertura. La desviación máxima horizontal desde 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. |

6.3.12. **Normas generales para los campos de tiro a 300 m, 50 m y 10 m**

Debe construirse el puesto de tiro de tal forma que no vibre o se mueva cuando otras personas se desplazan cerca. Si el suelo fuese de tierra o de grava, debe cubrirse con una lona u otro material para evitar que los codos del tirador se hundan en su superficie. 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.

6.3.12.1 Si se tira utilizando 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 de tiro** pueden tener una inclinación de 10 cm máximo hacia atrás.

6.3.12.2. Deben equiparse los puestos de tiro con:

6.3.12.2.1 Una mesa o banco movable o ajustable de 0.70 a 0.80 de altura

- 6.3.12.2.2 Una esterilla para el tiro en las posiciones tendido y de rodilla. La parte delantera de la esterilla debe estar hecha de material compresible de no más de 50 mm de espesor, de tamaño aproximado de 50 cm x 75 cm Y no medir más de 10 mm cuando se comprime con el aparato de la figura 9. El resto de la esterilla debe tener un grosor mínimo de 2 mm y un tamaño total mínimo de 80 cm x 200 cm. Como alternativa se puede proporcionar dos esterillas una gruesa y otra delgada, de dimensiones que cumpla con las normas. Se prohíbe el uso de esterillas particulares.
- 6.3.12.2.3 Una silla o taburete para el tirador
- 6.3.12.2.4 Si son utilizados blancos de papel, Un pupitre y silla para el Secretario de Puesto y si fuese necesario un catalejo.
- 6.3.12.2.5 Una pizarra de 50 x 50 cm aproximadamente donde el Secretario de puesto pueda anotar la puntuación no oficial para información de los espectadores. La pizarra debe ubicarse de forma tal que pueda ser vista fácilmente por los espectadores; pero que no moleste a los tiradores.
- 6.3.12.2.6 Si fuese necesaria la instalación de pantallas divisorias en la línea de tiro, 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 no debería ser menor que 1.50 m de largo x 2.0m de alto. Deben estar localizadas entre cada dos puestos de tiro en toda la galería.
- 6.3.12.2.7 Si el puesto de tiro está expuesto a viento excesivo debe proporcionarse protección adicional al tirador, mediante pantallas, hilera de árboles u otros medios.
- 6.3.12.2.8 En los polígonos nuevos los rompevientos por delante de la línea de tiro no están permitidos. Es recomendable quitar estos rompevientos de todos los polígonos .
- 6.3.13 **Normas de Puestos de Tiro para Polígonos 300m**
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 tirador en la posición tendido pueda poner su pierna izquierda en un Puesto de Tiro adyacente sin perturbar a ese tirador.
- 6.3.14 **Normas de los Puestos de Tiro para Polígonos de 50m.**
- 6.3.14.1 El tamaño del Puesto de Tiro no debe ser menor de 1.6 m de ancho x 2.5 m de largo si el Puesto de Tiro también se usa para 300 m.
- 6.3.14.2 Para permitir la posibilidad de participación a más tiradores en las pruebas a 50m, la anchura del Puesto de Tiro puede reducirse a 1.25m. El sistema de blancos usado en estos campos debe permitir el cambio de blancos sin molestar a los tiradores continuos.
- 6.3.15 **Normas del Polígono y Puesto de Tiro de 10m**
- 6.3.15.1 El Puesto de Tiro debe ser como mínimo de 1 m de ancho.
- 6.3.15.1.1 El borde visible cercano del banco o taburete debe estar ubicado 10 cm. adelante de la línea de tiro.
- 6.3.15.2 Los Polígonos de 10 m. deben estar equipados con blancos electromecánicos, carritos, cambia blancos o Blancos de Puntuación Electrónica
- 6.3.16 **Polígonos y Puestos de Tiro normalizados para 25m**
- 6.3.16.1 El techo y las pantallas de los Polígonos de 25m deben proporcionar al tirador la adecuada protección contra el viento, lluvia, sol y la expulsión de las vainas.
- 6.3.16.2 El piso del puesto de Tiro debe estar nivelado en todas direcciones. Debe ser de construcción firme y no permitir ninguna vibración.
- 6.3.16.3 El Puesto de Tiro debe estar techado o cubierto a una altura mínima de 2,20m por encima del nivel del Puesto de Tiro.
- 6.3.16.4 En competencias de 25m los blancos deben ponerse en:
- 6.3.16.4.1 Grupos de cinco (5), para competencias de Pistola Tiro Rápido
- 6.3.16.4.2 Grupos de Cinco (5) o excepcionalmente grupos de 4 o tres (3) deben ser usados para 25m Pistola, 25 m Fuego Central y Pistola Standard.

- 6.3.16.5 Los polígonos de 25m deben ser divididos en secciones que están compuesto de dos (2) grupos de 5 blancos por cada uno
- 6.3.16.5.1 Deben proporcionarse protección adecuada para permitir al personal del Polígono desplazarse hacia los blancos
- 6.3.16.5.2 Cada sección del Polígonos debe ser capaz de ser operado centralizada- mente; pero con capacidad de operarse independientemente
- 6.3.16.6 Las dimensiones del Puesto de Tiro deben ser:

| | Ancho | Profundidad |
|---------------------------------------|-------|-------------|
| 25 m. Pistola Tiro Rápido | 1,50m | 1,50m |
| 25 m. Pistola y Pistola Fuego Central | 1,00m | 1,50m |
| 25 m. Pistola Standard | 1,00m | 1,50m |

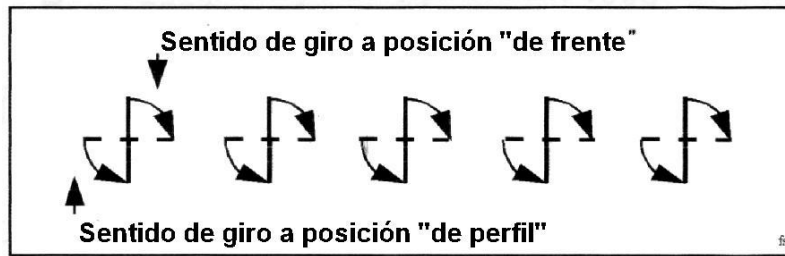
- 6.3.16.7 Puestos de Tiro deben estar separados por **pantallas transparentes** que protegen a los Tiradores de la expulsión de vainas y permitir la visibilidad de los Tiradores por los Oficiales. Las pantallas deben:
 - 6.3.16.7.1 Extenderse su borde delantero por lo menos que 0.75 m de la línea de tiro y aproximadamente 0,25 m. en la parte de atrás.
 - 6.3.16.5.2 Ser de un mínimo de 1,70 m. de alto con el borde superior a 2,00 m. por sobre el piso del Puesto de Tiro.
 - 6.3.16.7.3 Si la pantalla no toca el suelo del Puesto de Tiro, el borde inferior no debe estar a más de 0.70 m sobre el piso.
- 6.3.16.8 A cada Puesto de Tiro debe proporcionarse el equipo siguiente:
 - 6.3.16.8.1 Una mesa desplazable o ajustable, de tamaño aproximado 0.50 m x 0.60 m. y de 0.70 m. a 0.80 m. de alto.
 - 6.3.16.8.2 Una silla o taburete para el Tirador
 - 6.3.16.8.3 Un escritorio y silla para el Secretario de Puesto.
 - 6.3.16.8.4 para blancos de papel una pizarra, de aproximadamente 0.50 m x 0.50 m donde el Secretario de Puesto pueda anotar los resultados no oficiales para informar a los espectadores. Debe situarse de modo que pueda ser vista fácilmente por los espectadores pero que no perturbe la visión de los tiradores.
- 6.3.16.9 **Normas para instalaciones de 25m Blancos Giratorios.**

Los bastidores de los blancos para Pistola Tiro Rápido deben instalarse en grupos de CINCO (5), todos a la misma altura +/- 1 cm y funcionando simultáneamente, enfrentados y centrados con el puesto de tiro correspondiente. La distancia entre centros de blancos, de eje a eje, en un grupo de cinco blancos debe ser 75 cm (+/- 1cm).

El Polígono debe equiparse con sistemas de blancos montados sobre un mecanismo de rotación que permita el giro de los blancos 90° (+/- 10°) alrededor de su eje vertical. En las fases de precisión pueden usarse bastidores con blancos fijos.

 - 6.3.16.9.1 El tiempo de giro para enfrentar al tirador no debe exceder 0.3 seg.
 - 6.3.16.9.2 Cuando los blancos hayan girado, no debe percibirse ninguna vibración que distraiga al tirador.
 - 6.3.16.9.3 Vistos desde la parte superior, los blancos deben girar en el sentido de las agujas del reloj para la posición de frente y en sentido antihorario para la posición de perfil

Rotación de los blancos giratorios.



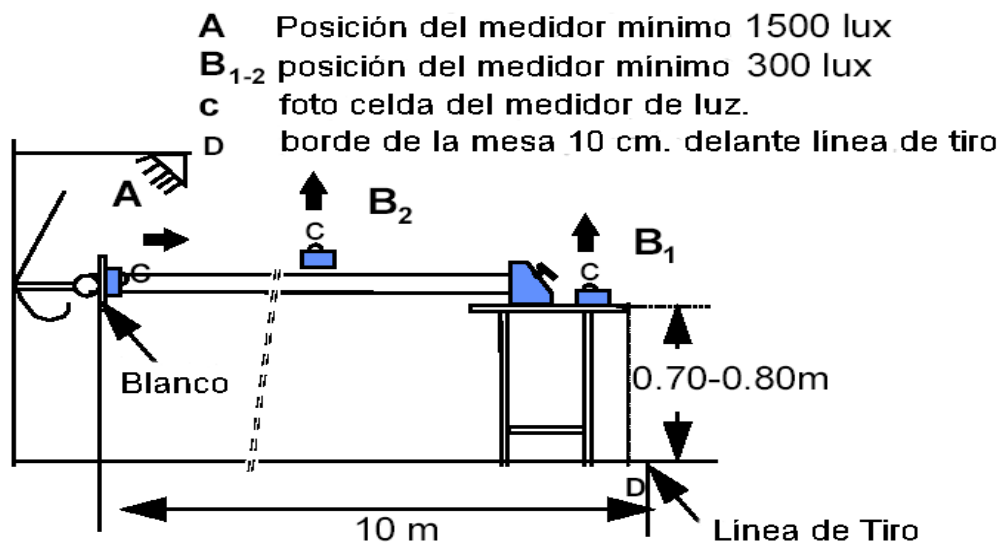
- 6.3.16.9.4 Los blancos en una sección deben girar simultáneamente. Su simultaneidad dentro de la sección, deben ser logrados con el uso de un mecanismo que proporcione funcionamiento eficaz y tiempos exactos.
- 6.3.16.9.5 El giro automático y el tiempo exacto deben asegurar Los blancos permanecen en la posición de frente el tiempo exacto especificado y vuelven a la posición oculta o perfil después del tiempo especificado (+0.2seconds - 0.0 segundos).
- 6.3.16.9.6 La medición del tiempo debe empezar el momento los blancos empiezan a ponerse de frente y termina en el momento que empiezan a girar en sentido contrario.
- 6.3.16.9.7 Si el tiempo es menor que el especificado o mayor de 0.2 segundos, el Juez director actuando por si solo o siguiendo las instrucciones de un miembro del Jurado, debe detener el tiro para permitir regular el mecanismo control de tiempos. En tales casos, el Jurado puede posponer o reiniciar el tiro.
- 6.3.16.10 **Tiempos de exposición** para las Competencias de 25m, deben ser.
- 6.3.16.10.1 Pistola Tiro Rápido: 8, 6 y 4 segundos
- 6.3.16.10.2 Pistola Standard: 150, 20 y 10 segundos
- 6.3.16.10.3 Pistola Fuego Central etapa tiro rápido: tres (3) segundos de frente para cada disparo, alternándose con puestas de perfil de siete (7) segundos (+/-0.1) segundo.
- 6.3.16.10.4 A la posición de frente se admite una tolerancia de + 0,2 seg. y - 0,0 seg.
- 6.3.16.11 Si los bastidores fuesen de madera prensada y/o de otro material compacto, toda el área central correspondiente a la zona del 8 deberá ser removible con una cartulina para facilitar la marcación.
- 6.3.16.12 **Normas para los polígonos de 25m con Blancos Electrónicos.**
- 6.3.16.12.1 Cuando se usan blancos electrónicos los sistemas de control de tiempos serán regulados para dar el tiempo de exposición nominal más 0.1 segundos.
- 6.3.16.12.2 Un "retardo" (el tiempo que es dado para asegurar que tiros que habrían ha sido "tardíos" válidos en blancos convencionales, también se agrega en los blancos electrónicos) se agregará + 0.2 segundos. (Total = 0,3 segundos).

6.3.17 Condiciones de Iluminación para Polígonos Internos de 50 m.

| Polígono interno para | Campo general | | Línea de blancos | |
|-----------------------|------------------|--------------------|------------------|--------------------|
| | Mínimo admisible | Mínimo recomendado | Mínimo admisible | Mínimo recomendado |
| 10 m | 300 | 500 | 1500 | 1800 |
| 10 m AM | 300 | 500 | 1000 | 1000 |
| 25 m | 300 | 500 | 1500 | 2500 |
| 50 m | 300 | 500 | 1500 | 3000 |

El polígono de finales debe tener un mínimo General de 500 lux, un mínimo de 1000 lux en el puesto de tiro. Para nuevos polígonos es recomendable 1500 lux

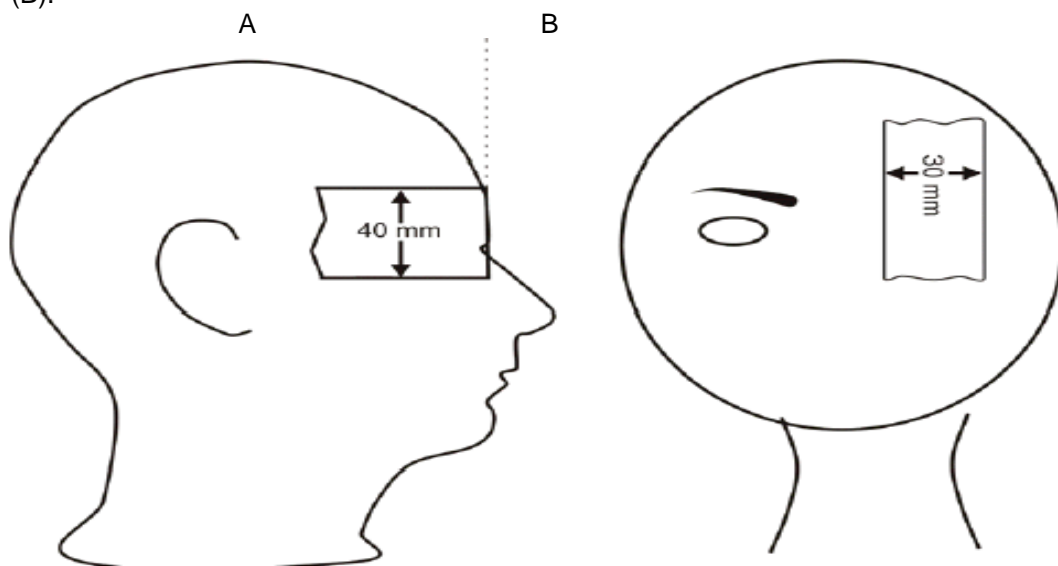
- 6.3.17.1 Todos los Polígonos interiores deben tener iluminación artificial que proporcione la cantidad de luz necesaria sin brillos ni sombras molestas en los blancos o Puestos de Tiro. El área del fondo detrás de los blancos debe ser un color medio no reflectante y neutro.
- 6.3.17.2 La medición de la iluminación de los blancos debe hacerse con el dispositivo de medición sostenido al nivel de los blancos y apuntado hacia el Puesto de Tiro (A).
- 6.3.17.3 La medición general debe realizarse en el Puesto de Tiro (B1) y también en el punto medio entre la línea de tiro y la línea de blancos (B2) con el dispositivo de medición apuntado hacia el techo
- 6.3.17.4 **Medidas de lux para polígonos interiores**



6.4. EQUIPAMIENTO Y MUNICIONES.- GENERALIDADES

- 6.4.1 . El comité organizador debe proveer un conjunto completo de calibres y equipamiento que sea necesario para controlar el equipamiento utilizado antes y durante la realización de las Competencias/Campeonatos. Equipamientos autorizados y calibrados, o equipamiento de control propio debe ser homologado.
- 6.4.2 Los tiradores deben usar solamente equipo y vestimenta que cumplan con las Reglas de la ISSF. Cualquier cosa (pistolas, aparatos, equipos, accesorios, etc.) que puedan dar a un tirador una ventaja desleal sobre los otros y que no son mencionados en estas Reglas, o que sean contrarios al espíritu de las Normas y Reglas de la ISSF, están prohibidos. El tirador es responsable de someter todas las pistolas, equipo y cualquier aparato cuestionable a la inspección y aprobación del Control de Equipos antes del comienzo de la competencia. Los Jefes de Equipo son igualmente responsables de asegurar que los equipos y vestimenta de sus tiradores cumplan con las Normas y Reglas de la ISSF. El Jurado tiene el derecho de examinar el equipo y vestimenta del tirador en cualquier momento.
- 6.4.2.1 **Regulaciones del vestuario.**
 Es responsabilidad del competidor de presentarse en el polígono vestido de una forma digna y apropiada a un acontecimiento público. Esto debe ser controlado por el Jurado El vestuario fabricado con material camuflado esta prohibido
- 6.4.2.1.1 El uso de cualquier artefacto especial, medios o prendas de vestir que inmovilicen o reduzcan indebidamente el movimiento de las piernas, cuerpo o brazos del tirador, están prohibidos para asegurar que las habilidades del desempeño de los tiradores no sean mejorados artificialmente por la ropa especial.
- 6.4.2.2 Antes de la competición cada arma o equipamiento del tirador debe ser examinado por la sección de Control de Equipamiento de acuerdo con las reglas de la ISSF El tirador es responsable de presentar todas las armas y equipamientos incluyendo algún equipamiento y/o accesorio cuestionable para la inspección oficial y aprobación de su uso.
- 6.4.3 El Comité Organizador debe informar a los oficiales de equipo y tiradores, con tiempo suficiente antes de la competencia, donde y cuando ellos pueden tener su equipo inspeccionado.

- 6.4.4 La Sección de Control de Equipo será asistida supervisada por un Miembro(s) del Jurado.
- 6.4.5 La sección de Control de Equipo debe registrar el nombre del tirador, la marca (fabricante), número de serie, y calibre de cada rifle aprobado.
- 6.4.6 Todo equipo aprobado debe marcarse con un sello o letrero engomado y debe registrarse también en la Tarjeta de Control de Equipo.
- 6.4.7 Después que el equipo ha sido aprobado, no puede alterarse en ningún momento antes ni durante la competencia en ninguna manera que entre en conflicto con las Reglas de la ISSF.
- 6.4.8 Si existe cualquier duda considerando una alteración, el equipo debe ser retornado al Control de Equipo para reinspección y aprobación.
- 6.4.9 La aprobación de cualquier equipo es válida sólo para la competencia para la cual la inspección fue hecha.
- 6.4.9.1 **Para Rifle:** Si el equipo de un tirador no hubo pasado por Un Control de tipo "Único" entonces ese equipamiento solo está validado para la competencia que fue verificado.
- 6.4.10 Todos los tiradores deben ser provistos por un Número de Partida (Bib) que debe ser usado sobre su espalda durante toda la competición. el número de Partida (Bib) debe indicar el número asignado, el apellido, la abreviatura del país aprobada por el COI. El tamaño de las letras debe ser lo mayor posible y nunca menor que 20 mm
- 6.4.10.1 **Número de comienzo** en la competencia debe ser llevado por todos los tiradores, en sus espaldas y encima de la cintura, en todo momento mientras esté participando en los entrenamientos precompetencias o competencias. Si el Número del Tirador no se lleva puesto, el tirador no puede comenzar/continuar.
- 6.4.10.2 Todos los tiradores deben cumplir con las Reglas de Elegibilidad y Sponsorización de la ISSF (la Sección 4 de los Estatutos Reglas y Regulaciones). Esta Sección cubre las reglas para intervenir en competencias de la ISSF y tales materias como: Emblemas, Sponsoreo, Marcas de Publicidad y Comerciales de la Ropa junto con Controles y Sanciones.
- 6.4.10.3 **El Tapaojos** colocado en el sombrero, gorra, lentes de tiro, o una vincha en la de la cabeza, que no exceda 40mm de profundidad (A) es permitida. Estos Tapaojos no deben extenderse adicionalmente por delante de una línea del centro de la frente. Está permitida una pieza para cubrir el ojo que no apunta por la mira no mayor a 30mm de ancho (B).



- 6.5.0 **ADMINISTRACIÓN PRE TORNEO**
(Asignación del Puesto de Tiro y Pruebas de Eliminación)
- 6.5.1 Las Federaciones Nacionales deben realizar las inscripciones finales con los nombres de los Tiradores para las pruebas individuales y/o por equipo al Comité Organizador por lo menos 30 días antes del comienzo del Campeonato.

- 6.5.2 Deben informarse Tiradores y Oficiales de Equipo del horario exacto de tiro y distribución de los Puestos de Tiro no más tarde que las 12:00 horas del día que precede a la competición. Esta regla también se aplica para los entrenamientos
- 6.5.3 Un Tirador, Solo en competencias de equipos, puede ser reemplazado por otro tirador inscripto no menos de 30 minutos antes de comenzar la competencia. Esta regla también deberá aplicarse para las competencias compuestas de varias partes o se llevan a cabo en varios días.
- 6.5.4 **Principios básicos para la asignación de los Puestos de Tiro:**
- 6.5.4.1 Tiradores individuales y equipos (nacionales) deben poder disparar bajo condiciones que sean lo más semejantes posible.
- 6.5.4.1.1 Tiradores de un mismo país no deberán ser ubicados en Puestos de Tiro adyacentes.
- 6.5.4.1.2 Tiradores de una misma nación deberán estar distribuidos equitativamente, como sea posible, entre las distintas tandas.
- 6.5.4.1.3 Si más de un Turno son usados en competencias por equipo, entonces los miembros del equipo, deben distribuirse equitativamente entre los Turnos.
- 6.5.4.2 La distribución de los puestos de tiro y el horario de comienzo debe ser supervisado por el Delegado técnico por medio de un programa de sorteos de su propia computadora
- 6.5.4.3 Cuando se realicen sorteos para distribución de puestos de tiro el delegado técnico debe aprobar cualquier restricción en el polígono de tiro que deba ser tenida en cuenta
- 6.5.4.4 **Competencias de 10 m. rifle y pistola**
- 6.5.4.4.1 Si hubiese mas tiradores que puestos de tiro en competencias de rifle de aire/pistola de aire deben ser distribuidos en dos o mas tandas
- 6.5.4.5 **Competencias eliminatorias para polígonos abiertos.**
- 6.5.4.5.1 Si el número de tiradores excede la capacidad del polígono, se debe realizar una competencia eliminatoria.
- 6.5.4.5.2 Toda eliminatoria debe hacerse en una prueba completa.
- 6.5.4.5.3 La clasificación de los tiradores debe consistir en un número proporcional de los mejores tiradores de cada tanda eliminatoria, contando solamente aquellos que participan. El número de tiradores que se clasificarán debe ser anunciado lo más pronto posible.
- 6.5.4.5.4 **Fórmula:** Número de Puestos de Tiro utilizables dividido por el número total de tiradores multiplicado por el número de tiradores que tiran en la tanda. = Número de tiradores que pasarán de la etapa eliminatoria a la de clasificación.
Ejemplo: 60 puestos de tiro y 101 tiradores.
- | | | |
|-----------|-------------------------------|--------------------------------|
| 1º Tanda: | 54 tiradores empiezan = 32.08 | 32 tiradores pasan |
| 2º Tanda: | 47 tiradores empiezan = 27.92 | 28 tiradores pasan. |
- 6.5.4.6 Cuando está programada una competencia por equipos y se requiere realizar una eliminatoria, los miembros de los equipos/países deben ser divididos equitativamente entre las tandas eliminatorias. Los resultados por equipos son tomados de esas tandas.
- 6.5.4.6.1 Si los blancos son insuficientes para asignar a dos miembros de equipo por cada equipo en la primera tanda y el miembro restante de cada equipo en la segunda tanda, entonces será necesario tener tres tandas con un miembro de cada equipo en cada tanda.
- 6.5.4.7 Un tirador que no clasifica no debe participar más en la competencia.
- 6.5.4.7.1 En el caso de resultados empatados en el último lugar en una eliminatoria la clasificación será determinada según las Reglas de Desempates
- 6.5.4.8 Si una competición de Rifle / fusil dura más de un día, todos los tiradores deberán tirar un número igual de disparos en la misma posición o posiciones cada día.
- 6.5.4.8.1 Si una competición de pistola se divide en dos (2) fases o días, todos los tiradores deben finalizar la primera fase antes del comienzo de la segunda fase o comienzo del siguiente día. Todos los tiradores deben efectuar el mismo número de disparos /series cada día.

6.5.4.9 Puestos de tiro para competencias de 25 m Pistola Tiro Rápido

6.5.4.9.1 La Etapa de los segundos 30 disparos debe comenzar solamente después que todos los tiradores hayan completado la primer etapa de 30 disparos. Si hay menos tiradores que los necesarios para llenar completamente todos los turnos los espacios deben dejarse en el último turno de la primera etapa y en el último turno de la segunda etapa cuando el evento sea realizado en dos días.

6.5.4.9.2 Para la 2º Etapa, el orden de las tandas debe ser cambiado como sigue:

6.5.4.9.2.1 Un tirador que ha disparado en el Puesto de Tiro del lado izquierdo en la primera etapa, debe tirar en el Puesto de Tiro del lado derecho y viceversa (de la misma Sección del Polígono), en la segunda Etapa.

6.5.4.9.3 Cuando la competencia se lleva a cabo en un día.

6.5.4.9.3.1 Todos los tiradores en cualquier tanda de la primera etapa, tirarán todos juntos otra vez en una tanda en la segunda etapa y en la misma Sección del Polígono, aunque al revés; por ejemplo:

| Etapa | Tanda | Sección 1 | | Sección 2 | | Sección 3 | | Sección 4 | |
|-------|--------|-----------|----|-----------|----|-----------|----|-----------|----|
| | | A | B | C | D | E | F | G | H |
| | Sector | | | | | | | | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | 2 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 1 | 3 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 1 | 4 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| 2 | 1 | 2 | 1 | 4 | 3 | 6 | 5 | 8 | 7 |
| 2 | 2 | 10 | 9 | 12 | 11 | 14 | 13 | 16 | 15 |
| 2 | 3 | 18 | 17 | 20 | 19 | 22 | 21 | 24 | 23 |
| 2 | 4 | 26 | 25 | 28 | 27 | 30 | 29 | 32 | 31 |

6.5.4.9.4 Cuando la competencia se lleva a cabo en dos días

6.5.4.9.4.1 Para una competencia a ser completada en dos días, la primera tanda en la segunda etapa debe ser la tanda del medio de la primer etapa, o, si hay igual número de tandas, la tanda inmediatamente después del medio de la primera etapa.; por ejemplo:

| Etapa | Tanda | Sección 1 | | Sección 2 | | Sección 3 | | Sección 4 | |
|-------|--------|-----------|----|-----------|----|-----------|----|-----------|----|
| | | A | B | C | D | E | F | G | H |
| | Sector | | | | | | | | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | 2 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 1 | 3 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 1 | 4 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| 2 | 1 | 18 | 17 | 20 | 19 | 22 | 21 | 24 | 23 |
| 2 | 2 | 26 | 25 | 28 | 27 | 30 | 29 | 32 | 31 |
| 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 6 | 5 | 8 | 7 |
| 2 | 4 | 10 | 9 | 12 | 11 | 14 | 13 | 16 | 15 |

6.5.7 Entrenamiento

6.5.7.1 Entrenamiento Oficial

Debe suministrarse entrenamiento oficial el día siguiente al del arribo oficial de las Delegaciones.

6.5.7.2 Entrenamiento pre competencia

Para Rifle, Pistola y Blanco en Movimiento el Polígono debe estar habilitado como mínimo una (1) hora el día previo a la competencia para un pequeño periodo de entrenamiento de la disciplina que se tira el día siguiente. Esto es además del o los días de entrenamiento oficial del programa. (Para Escopeta vea reglas de escopeta)

6.5.7.3 Entrenamiento no oficial

Además del entrenamiento oficial previsto en las Reglas Generales antes del comienzo de las competencias, los Tiradores deben tener la oportunidad de entrenar durante las competiciones, en la medida en que esto sea posible desde el punto de vista de la organización.

6.5.7.4 Una sección, especialmente designada, en el Polígono de Tiro, sin blancos, debe ser dispuesta para que los Tiradores puedan probar sus armas durante los días de competición.

6.6 JURADOS DE LA COMPETICIÓN

6.6.1 En las Competencias/Campeonatos de ISSF, los jurados deben formarse de acuerdo con las Regulaciones Generales de la ISSF para aconsejar, ayudar y supervisar a los oficiales de la competición designados por el Comité Organizador. Los Funcionarios del Polígono son responsables por la conducción de la competición. El Jurado de Clasificación es el responsable y debe supervisar el puntaje y clasificación. Un Jurado debe ser responsable del Control de Equipos. Todos los Jurados en funciones se les requiere vestir un "chaleco de Jurado ISSF" que puede comprarse en la Sede ISSF.

6.6.1.1 Los Oficiales de polígono son responsable de la dirección de la competición mientras que el Jurado actúa como consejero y supervisor. Ellos deben cooperar estrechamente. Los Oficiales de polígono y Jurado son responsables ante el Comité Organizador y la ISSF, respectivamente, por la dirección de las competiciones de acuerdo con los Reglamentos y Normas de la ISSF.

6.6.1.2 Todos los Funcionarios del Polígono y Miembros del Jurado deben estar familiarizados con las Reglas de la ISSF ellos deben aplicarlas de una manera equitativa durante las competiciones.

6.6.1.3 Miembros de un Jurado o Jurado tienen el derecho a tomar decisiones individuales durante las competiciones, pero deben discutir con otros Miembros del Jurado y Funcionarios del polígono cuando exista cualquier duda. Si un Oficial de Equipo o tirador no está de acuerdo con la decisión individual de un Miembro del Jurado, puede solicitar la decisión por mayoría del Jurado, mediante una protesta oficial

6.6.2 Deberes y Funciones del Jurado

6.6.2.1 Antes del comienzo de la competición, cada Jurado de disciplina debe examinar el Polígono y verifica las disposiciones de la Organización y operación del personal, etc., para asegurarse que todo está conforme a las Reglas de ISSF. Esto es independiente de cualquier inspección anterior realizada por el Delegado Técnico.

6.6.2.2 Cuando se usan Blancos Electrónicos, los blancos deben ser controlados en funcionamiento y precisión por el Delegado Técnico (esta tarea puede ser delegada a un Jurado apropiado).

6.6.2.3 Los Jurados deben supervisar el control de las armas, equipos y accesorios, [en la Sección de Control de Armas y Equipos](#) y continuamente observan los Puestos de Tiro, las posiciones y los [equipamientos](#) de los tiradores.

6.6.2.4 Los Jurados tienen el derecho de examinar las armas, equipos, posiciones, etc., de los Tiradores en cualquier momento, incluso durante las competiciones. Durante la competición, su acercamiento no debe hacerse mientras el Tirador está ejecutando un disparo (o serie de tiros en eventos de tiro rápido). Sin embargo, si estuviese involucrada la seguridad, la acción debe tomarse en forma inmediata.

6.6.2.5 El Jurado debe supervisar la distribución de los blancos, la asignación de los Puestos de Tiro y los horarios de las tiradas.

6.6.2.6 El Jurado debe tratar cualquier protesta que se ha presentado al Comité Organizador de acuerdo con las Reglas y Regulaciones de ISSF, después de consultar a los Funcionarios del Polígono y otros directivos involucrados en la protesta

6.6.2.7 Una mayoría del Jurado siempre debe estar presente en el Polígono durante una competición para que, si es necesario, un Jurado que está presente puede llamarse y las decisiones se toman inmediatamente. El Presidente del Jurado debe asegurar la presencia de suficientes miembros del Jurado.

6.6.3 El Jurado debe decidir todos los casos que no se especifican Reglas y Regulaciones de la ISSF. Tales decisiones deben tomarse dentro del espíritu e intención de las Regulaciones de la ISSF. Cualquier decisión se debe escribir y enviarse a la Secretaría de la ISSF para que puedan clarificarse las reglas necesarias o puedan cambiarse.

6.6.4 Tiradores y Oficiales de Equipo no deben ser miembros de un Jurado. Los miembros del Jurado no deben aconsejar o ayudar a los Tiradores más allá del alcance de las Reglas de la ISSF en cualquier momento durante la competición.

6,7. OFICIALES DE COMPETICION

Deben abstenerse de realizar cualquier conversación con los tiradores o de hacer cualquier comentario referente a la puntuación o al tiempo restante de la competición.

6.7.1 Deberes y Funciones del Oficial Jefe de Polígono.

6.7.1.1 Se debe designar un Oficial Jefe de Polígono para cada competencia en un polígono específico. El Oficial Jefe de Polígono está a cargo de todos los Oficiales y Personal del Polígono y es responsable por la conducción correcta de la competencia de tiro y, donde ejerce un control centralizado, será responsable de todas las órdenes en el Polígono y debe ser el responsable de asegurar la cooperación de todo el Personal del Polígono con el Jurado;

6.7.1.2 Responsable de la rápida corrección de cualquier falla de equipo y tener disponible a los expertos en la materia necesarios para operar en el polígono. El Oficial Jefe de Polígono debe resolver cualquier irregularidad que otros Oficiales de Polígono no puedan resolver;

6.7.1.3 Responsable de la eficiente y rápida entrega del puntaje y blancos en cooperación con el Oficial Jefe de Clasificación;

6.7.1.4 Si es necesario, participa en el sorteo para la asignación de los puestos de tiro.

6.7.2 Deberes y Funciones del Oficial de Polígono.

Un Oficial de Polígono debe ser designado cada sección del polígono o por cada cinco a diez puestos de tiro. Oficiales de Polígono deben:

6.7.2.1 Ser responsable ante el Oficial Jefe de Polígono para la conducción de la competencia en la sección de blancos confiada a ellos pero debe cooperar con Miembros del Jurado en todo momento;

6.7.2.2 Llamar a los tiradores a sus puestos de tiro;

6.7.2.3 Chequear los nombres y números de identificación de los tiradores en la competencia para asegurar que ellos corresponden con la lista del comienzo, registro de polígono y la pequeña pizarra de anotación. Si es posible esto se debe completar antes del comienzo del Tiempo de Preparación;

6.7.2.4 Asegurarse que los rifles, equipo y accesorios de los tiradores se hayan examinado y aprobados;

6.7.2.5 Chequear al tirador en las posiciones de tiro y avisar al Jurado de cualquier irregularidad;

6.7.2.6 Dé las órdenes requeridas o necesarias;

6.7.2.7 Tomar cualquier acción necesaria ante una falla, protesta, disturbios o cualquier otro problema surgido durante la competencia;

6.7.2.8 Ser responsable de la precisa anotación de los disparos por los Anotadores cuando se usan blancos de papel;

6.7.2.9 Supervisar la correcta operación de los blancos;

6.7.2.10 Recibir las protestas y pasarlas a un Miembro del Jurado;

6.7.2.11 Ser responsable del registro de todas las irregularidades, disturbios, penalizaciones, fallas, tiros cruzados, tiempo extra concedido, tiros repetidos, etc. en un informe del incidente, registro del polígono y en el blanco o cinta de la impresora y en la pequeña pizarra de anotación cuando sea apropiado.

6.7.3 Deberes y Funciones del Anotador - Blancos de Papel.

Designar un Anotador por cada puesto de tiro. El Anotador debe:

6.7.3.1 llenar y verificar la información correspondiente en la tarjeta y en la pizarra de anotación, (el nombre de los tiradores, número de identificación, número del puesto de tiro, etc.);

6.7.3.2 informar al tirador cuando sus blancos de ensayo y competencia están listos para dispararles. El tirador debe informar al Anotador claramente si él desea disparar los tiros de ensayo o de competencia; esto debe ser confirmado por el Anotador. Para evitar dificultades de idioma al tirador se le pueden dar dos tarjetas con las palabras **ENSAYO** y **COMPETENCIA**. Además, cada tarjeta se debe imprimir como una copia pequeña de un blanco de ensayo o competencia. El tirador tiene que mostrar simplemente al Anotador la tarjeta apropiada;

- 6.7.3.3 tener un telescopio si se cambia el blanco a distancia. Si el Anotador controla el cambio de blanco, él debe esperar unos pocos segundos antes señalar para el cambio de blanco, para permitir al tirador observar su disparo;
- 6.7.3.4 anotar el valor preliminar de cada disparo en la tarjeta y en la pizarra de anotación colocada arriba o al costado de su escritorio para beneficio de los espectadores;
- 6.7.3.5. en los polígonos donde los blancos retornan mecánicamente hasta la línea de tiro, recoger los blancos inmediatamente después de cada serie de diez disparos y colocarlos en un contenedor cerrado para ser recolectados por el personal autorizado para su entrega a la Oficina de Clasificación;

6.7.5 **Deberes y Funciones de los Oficiales de Blanco y Foso - Blancos de Papel.**

- 6.7.5.1 El número de Oficiales de Foso debe corresponder al número de Oficiales de Polígono. En una operación de foso, ellos son responsables de su grupo de blancos asignados para asegurar que los blancos se cambien rápidamente, califiquen, marquen y levanten para el siguiente disparo del tirador.
- 6.7.5.2 Si una perforación de un disparo no puede localizarse sobre el blanco, el Oficial de Foso es responsable de determinar si el disparo está sobre algún blanco vecino y, en consulta con el Jurado y el Oficial de Polígono, resolver la situación.
- 6.7.5.3 Cuándo se usan cajas automáticas de blancos, los Oficiales de Foso son responsables de cargar los blancos correctos en las cajas, para quitar los blancos y prepararlos para su entrega a la Oficina de Clasificación. También son responsables de marcar en los blancos cualquier irregularidad que haya ocurrido.
- 6.7.5.4 Asegurarse que no haya orificios de disparos en la superficie blanca del blanco, y que cualquier marca de disparo sea indicada claramente.

6.7.6 **Deberes y Funciones del Juez de Fosa, Blancos de papel, Blanco en Movimiento**

Debe de haber un Oficial de Fosa y un ayudante a cada lado de todas las instalaciones utilizadas durante la competición. El Oficial de Fosa es responsable de:

- 6.7.6.1 asegurarse de la correcta colocación de los blancos en el bastidor, en la secuencia especificada;
 - 6.7.6.2 la colocación correcta de los medios blancos a 50 m o centros. La correcta aplicación de las obleas para cubrir los impactos. Establecer el ritmo de la indicación de puntuación, etc.;
 - 6.7.6.3 examinar el blanco después de cada carrera y asegurar que cada disparo es correctamente señalado para ambos valores y localización;
 - 6.7.6.4 asegurarse que el blanco está en dirección correcta antes de cada carrera;
 - 6.7.6.5 los impactos próximos a una línea de puntuación deben ser indicados con su valor inferior cuando se indiquen los resultados;
 - 6.7.6.6 a la terminación de cada serie, los blancos deben ser retirados del bastidor y colocados en un contenedor de seguridad, a la espera de ser llevados a la Oficina de Clasificación. Los encargados de llevar los blancos y los informes a la Oficina de Clasificación deben hacerlo al menos después de que cada segundo tirador haya concluido su tirada;
 - 6.7.6.7 Los tiros de ensayo sobre blancos a 50 m. deben cubrirse con obleas negras.
 - 6.7.6.8 Cada serie empieza con 4 disparos de ensayo. Si el tirador no dispara los tiros de ensayo, los parches negros deberán permanecer en los blancos correspondientes fuera de los círculos de puntuación.
 - 6.7.6.9 Los impactos sobre blancos a 50 m deben cubrirse con obleas transparentes. Solamente la parte exterior de los impactos que estén más cerca de la línea de puntuación deberán cubrirse en la Oficina de Clasificación en puntuación. El último impacto de cada blanco debe permanecer descubierto
- #### 6.7.7 **Oficiales de Línea de Blancos - Blancos de Papel.**

6.7.7.1 Un Oficial de línea de Blancos debe ser designado para cada sección de Grupos de Blancos o para cada cinco o diez blancos. El número de Oficiales de Línea de Blancos debe corresponder al número de Oficiales de Pedana.

6.7.7.2 **El Oficial de Línea de Blancos debe:**

6.7.7.2.1 Es responsable del Grupo de Blancos que se le asignó.

6.7.7.2.2 Deberá llamar la atención del Jurado para aquellos impactos de valor dudoso y después que la decisión sea tomada deberá señalar la ubicación y valor de los impactos.

6.7.7.2.3 Asegurarse que los blancos sean rápidamente calificados, con precisión y eficientemente marcados, parchados y/o cambiados cuando sea necesario y de acuerdo con las reglas.

6.7.7.2.4 Procura resolver las situaciones dudosas acorde a las Reglas de la ISSF y en coordinación con el Oficial de Polígono y el Jurado.

6.7.7.3 **Segundo Anotador - Blancos de Papel.**

Todas las etapas de todas las competencias de 25 m. son registradas oficial-mente en el polígono. El Segundo Anotador está en la Línea de Blancos. El debe anotar el valor de los impactos en la hoja de resultados que son cantados por el Oficial de Blancos. Si hubiere una diferencia entre lo registrado por el Anotador y el segundo Anotador que no pueda ser resuelta lo anotado por el Segundo Anotador prevalecerá.

6.7.7.4 **Marcadores**

los marcadores no deben parchar los impactos de las hojas de control , de los blancos, de los testigos y cambiar los blancos antes que la puntuación haya sido completada.

6.7.8 **Miembros del Jurado en la Línea de Blancos de 25**

6.7.8.1 Cuando se usen blancos de papel en las competencias de 25 m, se debe designar un Miembro del Jurado de Clasificación y/o Jurado de Pistola por cada sección ó grupos de blancos o para cinco a diez blancos (Ej. Uno por Oficial de Blancos). Debe acompañar al Oficial de Blancos en la línea de blancos.

6.7.8.2 El Miembro del Jurado de la Línea de Blancos debe comprobar que los blancos sean inspeccionados antes que comience el control, buscando el número correcto de disparos, proximidad a las líneas de las zonas, etc. Las situaciones dudosas serán resueltas antes de comenzar la calificación de los blancos.

6.7.8.3 Las decisiones sobre situaciones dudosas deben ser hechas simultáneamente por dos Miembros del Jurado y el Oficial de Blancos. El Miembro del Jurado de Línea de Blancos actuará como Presidente e insertará el calibre si fuera necesario.

6.7.8.4 El Miembro del Jurado de Línea de Blancos debe asegurarse que sean correctos todos los resultados anotados por el Segundo Anotador de Registro en la Línea de Blancos, y también que las decisiones del Jurado sean correctamente anotadas y certificadas en la tarjeta de puntuación.

6.7.8.5 El Miembro del Jurado debe asegurarse que los blancos no sean tapados y los impactos no sean indicados con los discos de color hasta después que las situaciones dudosas hayan sido resueltas y la puntuación haya sido registrada correctamente por el Segundo Anotador de Registro.

6.7.8.6 Cuando la calificación es realizada en la línea usando equipos electrónicos de calificación, un miembro del Jurado de Clasificación debe estar presente para asistir en la solución de alguna decisión relativa a puntuaciones. Miembros del Jurado de Pistola deben asesorar en casos donde deban tomarse decisiones o cuando hubiera disponible sólo uno o dos Miembros del Jurado de Clasificación.

6.7.9 **Oficial de Blancos – Blancos de Marcación Electrónica.**

6.7.9.1 Los Oficiales de Blancos deben asegurarse que no haya agujeros de balas en la superficie blanca del blanco, y que cualquier marca de disparos en el bastidor esté claramente indicada, tapar los blancos testigos y tapar o cambiar las tarjetas testigos y las hojas de comprobación.

6.7.9.2 Los Blancos Testigos, Cartulinas Traseras y hojas de Control no deben ser tapados o cambiadas hasta haber finalizado todo el proceso de puntuación.

6.7.10 **Oficiales Técnicos - Blancos de Puntuación Electrónicos.**

- 6.7.10.1 Oficiales Técnicos pueden ser designados a operar y mantener el equipo del Blanco de Puntuación Electrónica, ellos pueden ofrecer consejo a Oficiales de Polígono y Miembros del Jurado pero no deben tomar ninguna decisión.
- 6.7.10.2 Antes del comienzo de cada turno de una competencia, un Miembro del Jurado deberá inspeccionar los Blancos Electrónicos de Puntuación para confirmar lo siguiente:
- 6.7.10.3 que no hay orificios de disparo en la superficie blanca del blanco;
- 6.7.10.4 cualquier marca de disparo en el marco debe estar claramente indicado;
- 6.7.10.5 El blanco testigo está libre de orificios de disparo;
- 6.7.10.6 las tarjetas testigos está libre de orificios de disparo;
- 6.7.10.7 hojas de Control deben ser renovadas;
- 6.7.11 Procedimientos para el examen de los Blancos Electrónicos siguiendo una **protesta de resultado, queja, no indicación, etc.**
- 6.7.11.1 Un miembro del Jurado consigue los datos siguientes: (Nº de Línea de Tiro, y completa la carta, hoja o blanco, Turno, Serie, Hora).
- 6.7.11.1.1 La hoja de control (25 m. / 50 m.). Si la ubicación de algún impacto está fuera del área de la hoja de control, la relación geométrica de los agujeros de los impactos en la Hoja de Control y el Cartón Testigo debe ser hecho antes de remover la Hoja de Control.
- 6.7.11.1.2 El Cartón Testigo (25 m. / 50 m / 300m.).
- 6.7.11.1.3 El blanco Testigo (25 m.).
- 6.7.11.1.4 La banda de papel negro (10 m.).
- 6.7.11.1.5 la banda de goma negra (50 m.).
- 6.7.11.1.6 el Reporte de Incidente en Polígono.
- 6.7.11.1.7 La impresión LOG.
- 6.7.11.1.8 los datos grabados de la computadora de resultados de Blancos Electrónicos, si fuese necesario.
- 6.7.11.2 Un Miembro del Jurado debe examinar la cara del blanco electrónico, el marco o bastidor y anotar la ubicación de cualquier disparo fuera de la diana.
- 6.7.11.3 No se debe hacer "CLEAR LOG" (limpiar) hasta que lo autorice el Jurado de Clasificación.
- 6.7.11.4 El numero de agujeros deben ser contados y registrada su ubicación. Los Miembros del Jurado deben examinar los datos anteriores y ellos hacen las valoraciones independientes antes que sea tomada una decisión formal del Jurado.
- 6.7.11.5 Un Miembro del Jurado debe supervisar cualquier intervención manual del control de resultados del ordenador (p.ej. introducción de penalizaciones, corrección de puntuaciones después de fallas etc.)
- 6.8.0 **PROCEDIMIENTOS de CLASIFICACIÓN**
- 6.8.1 La Oficina de Clasificación debe publicar los resultados preliminares en la Pizarra Principal lo más pronto posible después de cada Tanda, Fase de competencia y finalización de cada competencia.
- 6.8.1.1 La lista de resultados debe estar publicada sobre la pizarra antes que haya expirado el tiempo de protesta.
- 6.8.2 La lista de Resultados oficiales debe contener lo siguiente:
- 6.8.2.1 Lista de contenido
- 6.8.2.2 Una página de Certificación de Resultados (deberá estar firmada por el o los Delegados Técnicos y por todos los Presidentes de Jurados).
- 6.8.2.3 Una lista de los Oficiales de la Competencia;

- 6.8.2.4 Un listado de inscripciones por Naciones y Competencias.
- 6.8.2.5 Un Horario de competencias.
- 6.8.2.6 Un listado con los nombres de los medallistas.
- 6.8.2.7 Un listado de medallas por Nación y cantidad.
- 6.8.2.8 Un listado de igualación y nuevos récords.
- 6.8.2.9 Los resultados finales en el orden normalizado por la ISSF de Competencias (hombre - Rifle 10 m., 50 m. y 300 m.; pistola 10 m., 50 m. y 25 m.; escopeta trap, doble trap y skeet; blanco en movimiento 10 m. y 50 m.; mujeres - en el mismo orden; hombre junior - en el mismo orden; mujer junior - en el mismo orden).
- 6.8.2.9.1 Estos listados deben contener nombres completos como es usado en la ISSF Número de identificación (APELLIDO, Primer Nombre Completo, Número dorsal y la Nación (código oficial del COI) de cada tirador.
- 6.8.2.9.2 Las abreviaturas siguientes deben ser usadas en las listas de resultados:

| | |
|------|---|
| DNF | Did not Finish (No Finalizó). |
| DNS | Did not Start (No Comenzó). |
| DSQ | Disqualified (Descalificado). |
| NOE | Not Officially Entered (No Enterado Oficialmente) |
| WR | New World Record (Nuevo Récord Mundial). |
| EWR | Equaled World Record (Igualado Récord Mundial). |
| FWR | New Final World Record (Nuevo Récord Mundial en Final). |
| EFWR | Equaled Final World Record (Igualado Récord Mundial en Final). |
| NWRJ | New World Record Junior (Nuevo Récord Mundial Junior). |
| EWRJ | Equaled World Record Junior (Igualado Récord Mundial Junior). |
| NOR | New Olympic Record (Nuevo Récord Olímpico). |
| EOR | Equaled Olympic Record (Igualado Récord Olímpico). |
| FOR | New Final Olympic Record (Nuevo Récord Olímpico en Final). |
| EFOR | Equaled Final Olympic Record (Igualado Récord Olímpico en final). |
- 6.8.3 Una (1) copia de las listas de resultados oficiales de cada prueba debe enviarse a la Secretaría de la ISSF vía fax o Email inmediatamente después de que ha sido verificada pero antes de la finalización del día de la competencia.
- 6.8.4 Una (1) copia de la lista completa de los resultado oficiales debe enviarse a la Secretaría de ISSF inmediatamente a la conclusión, a más tardar dentro de tres (3) días después de la finalización de las competencias.
- 6.8.5 El **Jurado de Clasificación** debe supervisar los resultados y todo el trabajo hecho en la Oficina de Clasificación y en la línea de blancos de 25 m. Dirige cómo se calificará cualquier tiro cuestionable, determina su valor y resuelve cualquier pregunta o protesta relacionada con los resultados. Los resultados finales oficiales deben ser verificados y firmados por el Presidente del Jurado de Clasificación para confirmar su exactitud.
- 6.8.6 Cuando se usa **Calificación Electrónica de Blancos** muchas de éstas funciones son realizadas por las máquinas, sin embargo el Jurado de la Clasificación, debe resolver cualquier pregunta o protesta relacionada con los resultados y ellos deben realizar un control independiente de los resultados más altos (6.7.13).
- 6.8.7 En los Campeonatos de ISSF los blancos de las pruebas siguientes deben ser clasificados en la Oficina de Clasificación:
 - 6.8.7.1 Todas las pruebas de Rifle a 10 m, 50 m. y 300 m. (blancos de papel).
 - 6.8.7.2 Todos las pruebas de la Pistola a 10 m. y 50 m. (blancos de papel).
 - 6.8.7.3 Todas las pruebas de Blanco en Movimiento a 10 m y 50 m (blancos de papel).
 - 6.8.7.4 Todos los resultados, de esas pruebas o fases, que se hacen en el Polígono son considerados resultados preliminares.

- 6.8.8 Todos los blancos para las pruebas que deben ser clasificados en la Oficina de Clasificación deben ser transportados en un recipiente cerrado con llave desde la línea de blancos hasta la Oficina de clasificación con seguridad adecuada.
- 6.8.9 Blancos de competición para competencias que se califican en la Oficina de Clasificación deben numerarse y de acuerdo con la planilla de resultados. La Oficina de clasificación es responsable de la correcta numeración de los blancos y debe verificar a priori los blancos de cada prueba antes que sean enviados al Juez Director del Polígono u otros Jueces del Polígono.
- 6.8.10 El Oficial Jefe de Polígono y el Jefe de la Oficina de Clasificación son responsables de la entrega rápida de blancos a la Oficina de Clasificación para ser clasificados inmediatamente después de haber sido disparados, para evitar retraso en la confección de la lista de los resultados.
- 6.8.11 En la Oficina de Clasificación, los siguientes procedimientos de calificación deben ser verificado por un segundo Oficial:
- 6.8.11.1 Determinación del valor de impacto individual
- 6.8.11.2 Verifica el valor de los impactos o puntos a ser deducidos.
- 6.8.11.3 Registros en la pizarra principal
- 6.8.11.4 Suma las series individualmente y el total
- 6.8.12 Cada Oficial debe certificar su trabajo inicialando el blanco, tarjeta de resultados o planilla de resultados.
- 6.8.13 Independientemente de la determinación de los resultados, el Jurado de Clasificación debe examinar los 10 mejores resultados individuales y los resultados de los 3 mejores equipos antes de la publicación de la Lista con los resultados finales.
- 6.8.14 **Valor de los impactos:**
- 6.8.14.1 Todos los impactos de los proyectiles se anotan según el valor más alto del círculo de puntuación que toque el agujero del proyectil.. Si cualquier parte de un círculo de marcación (la línea de demarcación que divide dos zonas) está tangente o tocada por el orificio, el tiro debe anotarse con el valor más alto de las dos zonas involucradas. Semejante caso es determinado por si el proyectil agujerea o el borde del calibre insertado es tangente o toca cualquier parte exterior de la línea divisoria de las zonas de puntuación.
Una excepción a esta Regla es la calificación del diez interno en el blanco de rifle de aire
- 6.8.14.2 Deben determinarse tiros en disputa acerca de valor por medio de un calibre u otro dispositivo que haya sido aceptado por el Delegado Técnico de la ISSF para garantizar la exactitud de la calibración. Los calibres siempre deben insertarse en el agujero del impacto con el blanco en la posición horizontal.
- 6.8.14.3 Cuando el uso exacto del calibre se hace difícil por la proximidad de otro agujero, el valor del tiro debe determinarse por medio de una plantilla grabada de material transparente, para ayudar a la reconstrucción de la posición de un círculo o para determinar si hay dos impactos superpuestos.
- 6.8.14.4 Si dos Oficiales de Clasificación no están de acuerdo en el valor de un impacto, debe pedirse inmediatamente la intervención del Jurado.
- 6.8.14.5 El calibre sólo puede insertarse una vez en cada agujero de bala. Por esta razón, el uso del calibre debe marcarse en el blanco con el valor determinado y las firmas de los tres Oficiales que intervinieron.
- 6.8.14.6 Los impactos fuera de los círculos de puntuación se deben registrar como perdidos.
- 6.8.15 Todas las irregularidades, penas, omisiones, fallas, tiempo extra otorgado, tiros repetidos/ series o anulación de disparos, etc. debe ser claramente marcado y registrado en un Informe de Incidentes, Formulario IR (vea el formulario en la parte final de la Reglas de Pistola) el Registro de la Galería, faja impresa, sobre el blanco, y sobre la tarjeta de puntaje (Blanco de papel) por el Oficial de Polígono y/o Miembro del Jurado para la atención de la Oficina de Clasificación
- 6.8.16 **La deducción del resultado** debe ser siempre hecha en la serie en que se cometió la violación de la Regla. Si están involucradas deducciones generales deben ser hechas en el impacto de menor valor de la primera serie.

6.9 PROCEDIMIENTO DE RESULTADOS EN COMPETENCIAS DE 25 M (CON BLANCOS DE PAPEL)

6.9.1 los resultados deben registrarse por el Secretario de Puesto, en una tarjeta de resultados la que debe tener espacios para el nombre, país, el número de Identificación del Tirador, Tanda, Polígono y Puesto de Tiro, tiros de ensayo, y resultados de la competición. Debe haber espacio para anotar otros detalles necesarios como Mal Funcionamiento, tiempo extra otorgado, advertencias, penalizaciones, irregularidades, etc.

6.9.1.1 Impactos Rasgados

6.9.1.1.1 Los disparos realizados mientras el blanco está en movimiento no deben ser anotados como impactos a menos que la dimensión horizontal mayor del orificio (la superficie marcada por el plomo de la bala en el blanco se ignora) no mida más de 7 mm en las competencias de 25 m. percusión anular de calibre 5.6 mm (.22”), o de 11 mm en la competencia de Pistola Fuego Central.

6.9.1.1.2 La deformación elíptica horizontal del hueco de la bala en el blanco debe ser medida con un calibre para “impactos rasgados”. Todas las mediciones hechas usando el calibre para impactos rasgados debe hacerse usando los bordes internos de las líneas grabadas.

6.9.1.2 El Jurado debe supervisar todos los procedimientos de calificación.

6.9.1.2.1 Marcación, Calificación y anotación del valor de los disparos.

6.9.1.2.2 Tan pronto como el Oficial de Blancos sea notificado que el polígono está listo (seguro), los blancos deben ser enfrentados. El Oficial de Blancos, junto con al menos un Miembro del Jurado, debe señalar el valor de los impactos en cada blanco y anunciarlos en voz alta al Anotador en la línea de tiro. El Anotador las anota en el Registro del Polígono y en la pizarra cerca de su escritorio.

6.9.1.2.3 El Segundo Anotador debe acompañar al Oficial de Blancos y anota el valor de los disparos en una tarjeta de puntuación como son cantados por el Oficial de Blancos.

6.9.1.2.4 La posición y el valor de los disparos en el blanco deben ser indicados al tirador y espectadores como sigue:

6.9.1.2.4.1 Discos pintados de color en la competencia de **25 m. Pistola Tiro Rápido** Estos discos deben tener un diámetro de 30 mm a 50 mm. Deben estar pintados de rojo de un lado y de blanco del otro. Deben tener un eje a través del centro del disco extendido a ambos lados del disco de aproximadamente 5 mm de diámetro y 30 mm de largo. Después de cada serie de cinco disparos y luego que el valor de los impactos haya sido decidido y anunciado, los discos deben ser colocados en los orificios de los impactos por el Oficial de Blancos.

6.9.1.2.4.2 Un diez debe ser indicado con el lado rojo mirando al tirador. Los valores menores que diez deben ser indicados con el lado blanco mirando al tirador. Luego que los impactos han sido indicados de esta manera, el resultado total de la serie debe ser mostrado en el pequeño tablero cerca de la línea de blancos y anotados por el Segundo Anotador. El total de la serie también debe ser anunciado. Los discos deben ser retirados y los blancos tapados.

6.9.1.2.4.3 En las competencias de **25 m. Pistola Standard, 25 m Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central**, el valor y localización de los disparos son indicados mediante una "paleta" con una varilla de aproximadamente 300 mm de largo y con un pequeño disco en un extremo de un diámetro de 30 a 50 mm., pintado de rojo por un lado y de blanco del otro. El disco debe ser colocado sobre el orificio en el 10 (centro) con el lado rojo mirando al tirador mientras se anuncia el valor del impacto. Para los impactos con valor inferior a diez, debe mostrarse el lado blanco. Cuando una serie de disparos se tira en el mismo blanco, la puntuación debe ser anunciada comenzando con los más altos. El total de la serie debe ser anunciado después que todos los disparos han sido indicados individualmente.

6.9.1.2.4.4 Los disparos de ensayo deben indicarse y anotarse.

6.9.2 Para blancos calificados oficialmente en el polígono.

6.9.2.1 El Oficial de Blancos y el Oficial de Polígono deben verificar que los resultados de la pizarra de puntuación sean los mismos que los anotados en la Línea de Blancos.

6.9.2.2 Sí hubiera alguna diferencia de opinión referente a la anotación del valor de un disparo, el asunto debe resolverse de forma inmediata.

6.9.2.3 Tan pronto como sea posible los disparos son indicados y anotados:

- 6.9.2.3.1 Los blancos deben ser parchados y dejados listos para la próxima serie. (Competencia de Pistola Tiro Rápido y Etapas de Tiro Rápido); o
- 6.9.2.3.2 Los blancos deben ser reemplazados y los Blancos Testigos parchados o reemplazados para la próxima serie.
- 6.9.2.3.3 Los blancos y blancos testigos deben ser retirados rápidamente y reemplazados con nuevos blancos para el próximo tirador.
- 6.9.2.4 La tarjeta de puntuación debe ser firmada próximo al total antes de dejar el polígono. El tirador que no haya firmado la tarjeta no podrá protestar el resultado que figura en la misma.

6.10 REGLAS DE CONDUCTA PARA TIRADORES Y OFICIALES

- 6.10.1 No están permitido durante las competencias/campeonatos supervisados por la ISSF demostraciones o propaganda políticas, religiosas o
- 6.10.2 Cada equipo debe tener un **Jefe de Equipo** que es responsable por mantener la disciplina dentro del equipo. Un tirador puede ser designado Jefe de Equipo. El Jefe de Equipo debe colaborar con los Oficiales de Polígono en todo momento en beneficio de la seguridad, operación eficiente de las competencias y del espíritu deportivo. Un Jefe de Equipo es responsable por todos los asuntos oficiales correspondientes al equipo.

6.10.3 **El Jefe de Equipo tiene la responsabilidad de:**

- 6.10.3.1 Completar las inscripciones necesarias con información veraz y presentarlas al oficial correspondiente dentro de los límites de tiempo establecidos.

- 6.10.3.2 Estar familiarizado con el programa.

Tener a los miembros del equipo informados, listos para tirar, en el Puesto de Tiro correspondiente, a la hora correcta, con el equipo aprobado.

Controlar los resultados y llenar las protestas si es necesario.

Controlar los boletines preliminares y oficiales, resultados y anuncios.

Recibir la información Oficial y solicitudes y pasarlas a los miembros del equipo.

- 6.10.4 **El tirador debe presentarse**, listo para tirar, en el Puesto de Tiro designado, en la hora correcta, con el equipo aprobado.

6.10.5 **Enseñanza (coaching) durante la competencia.**

- 6.10.5.1 Todo tipo de enseñanza mientras el tirador esté en la línea de tiro **está prohibida**. Mientras permanezca en la línea de tiro, el tirador solo puede hablar con los Miembros del Jurado u Oficiales de Galería.

- 6.10.5.2 Si un **tirador desea hablar** con alguien más, debe descargar su arma, dejarla en condiciones seguras en la línea de tiro (sobre el banco de la línea de tiro si es posible). En el caso de armas con cerrojo, el cerrojo debe estar abierto y hacia atrás. Un tirador puede dejar la línea de tiro solo después de notificarlo al Oficial de Polígono y sin molestar otros tiradores.

- 6.10.5.3 Si un **oficial del equipo desea hablar** con un miembro del equipo en la línea de tiro, el oficial del equipo no debe contactar al tirador directamente o hablar con el tirador mientras éste esté en la línea de tiro. El oficial del equipo debe obtener el permiso del Oficial de Polígono o Miembro del Jurado, quien llamará al tirador para que salga de la línea de tiro.

- 6.10.5.4 Si un oficial del Equipo o un tirador violan las reglas referidas a "coaching", la primera vez se le debe dar una advertencia. En casos de repetición se le descontarán DOS (2) puntos del puntaje del tirador y el oficial del equipo debe dejar la vecindad de la línea de tiro.

6.10.6 **Sanciones por violaciones a las Reglas:**

- 6.10.6.1 En el caso de violación de las normas o instrucciones de un Juez de Polígono o del Jurado, pueden ser impuestas las siguientes penalizaciones al tirador por un Miembro del Jurado o por el Jurado:

- 6.10.6.1.1 Una amonestación a un tirador debe ser expresada en términos tales que no deje duda de que es una AMONESTACIÓN y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario que

una penalización vaya precedida por una amonestación. Esto debe anotarse en una hoja de incidencias y apuntarlo en el Registro de la Galería por un Miembro del Jurado.

6.10.6.2 La deducción de puntos de un resultado, expresado por un mínimo de dos (2) Miembros del Jurado mostrando una tarjeta verde con la palabra DEDUCCIÓN. Esto debe constar en un Reporte de Incidentes, indicarlo en la faja de papel, y ser anotado en el Registro por un Miembro del Jurado.

6.10.6.3 La descalificación, expresada por el Jurado mostrando una tarjeta roja con la palabra DESCALIFICACIÓN. Una descalificación sólo se puede imponer por decisión de la mayoría del Jurado.

6.10.6.3.1 En caso de descalificación en la Final, el tirador ocupará la última posición en la Final, y puede conservar su puntaje de clasificación, [incluyendo algunos disparos de desempate antes de la final](#)

6.10.6.4 El tamaño de las tarjetas debería ser aproximadamente de 70 mm x 100 mm.

6.10.6.5 **Las violaciones son graduadas por el Jurado como sigue:**

6.10.6.5.1 En caso de una evidente violación a las Reglas una AMONESTACIÓN debe ser impuesta primeramente para que el tirador tenga la oportunidad de corregir la falta. Preferentemente la advertencia debe ser hecha durante la etapa de entrenamiento o tiros de ensayo. Si el tirador no corrige la falta dentro del tiempo estipulado por el jurado, se le deducirán DOS (2) puntos de su resultado. Si el tirador aún así no corrige la falta, la descalificación debe ser impuesta.

6.10.6.5.2 En caso de una **violación encubierta** de la Reglas, cuando la falta es deliberadamente ocultada, se debe imponer la descalificación.

6.10.6.6 Si un tirador **molesta a otro tirador** en una forma antideportiva cuando éste está tirando, se le deducirán DOS (2) puntos. Si el incidente es repetido se debe imponer la descalificación.

6.10.6.7 Si, cuando se le requiere una explicación sobre un incidente, conscientemente y con conocimiento el tirador da una **información falsa**, se le deducirán dos (2) puntos. En casos serios se puede imponer la descalificación.

6.10.6.8 Si un tirador manipula un arma de una **manera peligrosa** o violando cualquier norma de seguridad, el tirador puede ser descalificado por el Jurado.

6.11.0 REGLAS DE COMPETENCIAS

6.11.1 Manejo de los Blancos

6.11.1.1 Blancos de Papel

6.11.1.1.1 10 m Rifle de Aire y 10m Pistola de Aire

6.11.1.1.1.1 El cambio de los blancos es realizado por el tirador, bajo la supervisión del Oficial de Polígono. El tirador es responsable de disparar en blanco correcto.

6.11.1.1.1.2 Inmediatamente después de cada serie de diez disparos el tirador debe poner los diez blancos en un lugar apropiado para el Anotador, quien deberá colocarlos en un contenedor seguro que será retirado por personal autorizado para su entrega a la Oficina de Clasificación.

6.11.1.1.2 50 m Pistola. Y Rifle

6.11.1.1.2.1 Si es utilizado Transportador o cambiador automático de blancos, el tirador puede controlar el cambio de blanco o lo puede hacer el Anotador. En ambos casos, el tirador es responsable de disparar en el blanco correcto.

6.11.1.1.2.2 Si el tirador considera que la marcación o el cambio de blancos es demasiado lento, debe informarlo al Oficial de Polígono. Si el Oficial de Polígono o el Jurado considera justo el reclamo, deben corregir la situación. Si el tirador o el Oficial de Equipo considera que no hay una mejora, el tirador o el Oficial de Equipo puede protestar al Jurado. El Jurado puede otorgar una extensión del tiempo hasta un máximo de 10 minutos. Este tipo de reclamo no puede ser hecho en los últimos 30 minutos de la competencia, excepto en circunstancias inusuales.

6.11.1.2 Blancos de Puntuación Electrónica.

Es esencial que los tiradores se familiaricen por si mismos durante el entrenamiento con los botones del control que altera la presentación del blanco en la pantalla del monitor (facilidad de ACERCAMIENTO) y el cambio de un blanco de Ensayo a un blanco de Competencia

(COMPETENCIA). En las competencias de 10m y 50m, el cambio de ensayo a competencia está bajo el control, y es la responsabilidad de, el tirador. Si algún tirador está en la duda, él debe pedir asistencia a un Oficial de Polígono.

- 6.11.1.2.1 No se permite **al tirador oscurecer la pantalla del monitor** o de ninguna parte de la pantalla. La pantalla entera debe ser visible al Jurado y al Personal del Polígono.
- 6.11.1.2.2 Tiradores y Oficiales de Polígono **no deben tocar el panel del control de la impresora** y/o cintas de la impresora antes del fin del relevo, o competencia, excepto cuando haya sido autorizado por el Jurado. Los tiradores deben firmar la cinta de la impresora (próximo al total de la puntuación) antes de salir del polígono para poder identificar su puntuación.
- 6.11.1.2.3 Cuándo un tirador se olvida de firmar la cinta de la impresora a un Miembro del Jurado o el Oficial de Polígono debe colocar sus iniciales en esta cinta de la impresora para permitir ser enviada a la Oficina de Clasificación.
- 6.11.2 Reglas de Competencia para 10 y 50 m Rifle y pistola.
- 6.11.2.1 **Tiempo de Preparación.**
 - 6.11.2.1.1 Los tiradores deben tener 10 minutos antes del comienzo de la competencia para hacer su preparación final. Durante el Tiempo de Preparación los blancos de ensayo deben ser visibles. El Oficial Jefe de Polígono debe permitir que los tiradores traigan su equipo al puesto de tiro antes del Tiempo de Preparación, si algún turno previo ha terminado. El Oficial Jefe de Polígono anunciará cuando el turno previo haya terminado. Los controles previos por el jurado y los oficiales de polígono deben completarse antes del comienzo del Tiempo de Preparación.
 - 6.11.2.1.2 Entonces se les dará la orden "**PREPARATION TIME BEGINS NOW**" (**EI TIEMPO DE PREPARACION COMIENZA AHORA**). Antes y durante el Tiempo de Preparación los tiradores puede manejar sus armas, realizar tiro en seco, manipulaciones y ejercicios de puntería en la línea de fuego siempre que no haya personal delante de los puestos de tiro.
- 6.11.2.2 **Comenzar.**
 - 6.11.2.2.1 Ningún disparo puede realizarse antes del comienzo de la competencia.
 - 6.11.2.2.2 La competencia se considera que ha comenzado cuando el Oficial Jefe del Polígono ha dado la orden "**START**" (**COMENZAR**). Cada disparo realizado después que el competidor ha completado sus disparos de ensayo se deben registrar para la competencia. Sin embargo, el tiro en seco está permitido.
- 6.11.2.3 **Disparos de ensayo - disparos antes de STAR (COMENZAR) y después de STOP (ALTO)**
 - 6.11.2.3.1 **Disparos de ensayo** (ilimitados en cantidad) sólo pueden dispararse antes del comienzo de cada competencia o posición. Una vez que el primer disparo de competencia se ha disparado, ningún disparo(s) adicional de ensayo está permitido al menos que lo permita el Jurado según estas Reglas. Cualquier disparo(s) de ensayo adicional disparado en contravención de esta regla debe anotarse como cero(s) en la competencia.
 - 6.11.2.3.2 Un disparo o disparos que se **realicen antes del comienzo** del tiempo oficial de tiro debe incurrir en **una penalización de dos (2) puntos** en el primer blanco de competencia por cada disparo realizado. Un disparo o disparos, que no se disparen del total, se deben calificar como cero(s) en el último blanco(s) de competencia. Lo mismo se aplica a disparos realizados después del fin del tiempo oficial de tiro, a menos que el Oficial Jefe de Polígono o un Miembro del Jurado hayan autorizado tiempo extra. Si un disparo(s) demorado no se puede identificar, tal disparo(s) debe ser anulado deduciéndose el disparo(s) de más alto valor de ese blanco.
- 6.11.3 **Tiempo restante.**
 - 6.11.3.1 El Oficial Jefe de Polígono debe informar a los tiradores del tiempo que resta por el altavoz en ambos casos a los diez (10) y cinco (5) minutos antes de la terminación del tiempo de tiro.
 - 6.11.3.2 La competencia debe parar con la orden "**STOP**" (**PARAR**) o en la señal apropiada.
 - 6.11.3.3 Si un disparo(s) es efectuado después que la orden o señal "**STOP**" (**PARAR**), ese disparo(s) debe ser contado como un cero. Si el disparo(s) no se puede identificar el mejor impacto(s) debe ser descontado del resultado de ese blanco y calificarlo como cero(s).
- 6.11.4 **Reglas específicas para las competencias de Armas de Aire 10m.**

- 6.11.4.1 Si un tirador **libera la carga propulsora** durante el período de preparación recibirá una ADVERTENCIA por la primera infracción y una DEDUCCION de dos (2) puntos de la primera serie de competencia para la segunda y subsiguientes infracciones.
- 6.11.4.1.1 Cualquier liberación de la carga propulsora, después que el primer blanco de competencia está colocado en el lugar, sin que haya impactado en el blanco se calificará como un cero. Tiro en seco sin la liberación de la carga propulsora está permitido excepto durante las Finales.
- 6.11.4.1.2 Si un tirador desea cambiar, o llenar, su cilindro de aire o gas, él debe salir del puesto de tiro para hacerlo (el permiso debe obtenerse). No se permitirá tiempo extra que compense por el tiempo perdido por un tirador el cual sale del puesto de tiro para cambiar o rellenar su cilindro de gas o aire.
- 6.11.4.2 El arma puede ser cargada solo con un balín.
- 6.11.4.2.1 Si accidentalmente el arma es cargada con más de un balín:
- 6.11.4.2.2 Si el tirador se percata de la situación, debe levantar el brazo que no usa para disparar indicando al Oficial que ha tenido un problema. El Oficial supervisa la descarga del arma y el tirador no será penalizado. No será otorgado tiempo extra; pero el tirador podrá continuar en forma normal.
- 6.11.4.2.3 Si el tirador no se percata de la situación o si continúa sin reportar el problema, se aplicarán los siguientes procedimientos:
- 6.11.4.2.4 Si hay dos impactos en el blanco, el impacto de mayor valor debe ser computado y el segundo impacto debe ser anulado.
- 6.11.4.2.5 Si hay un solo impacto en el blanco debe ser computado como tal
- 6.11.5 **Interrupciones.**
- 6.11.5.1 Si un tirador debe suspender sus disparos por **más de tres (3) minutos** sin que sea su culpa, puede demandar tiempo extra igual a la cantidad de tiempo perdido, o del tiempo remanente cuando la interrupción ocurra, más un (1) minuto si ocurriese durante los últimos minutos de competencia.
- 6.11.5.2 Si un tirador es interrumpido **por más de cinco (5) minutos, o cambiado a otro puesto de tiro**, puede tener disparos ilimitados adicionales de ensayo en un blanco de ensayo de su tiempo restante de tiro junto con cualquier extensión de tiempo otorgada más cinco (5) minutos adicionales. Si se usan sistemas automáticos de blancos de papel que no tienen la posibilidad de proporcionar un nuevo blanco de ensayo, los disparos de ensayo se deben disparar en el blanco no usado siguiente de competencia Los disparos remanentes de competencia serán disparados de acuerdo con las instrucciones dadas por el Oficial de Polígono o el Jurado. Los Oficiales de Polígono o Miembros de Jurado deben asegurar que una explicación completa se registre en la hoja de puntuación.
- 6.11.5.3 Cualquier **extensión de tiempo** permitido por el Jurado o los Oficiales de Polígono debe anotarse claramente, expresando la razón, en la tarjeta de puntuación del Anotador y en la pizarra dónde sea claramente visible para el tirador.
- 6.11.6 **Infracciones y Reglas Disciplinarias.**
- 6.11.6.1 Si un tirador comienza un evento con un arma **o equipo no aprobado**, él debe ser penalizado con la deducción de dos (2) puntos del resultado de la primera serie de competencia. No se le debe permitir continuar hasta que su rifle o el equipo hayan sido aprobados por el Control de Equipo. Él sólo puede reasumir el tiro en el tiempo determinado por el Jurado. No se permitirán disparos adicionales de ensayo ni tiempo adicional.
- 6.11.6.2 Si un tirador **altera un arma o equipo** que ya se ha revisado de tal forma que no esté conforme con las reglas, antes o durante la competencia, él debe ser descalificado.
- 6.11.6.3 Si existe duda considerando cualquier modificación, el rifle o equipo deben ser retornados al Control de Equipo para su reinspección y la aprobación si califican.
- 6.11.6.4 Si un tirador **llega tarde** para una competencia, puede participar pero no recibirá ningún tiempo extra, excepto que su tardanza sea debido a circunstancias más allá de su control. Si se puede probar que su tardanza ha ocurrido debido a circunstancias más allá de su control, el Jurado debe siempre que sea posible garantizar tiempo extra sin interrumpir el programa total de tiro. En este caso el Jurado determinará cuando y en que puesto de tiro él puede recuperar el tiempo perdido.

6.11.6.5 Si el equipo de un tirador ha pasado por el Control de Equipo, pero el tirador es incapaz de **presentar la Tarjeta de Control de Equipo** al comienzo de la competencia, el tirador puede comenzar, pero será penalizado con una deducción de dos (2) puntos de la primera serie, si él (o su entrenador u oficial de equipo) no pueden obtener la confirmación que el equipo ha pasado previamente por la Sección de Control antes de finalizar el tiempo oficial de tiro para ese relevo o competencia. La responsabilidad descansa sobre el tirador (o su entrenador o director) visitar la Sección de Control de Equipo para este propósito. Ningún tiempo extra de tiro está permitido.

6.11.7 **Disparos Irregulares en competencias de 10m, 50m y .300m.**

6.11.7.1 **Disparos en exceso en una competencia o posición.**

6.11.7.2 Si un tirador realiza más disparos en la competencia o posición que los previstos por el programa, el disparo(s) extra debe ser anulado en el último blanco(s) de competencia. Si el disparo(s) no se puede identificar, el disparo(s) de más alto valor se debe anular en el último blanco de competencia. El tirador debe ser penalizado también con una deducción de dos (2) puntos por cada disparo en exceso efectuado, deducido del disparo(s) del valor más bajo en la primera serie.

En competencias de 25m la regla determina que se debe deducir en la serie actual.

6.11.7.2 **Disparos en exceso por blanco de papel.**

6.11.7.2.1 Si un tirador efectúa **más disparos** en uno de sus blancos que los previstos por el programa de la competencia, no debe ser penalizado por las primeras dos (2) ocasiones. Por el tercero y todos los sucesivos disparos posteriores debe ser penalizado con la deducción de dos (2) puntos por cada uno en el caso de la serie en que ocurrió el acontecimiento. Él debe también dejar de disparar un número menor de disparos en los blancos restantes para que el número de disparos en el programa de la competencia permanezca el mismo.

6.11.7.2.2. El proceso de calificación en esta situación requiere de la transferencia del valor del disparo(s) excesivo a blancos con menos disparos que el número originalmente de disparos programado, así traer a cada blanco el número completo de disparos designados en el programa y las Reglas.

6.11.7.2.3 Si el disparo(s) actual no puede ser transferido y establecido claramente mediante las notas del Anotador, el disparo(s) con el valor más bajo debe ser transferido hacia adelante en el próximo blanco(s) o el disparo(s) con el valor más alto se debe transferir al blanco(s) anterior para que el tirador no gane ventaja en una situación de "conteo regresivo".

6.11.7.2.4 Toda la competencia de rifle tres posiciones se considera como una (1) competencia.

6.11.8 **Disparos cruzados.**

6.11.8.1 Disparos cruzados de competencia se deben calificar como ceros.

6.11.8.1.1 Si un tirador **efectúa un disparo de ensayo sobre el blanco de competencia** de otro tirador, debe ser penalizado por la deducción de dos (2) puntos de su propio resultado.

6.11.8.2 Si un tirador **efectúa un disparo de ensayo sobre el blanco de ensayo** de otro tirador este no será penalizado.

6.11.8.3 Si un tirador recibe un **disparo cruzado confirmado** y es imposible determinar cuál disparo es el suyo, debe acreditarse con el disparo de más alto valor indeterminado.

6.11.8.4 Si hay más impactos sobre el blanco de competencia de un tirador que los previstos por el programa, y es **imposible confirmar** que otro tirador(s) efectuó el disparo(s), el impacto(s) de mayor valor será anulado.

6.11.8.5 Si un tirador desea **rechazar** un disparo en su blanco, debe informarlo inmediatamente al Oficial de Polígono.

6.11.8.6 Si el Oficial de Polígono confirma que el tirador no efectuó el disparo(s) disputado, debe hacer la anotación correspondiente en el Informe de Incidencia del Polígono y el Registro del Polígono y el disparo se debe anular.

6.11.8.7 Si el Oficial de Polígono no puede confirmar más allá de toda duda razonable que el tirador no efectuó el disparo(s) disputado, el disparo(s) debe ser acreditado al tirador y debe ser registrado.

6.11.8.8 Lo siguiente debe ser considerado como razones para justificar la anulación de un disparo:

- 6.11.8.8.1 Si el Anotador u otro oficial de polígono confirma con su observación del tirador y del blanco que el tirador no efectuó el disparo;
- 6.11.8.8.2 Si un disparo errado es denunciado por otro tirador o Anotador u otro oficial de polígono aproximadamente en el mismo tiempo, en las cercanías de los dos o tres puestos de tiro;
- 6.11.8.9 Cuando se usan **blancos de puntuación electrónicos de 300m**, los disparos cruzados no deben registrarse en el recipiente del blanco, pero una indicación se recibirá en el centro de control. El tirador, cuyo blanco no recibe el disparo esperado, se dará como perdido (cero) y una indicación de que él tiene disparo cruzado.
- 6.11.9 **Disturbios.**
Un tirador que considera que él fue perturbado al disparar, debe colocar su arma apuntando hacia abajo en el polígono e informar inmediatamente al Oficial de Polígono o a un Miembro del Jurado. Él no debe perturbar a otros tiradores.
 - 6.11.9.1 **si el reclamo es considerado justificado:**
 - 6.11.9.1.1 el disparo debe ser anulado y el tirador puede repetir el disparo.
 - 6.11.9.2 **si el reclamo es considerado no justificado:**
 - 6.11.9.2.1 El disparo debe ser acreditado al tirador y puede seguir disparando; no se aplicará penalidad.
- 6.12 **FALLAS.**
 - 6.12.1 Si un tirador tiene una **falla de su arma o munición**, puede repararlo o continuar disparando con otra arma, con el permiso del Jurado.
 - 6.12.1.1 **FALLAS ADMISIBLES** en competencias son:
 - 6.12.1.1.1 un cartucho falla al disparar.
 - 6.12.1.1.2 un proyectil se encuentra alojado en el cañón;
 - 6.12.1.1.3 el arma falla al disparar, a pesar de haberse operado el disparador;
 - 6.12.1.1.4 el extractor falla al extraer el cartucho.
 - 6.12.1.2 Si un arma es sustituida debe ser aprobada por la Sección de Control de Equipo.
 - 6.12.2. El tiempo máximo extra de tiro permitido para reparar o reemplazar un arma es de 15 minutos.
 - 6.12.2.1 Disparos ilimitados de ensayo deben permitirse durante el tiempo restante de tiro, pero sólo antes de que se reasuman los disparos de competencia.
 - 6.12.2.2 Tiempo extra y disparos adicionales de ensayo sólo deben otorgarse si la interrupción no es debida a una falla del tirador.
 - 6.12.2.3 En todos los casos los Oficiales de Polígono o el Jurado deben ser informados así ellos pueden decidir sobre las medidas que se tomarán.
 - 6.12.3 **FALLAS NO ADMISIBLES en competencias son:**
 - 6.12.3.1 el tirador no cargó su arma;
 - 6.12.3.2 el tirador no apretó el disparador;
 - 6.12.3.3 la falla, se deba a cualquier causa que podría corregirse razonablemente por el tirador.

6.13 **Fallas de los Sistemas de Blancos de puntuación Electrónicos. 10m , 50m y 300 m.**

Para 25m ver reglas de Pistola

- 6.13.1 **En caso de fallas de TODOS los blancos en un polígono:**
 - 6.13.1.1 el tiempo de tiro expirado debe ser anotado por el Oficial Jefe de Polígono y el Jurado;
 - 6.13.1.2 Todos los disparos completados de competencia de cada tirador deben ser contados y anotados. En caso de fallas de la alimentación eléctrica del polígono, puede implicar la espera hasta que el

servicio eléctrico se restaure para poder ver el número de disparos registrados por el blanco, no necesariamente en el monitor del puesto de tiro, para ser establecido.

6.13.2 Después que la falla es reparada y el polígono completo está en operación, **unos cinco (5) minutos adicionales** se añadirán al tiempo de la competencia restante. El tiempo para reiniciar deberá ser anunciado por el sistema de altavoz por lo menos 5 minutos antes. Debe permitirse a los tiradores reasumir su posición en los 5 minutos antes que la competencia vuelve a reiniciarse. Disparos ilimitados de ensayo deben permitirse durante el tiempo restante de tiro, pero sólo antes de que los disparos de la competencia se reasuman.

6.13.3 **Procedimiento de falla de un blanco SIMPLE. En competencias de 10m , 50m y 300 m.**

6.13.3.1 Si el blanco de puntuación electrónica no puede repararse dentro de los 5 cinco minutos el tirador debe ser movido a otro puesto de tiro en reserva. El tirador recibirá 5 cinco minutos extra al tiempo remanente de tiro. Debe permitírsele ilimitados disparos de ensayo **antes que comience los disparos restantes de competencia.**

6.13.4 **Queja con respecto a la falla para registrar o mostrar un disparo en el monitor de un sistema de Blancos de Puntación Electrónicos**

6.13.4.1 El tirador debe informar inmediatamente al oficial de polígono más cercano de la falla. El oficial de polígono debe hacer una nota escrita del tiempo de la queja. Uno o más Miembros del Jurado deben ir a la posición de tiro.

6.13.4.2 El tirador será dirigido a tirar uno o más disparo apuntado en su blanco.

6.13.4.2.1 Si el valor y la ubicación de ese disparo se registra y es mostrado en el monitor, el tirador será dirigido a continuar la competencia. El valor y la ubicación de este disparo **extra** deben registrarse. El tiempo de tiro de ese disparo extra, su número de disparo (incluyendo el disparo perdido) y su valor y la ubicación del disparo, y el número del puesto de tiro deben ser dados al Jurado por escrito y registrado en el Registro del Polígono.

6.13.4.2.2 Después de finalizar ese relevo de la competencia se aplicará el **Procedimiento para el examen del Blanco de Puntuación Electrónica (7.5.7)**. Usando esta información y el tiempo del disparo extra y su ubicación, el Jurado determinará si todos los disparos, incluyendo el disparo extra es registrado en el registro de la computadora.

6.13.4.2.3 Si todos los disparos son registrados correctamente, entonces el disparo cuestionado se contará en el resultado del tirador, así como el disparo efectuado inmediatamente después (así como el disparo "extra"), pero el último disparo efectuado (extra de la competencia) será anulado.

6.13.4.2.4 Si el disparo cuestionado no ha sido localizado aplicando el **Procedimiento para el examen del Blanco de Puntuación Electrónica** ni en otra parte, entonces sólo registró correctamente esos disparos excluyendo el último disparo efectuado (extra de la competencia) deberán ser contados en el resultado del tirador.

6.13.4.2.5 Si el disparo cuestionado no se ha localizado en la memoria de la computadora, pero es localizado en otra parte, el Jurado determinará la validez y el valor del disparo cuestionado.

6.13.4.3 Si el disparo extra efectuado como dirigido no se registra ni muestra en la pantalla del blanco de puntuación electrónica no se puede reparar dentro de cinco (5) minutos, el tirador será movido a una posición de reserva y cuando esté listo para disparar unos **se añadirán cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competencia. Se le permitirán disparos ilimitados de ensayo.

6.13.4.3.1 En las Modalidades de Pistola y Rifle a 10 m y 50 m el tirador repetirá los dos (2) tiros de la competición que no se registraron o mostraron en el blanco utilizado con anterioridad.

6.13.4.3.2 En las Modalidades de Blanco Móvil a 10 m al tirador se le concederán dos (2) minutos para ocupar su puesto y luego se le permitirán disparos de ensayo de acuerdo con la Norma. Entonces repetirá los dos (2) disparos de la competición que no se registraron o mostraron en el blanco utilizado con anterioridad y disparará los tiros restantes de las series.

6.13.4.4 El tirador será acreditado con la puntuación de todos los disparos que fueron mostrados en el monitor del primer blanco más la puntuación de todos los tiros válidos de la competición que fueron mostrados en el segundo blanco utilizado. Si los dos (2) disparos adicionales se encuentran más tarde grabados en la memoria del ordenador del primer blanco, estos serán anulados.

6.13.4.5 Si un tirador se queja de la correcta evaluación de los disparos durante los disparos de ensayo, el Jurado deberá ofrecerle la posibilidad de cambiar a otro puesto. Se le concederá el tiempo extra apropiado. El Jurado examinará los disparos de ensayo tan pronto como sea posible

aplicando el Procedimiento para el Examen de Blancos Electrónicos en el puesto de tiro de origen.

6.13.4.5.1 Si las comprobaciones subsiguientes revelan el correcto funcionamiento del puesto de tiro, el tirador será sancionado con la DEDUCCIÓN de dos (2) puntos del disparo de menor valor de la primera serie de competición.

6.13.5 **Fallas en las bandas de papel o goma.**

6.13.5.1 Si el Jurado decide que el problema es a causa de la falla del papel o goma de avanzar el tirador será movido a una posición de la reserva. Le serán permitidos disparos ilimitados de ensayo para ser tomados dentro del tiempo que resta para la competencia más algún tiempo adicional otorgado. Entonces repetirá el número de disparos de competencia determinados por el Jurado. Al tirador le será acreditado el resultado de todos los disparos que se mostraron correctamente en el monitor del primer blanco más el resultado de todos los disparos necesarios de competencia efectuados en el segundo blanco para completar el curso de tiro. Después del relevo el Jurado decidirá cuales disparos deberán ser contados de cada blanco.

6.13.6 **Protestas concernientes al valor de los disparos en los Blancos de Puntuación Electrónicos.**

6.13.6.1 Después del relevo, los resultados detallados de la impresora (la Impresión del REGISTRO) deben ser generado por el Técnico u Oficiales de Polígono para todos los carriles de tiro en cuál las quejas o las protestas se han hecho, y por los carriles adyacentes inmediatos, ante que los equipos estén preparados para el próximo relevo.

6.13.6.2 Después de la terminación del relevo, el Procedimiento para el Examen del Blanco Electrónico de Puntuación se aplicarán. Cualquier disparo no indicado debe ser marcado por el Jurado de Clasificación.

6.14 **DESEMPATES.**

6.14.1 **Empates individuales.**

6.14.1.1 Todo resultado empatado será roto después de la etapa de Calificación, con excepción de resultados perfectos.

6.14.2 Los empates de 300m, 50m, 10m y 25m (si no hay shoot-off) se resolverán de acuerdo con las siguientes Reglas:

6.14.2.1 El mas alto numero de diez interiores

6.14.2.2 la mayor puntuación en la última serie de disparos analizando hacia atrás por series de 10 disparos hasta que el empate se rompa;

6.14.2.3 el mayor número de 10's, 9's, 8's, etc.;

6.14.2.4 si cualquier empate permanece, los tiradores deben recibir el mismo lugar y debe enlistarse en orden alfabético latino usando el apellido del tirador.

6.14.2.4.1 Los tiradores participantes en el Shoot-off (desempate) serán clasificados según el resultado del Shoot-off. Los restantes empates en posiciones inferiores se decidirán por las Reglas de Cuenta Atrás empezando con las puntuaciones de cualquier Shoot-off(s).

6.14.3 **Modalidades a 25 m sin Finales**

6.14.3.1 Si dos o más tiradores tienen puntuaciones iguales empatados para los tres primeros puestos, esto se decidirá con un Shoot-off (desempate) (para la dirección del Shoot-off ver Normas para Shoot-offs en pruebas a 25 m).

6.14.3.2 Cuando varios tiradores están empatados para más de un puesto, el empate para la posición más baja se romperá primero, seguido por el siguiente empate del puesto superior hasta que todos los empates se rompan.

6.14.4 Para Tiro al Plato ver Normas de Tiro al Plato, Sección 9

6.14.5 Para Blanco Móvil ver Normas de Blanco Móvil, Sección 10

6.14.6 Para Modalidades Olímpicas (con Final)

Si hay un empate en la Tanda de Clasificación para ser elegido Finalista, el empate será roto tirando y la norma para empates individuales no será de aplicación para estos tiradores.

6.14.6.1 El desempate debe comenzar lo antes posible y después que haya finalizado el Tiempo de Protesta. Si no se celebra a una hora programada que haya sido anunciada formalmente, los tiradores involucrados deben permanecer en contacto con el Jefe de Galería pendientes del anuncio de la hora y el lugar.

6.14.6.2 Los tiradores con puntuaciones empatadas les serán asignados puestos de tiro contiguos comenzando por la izquierda de acuerdo al ranking usando los diez interiores

6.14.6.3 Si un tirador no apareciera para el desempate será clasificado último. Si dos o más tiradores no aparecieran para el desempate serán clasificados de acuerdo con la norma para empates individuales.

Durante el Desempate las interrupciones y otras irregularidades deben tratarse según Normas de la ISSF, pero solo se permitirá una (1) falla por cada desempate, y cualquier serie para repetir o completar debe tener lugar inmediatamente.

6.14.6.4 En las Modalidades a 10 m y 50 m un periodo de preparación y disparos de ensayo de cinco (5) minutos seguido de cinco (5) disparos (puntuación con decimales) a la orden en la posición apropiada de Final en 75 segundos (tendido 45 segundos) por tiro. Si todavía hay un empate, se decidirá tiro a tiro hasta que todos los finalistas rompan el empate.

6.14.6.5 Normas de Desempates para todas las Modalidades a 25 m (full ring scoring)

A los tiradores empatados les serán asignados nuevos puestos de tiro en la galería de Clasificación mediante sorteo realizado por el Jurado. Si hay más tiradores empatados que grupos de blancos disponibles, la secuencia también será determinada por sorteo.

6.14.6.5.1 En el caso de un nuevo empate en la puntuación, el desempate continuará hasta que todo empate se rompa.

6.14.6.5.2 Desempates: Tiempo de Preparación dos (2) minutos:

| Competencia | Serie de desempate | Serie de ensayo |
|----------------------------|--|---|
| 25 m. Pistola Tiro Rápido | UNA (1) serie en 4 seg. | Una serie en 4 segundos |
| 25 m Pistola Fuego Central | UNA (1) serie de 5 tiros en fase de Tiro Rápido. | Una serie de 5 disparos en fase de Tiro Rápido. |
| 25 m. Pistola Estándar | UNA (1) series en 10 seg. | Una serie de 5 disparos en 150 segundos |

En el caso de un nuevo empate en la puntuación, se debe efectuar un segundo desempate que consistirá en otra serie. Si el empate todavía no se ha roto, el desempate continuará hasta que se rompa.

6.14.7 Empates por Equipos

6.14.7.1 Los empates en modalidades por equipos deben decidirse por el total de los resultados de los miembros del equipo, y siguiendo el procedimiento para empates individuales. (No hay Shoot-offs para equipos)

6.15 PROTESTAS Y APELACIONES.

6.15.1 Costo de protestas.

6.15.1.1 Protestas 25 Euro o su equivalente local.

6.15.1.2 Apelaciones 50 Euro o su equivalente local

6.15.1.3 La cuota para la materia en cuestión se debe devolver si la protesta o la apelación es aceptada, o serán retenidas por el Comité Organizador si la protesta o la apelación es denegada.

6.15.2 Protestas verbales.

Cualquier tirador u oficial de equipo tiene el derecho de protestar una condición de la competencia, la decisión o la acción inmediata y verbalmente a un oficial de la competencia, Oficial de Competencia o Miembro del Jurado. Tales protestas se pueden someter en las siguientes cuestiones y la cuota de la protesta será pagadera:

- 6.15.2.1 un tirador u oficial de equipo considera que las Regulaciones de la ISSF, Reglas de la ISSF o del programa de competencia no fue seguido en la conducción de la competencia;
- 6.15.2.2 un tirador u oficial de equipo no concuerda con una decisión o la acción del oficial de la competencia, Oficial de Competencia o Miembro del Jurado;
- 6.15.2.3 un tirador fue molestado o fue perturbado por otro tirador(s), oficial(s) de la competencia, espectador(s), miembro(s) de los medios de difusión u otra persona(s) u otra causa(s);
- 6.15.2.4 un tirador tuvo una interrupción larga al disparar causado por el fallo del equipo del polígono, la clarificación de irregularidades u otra causa(s);
- 6.15.2.5 un tirador ha tenido irregularidades con respecto al tiempo de tiro, inclusive que el tiempo de tiro ha sido demasiado corto;
- 6.15.2.6 Oficiales de competencia, Oficiales de Polígono y Miembros del Jurado deben considerar las protestas verbales inmediatamente. Ellos pueden tomar acción inmediata para corregir la situación o enviar la protesta a todo el Jurado para una decisión. En tales casos, un Oficial de Polígono o Miembro del Jurado pueden si es necesario interrumpir el disparar temporalmente.
- 6.15.3 **Protestas escritas.**
- 6.15.3.1 Cualquier tirador u oficial de equipo que **no concuerda** con la acción o la decisión tomada sobre una **protesta verbal** puede protestar por escrito al Jurado. Cualquier tirador u oficial de equipo tiene también el derecho de someter una **protesta escrita** sin hacer una protesta verbal. Todas las protestas escritas se deben someter no mas tarde de 30 minutos después que el problema en cuestión y la protesta con su cuota llega a ser pagadera.
- 6.15.3.2 El Comité Organizador debe suministrar **modelos impresos** para su uso al someter las protestas escritas
- 6.15.4 **Protestas sobre puntuaciones.**
Decisiones por el Jurado de Clasificación en el valor o el número de disparos en un blanco son finales y no pueden ser apeladas.
- 6.15.4.1 **Tiempo de protesta.**
- 6.15.4.1.1 Todas las protestas sobre resultados deben someterse dentro de los **10 minutos** siguientes a que los resultados oficiales se difunden en la Pizarra Principal. El tiempo en el cual finalizan los Tiempos de Protesta de calificación deben anotarse en la Pizarra Principal, inmediatamente después que los resultados se han completado. La ubicación de donde se deben realizar las protestas sobre resultados, será publicada en el programa oficial.
- 6.15.4.2 **Blancos de puntuación electrónica.**
- 6.15.4.2.1 Si un tirador **impugna el valor de un disparo**, una protesta sólo se aceptará antes de realizar el próximo disparo (a excepción del fallo del avance del papel o la banda de goma o otros blancos fallen) o si es el último disparo, dentro de los tres (3) minutos.
- 6.15.4.2.2 Si una protesta se hace concerniente al valor de un disparo, al tirador le será solicitado efectuar otro disparo en el final de la competencia, para que ese disparo extra se pueda contar si la protesta procede y el valor correcto del disparo disputado no se pueda determinar.
- 6.15.4.2.3 Si la protesta concerniente al valor del disparo otro que un cero, o el fallo al registrar, no son aceptados, una penalización de dos (2) puntos (deducido del disparo realizado) se aplicará y la cuota de la protesta se debe pagar.
- 6.15.4.2.4 El delegado de equipo o el tirador tienen derecho a conocer la resolución tomada del disparo reclamado
- 6.15.4.3 **Blancos de Papel.**
- 6.15.4.3.1 Cuando se usan blancos de papel, un tirador u oficial de equipo que considera que un disparo fue calificado o registrado incorrectamente puede protestar ese resultado, excepto que las decisiones con respecto al valor de los disparos se hayan realizado usando calibradores son finales y no pueden ser protestadas. Las protestas de resultados sólo pueden hacerse en los casos en que se ha decidido sin usar un calibrador o cuándo se han realizado ubicaciones incorrectas en la lista de resultado o tarjeta de resultado.

6.15.4.3.2 Cuando se usan blancos de papel, el tirador u oficial de tirador tienen el derecho de ver el orificio del disparo(s) protestado pero no se le permite tocar el blanco(s).

6.15.5 **Apelaciones.**

6.15.5.1 En caso de disconformidad con la decisión del Jurado, el problema puede ser apelado al Jurado de Apelación. Tales apelaciones deben ser sometidas por escrito por el Líder del Equipo o un representante no más tarde de una (1) hora después que la decisión del Jurado se haya anunciado. En circunstancias especiales, el tiempo para someter las apelaciones pueden extenderse hasta 24 horas por la decisión del Jurado de Apelación. Tal decisión puede aplazar la ceremonia de premiación para el evento bajo la apelación.

6.15.5.2 **La decisión del Jurado de Apelación es final.**

6.15.6 **Copias de todas las decisiones** de respuesta a las protestas escritas y apelaciones deben ser enviadas por el Comité Organizador o el Delegado(s) Técnico al Secretario General de la ISSF junto con el Reporte Final y las listas de resultados para su revisión por el Comité Técnico.

6.16 **FINAL OLÍMPICA DE RIFLE Y PISTOLA**

Las Reglas de Escopeta se encuentran en el 9.14

6.16.1 **procedimientos Generales de Competición**

6.16.1.1 Todo el programa debe ser disparado en cada competencia olímpica como una clasificación para la Final. Los primeros ocho (8) competidores calificados en la Clasificación, van a la Final, excepto en Pisto-la Tiro Rápido Hombres que van solo los seis (6) mejores clasificados. Las Posiciones de Partida deberán asignarse de acuerdo con la clasificación de los tiradores en la Clasificación, comenzando desde la izquierda.

6.16.1.2 La calificación para las finales, excepto Pistola Tiro Rápido Hombres, debe ser realizada con blancos electrónicos, máquinas lectoras de blancos o dispositivos manuales para calificar con décimas(1.1, 1.2, 1.3, etc., hasta un máximo de 10.9). En blancos de papel donde no se pueda calificar con máquinas lectoras de blancos, los Miembros del Jurado deberán calificar manualmente con instrumentos aprobados por la ISSF.

6.16.1.3 Todos los comandos del Polígono deben ser dados en inglés.

6.16.2 **Reporte en el Polígono para Final**

6.16.2.1 Los Jefes de Equipos son responsables de la presentación de sus tiradores en el Área de Preparación, y reportarlos al jurado como mínimo treinta (30) minutos antes del horario de comienzo, completos con todo el equipamiento necesario para la Final. Los finalistas se deben reportar con su equipamiento, ropa de competición y un uniforme de Equipo nacional que puede ser usado en la Ceremonia de Premiación. Los Competidores deben estar vestidos y tener solo el equipamiento de tiro requerido. Miembros del Jurado y Oficiales de Polígono deben completar sus verificaciones pre-competición y control del peso de los disparadores en el área de preparación antes de este horario. Ninguna Caja de Armas o contenedores de equipamiento puede dejarse en el piso del puesto de tiro.

6.16.2.2 **La Hora de Presentación** se deberá imprimir en el programa oficial de la Competencia. Cualquier demora deberá anunciarse y pegada en la pizarra del Polígono para Final.

6.16.2.3 Se impondrá una penalización de dos ((2) puntos, deducidos del primer tiro de la Final, al tirador que no se reporte en tiempo en el Área de Preparación.

6.16.3 **Presentación de Finalistas**

El finalista que no esté en su posición asignada cuando comience la Presentación es automáticamente ubicado en el último lugar de la Final con su resultado obtenido en la Competencia de Clasificación y no se le permitirá participar de la Final. El anunciador presenta a los finalistas dando Nombre, Resultado de Clasificación, e información resumida de los más importantes logros de cada finalista. El anunciador también presentará al Director del Polígono y al Miembro del Jurado a cargo. Después de los periodos de Preparación y Ensayo, los Finalistas deben girar para enfrentar a los espectadores y mantenerse de pie mirando al público hasta que todas las presentaciones sean realizadas. Luego serán autorizados a retornar a sus puestos de tiro y podrán realizar ejercicios de sostén, tiro en seco y ejercicios de puntería antes y durante el Tiempo de Preparación de la Final,

6.16.4 **Competencias de 10 m, 50 m Rifle y Pistola**

6.16.4.1 **Tiempos de Tiro**

| Competencia | Hombres/ Mujeres | Tiempo de Tiro |
|-------------------------------------|------------------|----------------|
| Rifle / Pistola | Hombres | 75 segundos |
| Rifle / Pistola | Mujeres | 75 segundos |
| Rifle 3-Posiciones (Posición Pié) | Hombres | 75 segundos |
| m Rifle 3-Posiciones (Posición Pié) | Mujeres | 75 segundos |
| 50 m Rifle Tendido | Hombres | 45 segundos |
| 50 m Pistola | Hombres | 75 segundos |

6.16.4.2 Finalistas en cada Competencia: ocho (8) Competidores

6.16.4.3 Posiciones de partida

Los tiradores que califiquen para la Final tendrán sus posiciones de partida de acuerdo al ranking obtenido empezando por la izquierda.

6.16.4.4 Cantidad de blancos: Diez (10)

6.16.4.4.1 Deberá disponerse una línea de repuesto a la izquierda y otra a la derecha de los ocho (8) blancos de Final y deberán mostrar un blanco de competencia.

6.16.4.4.2 Los monitores mostrarán el desarrollo de los resultados de los competidores durante la Final. Y deberán estar ubicados frente a la línea de tiro y visibles a todos los tiradores. La falla de un monitor no será causa de interrupción.

6.16.4.4.3 Solo Blancos de Papel

6.16.4.4.3.1 Cantidad de blancos de ensayo: cuatro (4) blancos por Competencia.

6.16.4.4.3.2 Tiros de Competición por blanco: un (1) tiro por blanco.

6.16.4.4.3.3 Cantidad blancos competición: diez (10) blancos.

6.16.4.4.4 Solo Blancos electrónicos

6.16.4.4.4.1 La presentación en los monitores de los espectadores deberá ser la misma en todos y fácilmente visible para los espectadores.

6.16.4.5 Reglas de la competición

6.16.4.5.1 Hora de comienzo comienza con el comando "**LOAD**" para el primer disparo de competición de cada Final. Esta hora debe estar impresa en el programa oficial de la competencia. Cualquier demora debe ser anunciada y pegada en la pizarra del Polígono de Final.

6.16.4.5.2 Cada disparo realizado antes del comando "START" o después del comando "STOP" será registrado como perdido (cero).

6.16.4.5.3 Si un tirador dispara más de un tiro después de cada comando el resultado para esta Final debe registrarse como cero.

6.16.4.5.4 Si se usa el sistema de carrito, se podrán traer los blancos a la línea de tiro luego del comando "**STOP**" y "**CHANGE TARGETS**", para evitar distraer a otros tiradores.

6.16.4.5.5 Están permitidos los ejercicios de puntería.

6.16.4.5.6 Está prohibido el tiro en seco después de finalizar el tiempo de preparación y periodo de ensayo y será penalizado con la deducción de dos (2) puntos, para cada caso, del primer tiro de competición de la Final.

6.16.5 Procedimientos para la Final de 10m. y 50m.

| | |
|--|---|
| RONDA FINAL | Final consiste de 10 tiros conducidos tiro a tiro usando los siguientes comandos y procedimientos |
| REPORTE DE FINALISTAS 30 minutos antes | Los finalistas se deben reportar en el Área de Preparación de Final a más tardar 30 minutos del horario de comienzo de la Final de acuerdo con la Regla 6.16.2. |

| | | |
|--|---|---|
| <p>EQUIPMENT SET-UP 20:00 min. antes</p> | <p>El oficial de Polígono autorizará a los finalistas a ocupar sus Puestos de Tiro asignados, mover su equipamiento a sus Puestos de Tiro y manipular sus armas antes del horario de la Final anunciando “I CALL THE SHOOTERS TO THE LINE.” Cajas de armas, bolso de equipamiento o cajas no se pueden dejar en las proximidades de la línea de tiro del Polígono de Final o campo de juego. Se pueden realizar ejercicios de puntería durante este periodo. Tiro en seco o cargar no está permitido hasta el comienzo del tiempo de preparación y ensayo.</p> | |
| <p>TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO (periodo de calentamiento) 4:30 minutos antes</p> | <p>El Oficial de Polígono autorizará a los finalistas a comenzar su preparación para la Final con el comando “EIGHT MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME START.” Los finalistas tendrán ocho (8) minutos para completar su preparación, controlar sus posiciones y disparar ilimitados tiros de ensayo. El Oficial de Polígono dirá “30 SECONDS” cuando resten 30 segundos del periodo de calentamiento. El Oficial de Polígono dará el comando “STOP, UNLOAD” cuando finalice el periodo de calentamiento.</p> | |
| <p>FIN DE PREPARACIÓN 6:30 minutos antes</p> | <p>Después del comando “STOP, UNLOAD” los finalistas pondrán sus armas sobre la mesa o en el piso. El Oficial de Polígono debe verificar que las acciones estén abiertas y que no haya cartuchos en la recámara o cargadores. Todos los finalistas deberán girar sus cuerpos y enfrentar a los espectadores. <i>Note: La Producción de la televisión de la Final estará programada para empezar en este punto.</i></p> | |
| <p>PRESENTACION DE LOS FINALISTAS 5:30 minutos antes</p> | <p>El anunciador presentará a los finalistas dando nombre, resultado en la Clasificación y una breve información de los más importantes logros de cada finalista. El anunciador también presentará al Oficial Jefe de Polígono y al Miembro del Jurado a cargo.</p> | |
| <p>PREPARACIÓN FINAL 2:30 minutos antes</p> | <p>Después de la preparación el Oficial de Polígono dará el comando, “TAKE YOUR POSITIONS.....TWO MINUTES FINAL PREPARATION AND SIGHTING TIME...START”. Los Finalistas tendrán dos minutos para reasumir sus posiciones, prepararse y tiros de ensayo o tiros de calentamiento. El Oficial de Polígono anunciará “30 SECONDS” al finalizar los 90 segundos y dará el comando “STOP” a los dos (2) minutos.</p> | |
| <p>RESETEO DE BLANCOS 0:30 segundos antes</p> | <p>Habrà una pausa de 30 segundos para que el Técnico de Sius resetee los blancos.</p> | |
| <p>COMIENZO DE LA FINAL 0:00 antes</p> | <p>FOR THE FIRST / NEXT COMPETITION SHOT – LOAD”</p> | <p>Después de este comando los tiradores cargan sus armas. El cartucho o balín será colocado en la recámara solo después del comando “LOAD.”</p> |
| | <p>“ATTENTION 3-2-1-START”</p> | <p>El tirador tiene 75 segundos para realizar el disparo (45 segundos en posición tendido). Este comando con la cuenta regresiva le da tiempo suficiente a los tiradores para adoptar la posición de tiro.</p> <p>El tiempo de tiro comienza cuando el comando “START” ha sido dado.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>ANUNCIO DE LOS RESULTADOS Después de cada tiro</p> | <p>Después de 75 segundos (45 segundos en posición tendido) o después que todos los tiradores hayan disparado, el Oficial de Polígono dará el comando “STOP.” Este comando será dado aproximadamente cinco (5) segundos después que el último tirador haya disparado, o inmediata-mente a la finalización del tiempo de tiro. El último segundo debe corresponder con la palabra “STOP.”</p> <p>Inmediatamente después del comando “STOP,” el anunciador dirá el apellido y el resultado de cada finalista, transcurridos 15/20 segundos comentarios del líder, los mejores impactos, cambios en las posiciones, etc</p> <p>Después de 75 segundos (45 segundos en posición tendido) o después que todos los tiradores hayan disparado, el Oficial de Polígono dará el comando “STOP.”</p> <p>Inmediatamente después del comando “STOP,” el anunciador dirá el apellido y el resultado de cada finalista, transcurridos 15/20 segundos comentarios del líder, los mejores impactos, cambios en las posiciones, etc</p> <p>Inmediatamente después de anunciados los resultados, el Oficial de Polígono dará el comando para el próximo tiro Final.</p> |
| <p>Esta secuencia es repetida hasta que los 10 tiros de la Final son realizados</p> | |
| <p>FINAL ROUND COMPLETION</p> | <p>Después del décimo disparo el Oficial de Polígono dará el comando “STOP, UNLOAD.” Los resultados individuales no deben ser anunciados después del décimo tiro Final. Si no hay empates ni protestas, el Oficial de Polígono debe decir inmediatamente “THERE ARE NO TIES. RESULTS ARE FINAL.” Los finalistas pueden entonces abandonar sus puestos de tiro.</p> |
| <p>PROCLAMACIÓN DE MEDALLISTAS</p> | <p>Después que el Oficial de Polígono declara “RESULTS ARE FINAL”, el anunciador debe anunciar inmediatamente:</p> <p>“ THE GOLD MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)”</p> <p>“ THE SILVER MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)”</p> <p>“THE BRONZE MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)”</p> |

| | |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">EMPATES</p> | <p>Resultados empatados después de la Final en el primer, segundo o tercer puesto serán rotos por un Shoot-off. Empates debajo del tercer lugar será decidido por el resultado Final más alto, o si el empate se mantiene por el ranking de la Clasificación. Cuando hay empate en el primer y tercer lugar, se decidirá primero el empate por el tercer lugar. Si hay empates, el Oficial de Polígono procederá inmediatamente con los tiros de desempate anunciando: “COMPETITORS IN POSITIONS # AND #, STAY ON THE FIRING LINE – OTHER SHOOTERS LEAVE THE FIRING LINE”. Los tiradores del shoot-off deben permanecer en la línea de tiro y todos los otros tiradores deben dejar inmediatamente sus armas en la línea de tiro y abandonar sus puestos de tiro.</p> <p>“COMPETITORS IN POSITIONS # AND #, FOR YOUR SHOOT-OFF SHOT, LOAD...ATTENTION, 3-2-1, START”. Los tiros de desempate continúan de un tiro por vez hasta que el empate sea roto.</p> <p>Solamente para empates múltiples en 50 m.: Si hubiere una demora mayor de cinco (5) minutos, el Oficial de Polígono dará el comando “WARMING SHOTS...START”. Los competidores tendrán 30 segundos para disparar hasta tres (3) tiros de calentamiento. El Oficial de Polígono dará el comando “STOP” después de 30 segundos.</p> <p>Después que todos los empates son rotos, el Oficial de Polígono dirá: “RESULTS ARE FINAL.”</p> |
|---|---|

6.16.6 Procedimientos para la Final 25 m. Pistola Mujeres

| | |
|---------------------------|--|
| <p>RONDA FINAL</p> | <p style="text-align: center;">L</p> <p>Ronda Final de 25 m. Pistola Mujeres consiste de cuatro series de cinco tiros disparados en formato de tiro rápido (3-segundos de exposición - duelo).</p> |
|---------------------------|--|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------|-----|-----|----|----|----|-----|-----|----|---|----------|----|----|---|----|----|----|----|---|----|----|
| <p>CLASIFICACIÓN</p> | <p>Se deberá disparar el programa completo de 60 tiros (Regla 8.6.4.4) como una Clasificación para la Final. Los mejores ocho (8) clasificados entran en la Final. Los Puestos de Tiro serán asignados según el ranking en la Clasificación, comenzando desde la izquierda. Los resultados obtenidos en la Clasificación carry forward to the Final y son incluidos en el resultado final.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>BLANCOS</p> | <p>Dos grupos de cinco blancos deberán usarse, asignando los finalistas de acuerdo con la tabla. Las hojas de Control / tarjetas y blancos testigo no se cambiarán ni parcharán entre series.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">Sector</td> <td colspan="5">A</td> <td colspan="5">B</td> </tr> </table> | Sector | A | | | | | B | | | | | | | | | | | | | | |
| | Sector | A | | | | | B | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">Blanco</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>(3)</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>(3)</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Posición</td> <td>1º</td> <td>2º</td> <td>-</td> <td>3º</td> <td>4º</td> <td>5º</td> <td>6º</td> <td>-</td> <td>7º</td> <td>8º</td> </tr> </table> | Blanco | 1 | 2 | (3) | 4 | 5 | 1 | 2 | (3) | 4 | 5 | Posición | 1º | 2º | - | 3º | 4º | 5º | 6º | - | 7º | 8º |
| Blanco | 1 | 2 | (3) | 4 | 5 | 1 | 2 | (3) | 4 | 5 | | | | | | | | | | | | |
| Posición | 1º | 2º | - | 3º | 4º | 5º | 6º | - | 7º | 8º | | | | | | | | | | | | |
| <p>REPORTE Y HORA DE INICIO 30:00 min. antes</p> | <p>El tiempo de la Final comienza cuando el comando "LOAD" es dado para la primer serie de competición. Los competidores se deben reportar en el Área de Preparación para la competición a más tardar 30 minutos antes de la hora de inicio de acuerdo con la Regla 6.16.2.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>EQUIPMENT SET-UP 15:00 min. antes</p> | <p>El Oficial de Polígono autorizará a los finalistas a ocupar sus Puestos de Tiro asignados, mover su equipamiento a sus Puestos de Tiro y manipular sus armas antes del horario de la Final anunciando "CALL THE SHOOTERS TO THE LINE." Cajas de armas, bolso de equipamiento o cajas no se pueden dejar en las proximidades de la línea de tiro del Polígono de Final o campo de juego. Se pueden realizar Ejercicios de puntería durante este tiempo. Tiro en seco o cargar no está permitido hasta el comienzo del tiempo de preparación y ensayo.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>TIEMPO DE PREPARACIÓN Y TIROS DE ENSAYO 10:00 min. antes</p> | <p>Cinco minutos después de llamar a las Finalistas a la línea de tiro, el Oficial de Polígono dará dos minutos de preparación anunciando: "PREPARATION BEGINS NOW." Después de dos (2) minutos, el Oficial de Polígono anuncia: "END OF PREPARATION." La serie de ensayo debe empezar inmediatamente después del periodo de preparación. La serie de ensayo consiste de una serie de cinco tiros disparados en secuencia de tiro rápido (duelo). Todas las finalistas deben disparar la serie de ensayo y las series de competición al mismo tiempo y bajo el mismo comando. No se enunciarán los resultados de la serie de ensayo. Después de la serie de ensayo, las competidoras dejarán sus pistolas descargadas sobre la mesa y girarán para enfrentar a los espectadores para la presentación. El Oficial de Polígono debe verificar que las acciones estén abiertas y que no hay cartuchos en las recámaras ni en los cargadores.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>PRESENTACIÓN DE LAS FINALISTAS 6:00 min. antes</p> | <p>Después de la serie de ensayo, el anunciador presenta a las Finalistas dando nombre, resultado de Clasificación y una breve información de los logros más importantes de cada finalista. El anunciador también presenta al Oficial jefe de Polígono y al Miembro de Jurado a cargo. El finalista que no se encuentre en su posición asignada cuando comience la presentación automáticamente se lo ubicará en la última posición en la Final con el resultado de Clasificación y no se le permitirá participar en la Final. Luego de la presentación el Oficial de Polígono dará el comando, "TAKE YOUR POSITIONS...TWO MINUTES FINAL PREPARATION TIME BEGINS NOW."</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | |
|--|---|--|
| COMIENZO DE LA FINAL 0:00 antes | Los siguientes comandos y tiempos serán usados: | |
| | “FOR THE SIGHTING SERIES...LOAD” | Todas las tiradoras cargan en un minuto. |
| | ‘FOR THE FIRST/NEXT COMPETITION SERIES...LOAD” | Todas las tiradoras cargan en un minuto. |
| | “ ATTENTION” | Las luces rojas se encenderán, o si se usan blancos de papel, girarán a la posición de perfil. Luego de un retardo de siete (7)segundos (+/-0.1 segundos) las luces verdes se encenderán, o los blancos girarán enfrentando a las tiradoras. |

| | |
|--|--|
| ANUNCIO DE RESULTADOS después de cada serie de 5 tiros | <p>Cinco (5) segundos después de cada serie de competición, el anunciador reporta el apellido y resultado de cada finalista Y luego hace comentarios en aproximadamente 15-20 seg. respecto del líder, los mejores disparos, cambios en las posiciones, etc. 10 segundos después de los comentarios del ranking, comenzará la próxima serie.</p> |
| <p>Esta secuencia se repite hasta que las cuatro series de 5 tiros sean completadas.</p> | |
| TERMINACIÓN DE LA RONDA FINAL | <p>Después que todas las finalistas hayan disparado sus cuatro series de competición, y si no hay empates ni protestas, el Oficial de Polígono anunciará: “RESULTS ARE FINAL.” Las Finalistas son clasificadas de acuerdo con el total de su Clasificación más el resultado de la Final.</p> |
| PROCLAMACIÓN DE LAS MEDALLISTAS | <p>Inmediatamente después que los resultados son finales el anunciador proclama:</p> <p>“THE GOLD MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)”</p> <p>“THE SILVER MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)”</p> <p>“THE BRONZE MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)”</p> |
| FUNCIONAMIENTOS FALLAS- | <p>Si ocurriere un mal funcionamiento, un Oficial de Polígono debe determinar si es válido o no válido. Si el mal funcionamiento es válido, la tiradora deberá disparar para completar la serie de acuerdo con la Regla 8.7. Se permitirá completar solo un mal funcionamiento válido en la Final</p> |

| | |
|----------------|--|
| EMPATES | <p>Resultados empatados, después de la final, para el primer, segundo o tercer lugar serán rotos mediante Shoot-off. Los empates debajo del tercer lugar serán decididos por el resultado Final más alto, o si el empate se mantiene por su ranking en la Clasificación</p> <p>Las tiradoras que empataren deben disparar una (1) serie de cinco (5) tiros fase de tiro rápido (duelo) hasta que el empate sea roto.</p> <p>Todas las otras tiradoras darán un paso atrás en sus Puestos de Tiro inmediatamente después que las tiradoras empatadas han sido identificadas.</p> <p>El desempate debe comenzar sin retardo. Cuando hay empates en el primer y tercer lugar, el desempate por el tercer lugar debe decidirse primero.</p> |
|----------------|--|

6.16.7 Procedimientos para Final de 25 m. Pistola Tiro Rápido Hombres

| | |
|--|---|
| RONDA FINAL | La Final de Pistola Tiro Rápido Hombres consiste de cuatro a 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. |
| CLASIFICACIÓN | Se deberá disparar el programa completo de 60 tiros (Regla 8.6.4.3) como una Clasificación para entrar a la Final. Los seis (6) competidores mejor clasificados entran a la Final. Las posiciones de partida serán asignadas de acuerdo con el ranking de la Clasificación, comenzando desde la izquierda. Los Finalistas comenzarán de cero (0). |
| BLANCOS | Se deben usar tres grupos de cinco (5) blancos electrónicos (EST). Se deben designar dos Puestos de Tiro separados 1.5 m. por cada grupo de 5 blancos. Cada tirador deberá ocupar su posición de manera tal que por lo menos un pie toque la línea demarcatoria del costado a la izquierda o derecha del Puesto de Tiro según Regla 6.3.16.6 (cada línea está a 75 cm. de la línea central del grupo de 5 blancos). |
| REPORTE Y HORA DE COMIENZO 30:00 min. antes | La hora de inicio será cuando el comando " LOAD " es dado para la primer serie de competición. Los competidores se deberán reportar en el Área de Preparación a más tardar 30 minutos antes de la hora de inicio. Se aplicará una penalización de un (1) punto deducido del resultado de la primer serie de competición al tirador que no se reporte a tiempo (30 minutos antes de la hora de inicio de la Final). |
| | Los competidores deben reportarse con su equipamiento, ropa de competición y el uniforme de equipo nacional que podría utilizar en la ceremonia de premiación. El Jurado debe usar la lista de partida de la Final para confirmar que todos los Finalistas están presentes y que sus nombres y nación están correctamente registrados en los sistemas de resultados y en las pizarras. Los competidores pueden cambiarse si es necesario y el Jurado debe completar el control del equipamiento durante este periodo. Se les permitirá a los competidores ubicar su equipamiento e inclusive una pistola de reserva que pueda ser usada en caso de mal funcionamiento, en sus Puestos de Tiro, no menos de 15 minutos antes de la hora de inicio. Ninguna caja de arma ni contenedores de equipos puede ser dejado en el campo de juego detrás de la línea de tiro. |

| | |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">TIEMPO DE PREPARACIÓN Y TIROS DE ENSAYO</p> <p style="text-align: center;">10:00 min. antes</p> | <p>Habr  un tiempo de preparaci3n y una (1) serie de ensayo antes de la presentaci3n. El Oficial de Pol gono llamar  a los competidores a la l nea de tiro diez (10) minutos antes de la hora de inicio. El Oficial de Pol gono dar  dos minutos de preparaci3n anunciando “PREPARATION BEGINS NOW”. Transcurridos dos (2) minutos anunciar  “END OF PREPARATION”.</p> <p>La serie de ensayo empezar  inmediatamente despu s del tiempo de preparaci3n. Se usar  el mismo comando y secuencias de tiempo descriptos abajo en los Procedimientos Detallados de Comando y Tiro. Cada competidor disparar  una (1) serie de ensayo de cinco (5) tiros en cuatro (4) segundos, en secuencia, comenzando con el competidor de la izquierda. No se anunciar n los resultados de la serie de ensayo. Despu s de la serie de ensayo los competidores dejar n sus pistolas descargadas sobre la mesa y girar n para enfrentar al p blico para ser presentados. El Oficial de Pol gono verificar  que las acciones est n abiertas y que no haya cartuchos en las rec maras ni en los cargadores.</p> |
| <p style="text-align: center;">PRESENTACI3N DE FINALISTAS</p> <p style="text-align: center;">6:00 min. Antes</p> | <p>Despu s de la serie de ensayo, el anunciador presenta a las Finalistas dando nombre, resultado de Clasificaci3n y una breve informaci3n de los logros m s importantes de cada finalista. El anunciador tambi n presenta al Oficial Jefe de Pol gono y al Miembro de Jurado a cargo. Inmediatamente despu s de la Presentaci3n, los tiradores ir n a sus Puestos de Tiro y esperar n el comando “LOAD.” El finalista que no se encuentre en su posici3n asignada cuando comience la presentaci3n autom ticamente se lo ubicar  en la  ltima posici3n en la Final con el resultado de Clasificaci3n y no se le permitir  participar en la Final.</p> |
| | <p>Cada serie de competici3n Final Consiste en cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos, Para cada serie, todos los tiradores que permanezcan en la competici3n deber n disparar separadamente y en sucesi3n .</p> <p>La orden de disparar para todas las series es de izquierda a derecha,. 30 segundos despu s de la presentaci3n de los tiradores, el Oficial de Pol gono dar  la orden “FOR THE FIRST COMPETITION SERIES, LOAD” Despu s del comando “LOAD” los tiradores tienen un minuto para cargar dos (2) cargadores (Regla 8.6.4.2 no ser  aplicada en la FINAL).</p> <p>Solo un comando LOAD es dado antes del comienzo de la primera serie de competencia. Durante la entrada Final los Tiradores pueden seguir cargando sus cargadores a requerimiento.</p> <p>Despu s del comando “LOAD” los tiradores pueden ajustar sus pistolas, ejercicios de punter a o levantar el brazo, excepto cuando el otro tirador del grupo de 5 blancos est  tirando. Durante este tiempo el otro tirador del grupo de 5 blancos puede empu ar y preparar-se, pero no puede hacer ejercicios de punter a ni levantar el brazo. Un minuto despu s del comando “LOAD,” el Oficial de Pol gono nombra al primer competidor diciendo: “(FAMILY NAME OF SHOOTER #1)”. Despu s que el competidor es nombrado,  l puede colocar el cargador en su pistola y prepararse para tirar.</p> <p>15 segundos despu s de haber llamado al primer tirador, el Oficial de Pol gono dir : “ATTENTION” y encender  la luz roja. El primer tirador adopta la posici3n “LISTO” (Rule 8.6.1). La luz verde se encender  con un retardo de siete (7) segundos. Despu s de los cuatro segundos de tiro, la luz roja se encender  durante 10-14 segundos (tiempo de reciclado de blancos). Durante estos 10-14 segundos, el anunciador dir  los resultados de la serie (Ej.: “four hits”).</p> <p>Inmediatamente despu s que es anunciado el resultado del 1er. tirador y que el t cnico de Sius se ala que los blancos est n listos, la luz roja se apagar . Cuando se apaga la luz roja, el Oficial de</p> |

s

Polígono dirá; (**FAMILY NAME OF SHOOTER #2**). 15 segundos después el comando "**ATTENTION**" será dado y el procedimiento cronometrado para esta serie procederá.

Al finalizar la serie el anunciador dará el resultado. Los otros tiradores continuarán disparando en orden hasta que todos los finalistas que permanecen en competición hayan disparado su serie.

Habrà 30 segundos de pausa después que todos los finalistas completen una (1) serie. Durante esta pausa, el anunciador comentará lo ocurrido en el ranking de los finalistas, los mejores resultados, los competidores que son eliminados, etc.

Para la segunda serie, el Oficial de Polígono anunciará

"(**FAMILY NAME OF SHOOTER #1**)" y conti

PRO

| | |
|---|--|
| <p>INICIO DE LA FINAL 0:00 min. antes</p> | <p>30 segundos después que la presentación de los finalistas, el Oficial de Polígono dará los comandos para que empiecen los procedimientos de tiro del 1er. finalista. Esta secuencia continúa hasta que todos los finalistas que permanecen en la competencia hayan disparado su serie. Todos los finalistas que permanecen en la Final serán comandados para disparar otra serie adicional como es requerido para esta etapa de la competición. (detalles Comandos Detallados y Procedimientos de Tiro).</p> |
| <p>ELIMINACIONES</p> | <p>Después que todos los finalistas hayan disparado la cuarta serie, el tirador con resultado más bajo es eliminado. (6º lugar). Después de tirar la quinta serie, el tirador con resultado más bajo es eliminado (5º lugar). Después que los finalistas remanentes hayan disparado la sexta serie, el tirador con resultado más bajo es eliminado (4º lugar). Después que los finalistas remanentes hayan disparado la séptima serie, el tirador con resultado más bajo es eliminado (3º lugar, medalla de bronce). Cuando un competidor es eliminado, debe descargar su pistola (sacar el cargador y abrir la acción) y dejarla sobre la mesa antes caminar hacia atrás. Cualquier cargador pre cargado debe ser descargado. Un Oficial de Polígono debe verificar que la acción esté abierta y que no haya cartuchos en las recámaras ni en los cargadores.</p> |
| <p>RESULTADOS FINALES</p> | <p>Después que los dos finalistas remanentes hayan disparado la octava serie, y si no hay empate ni protestas, el Oficial de Polígono anunciará “RESULTS ARE FINAL”. El tirador con resultado mayor logra la medalla de oro y el segundo obtiene la medalla de plata.</p> |
| <p>PROCLAMACIÓN DE MEDALLISTAS</p> | <p>Inmediatamente después que los resultados son finales el anunciador proclamará:</p> <p>“THE GOLD MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)”</p> <p>“THE SILVER MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)”</p> <p>“THE BRONZE MEDAL WINNER IS (NAME) FROM (NATION) WITH A TOTAL SCORE OF (SCORE)”</p> |
| <p>TIROS TARDÍOS</p> | <p>Si un tirador dispara un tiro tardío o no dispara a los cinco (5) blancos en tiempo, se penalizará con un (1) hit por cada tiro tardío a descontar del resultado de la serie. El disparo deberá ser marcado con “OT” (over time).</p> |



| | |
|---------------------------|---|
| MAL FUNCIONAMIENTO | <p>Si ocurriere un mal funcionamiento, el Oficial de Polígono determinará si es válido o no válido. Si es válido, el competidor repetirá la serie and will receive the score of the refired series. El competidor tiene 15 segundos para estar listo para repetir la serie. Para cualquier otro mal funcionamiento válido no se permitirá repetir y se registrarán los puntos (hits) realizados.</p> <p>Si el mal funcionamiento es no válido, se aplicará una penalización de dos (2) puntos (hits) a deducir del resultado del competidor.</p> |
| EMPATES | <p>Si hay un empate entre los tiradores de menor resultado para ser eliminado, los tiradores empatados deberán tirar una serie adicional en cuatro (4) segundos hasta lograr el desempate. En la serie de desempate comienza el tirador de la izquierda. Para la serie de desempate, el Oficial de Polígono nombrará al primer tirador empatado:“(FAMILY NAME OF SHOOTER #1)” y se aplicará el procedimiento normal de tiro.</p> |

6.16.8 Fallas de Blancos en competencias de 10 m, 25 m, 50 m.

6.16.8.1 Si se produce una falla en los blancos, se debe usar el siguiente procedimiento:

6.16.8.2 Los tiros o series realizadas por los tiradores se deben registrar como un **sub-total**.

6.16.8.3 Si la falla no puede ser corregida para permitir continuar con la Final en menos de una (1) hora, el sub-total registrado será tomado como el resultado total de la Final de la competición y la premiación se hará con estas bases.

6.16.8.4 **Cuando la falla es subsanada** y si es posible continuar con la Final, dentro de la hora, se aplicarán los siguientes procedimientos:

6.16.8.4.1 Competencias de 10 m y 50 m

Se deberán completar los tiros remanentes. Se permitirán cinco (5) minutos para ilimitados tiros de ensayo después que los tiradores estén en sus posiciones.

6.16.8.4.2 Competencias de 25 m

Se deberán completar los tiros o series remanentes. Se permitirá una serie de ensayo en las competencias de 25 m.

6.16.8.5 Si un solo blanco dejase de funcionar:

6.16.8.5.1 Competencias de 10 m y 50 m.

El tirador debe ser desplazado a un blanco de reserva. A requerimiento del tirador se permitirán dos (2) minutos adicionales para tiros de ensayo antes que repita los disparos de competición no registrados.

6.16.8.5.2 Competencias de 25 m.

6.16.8.5.2.1 En la Competencia **25 m Pistola Mujeres** la tiradora debe ser desplazada o el blanco debe ser reemplazado. A pedido de la tiradora se le permitirá una (1) serie de ensayo, antes de realizar los disparos de competición.

6.16.8.5.2.2 Si uno o más blancos de un grupo de cinco blancos falla en su funcionamiento en la Competencia de **25 m Pistola Tiro Rápido Hombres**, el tirador debe ser desplazado a otro grupo. A pedido del tirador se le permitirá una (1) serie de ensayo, antes de realizar la serie de competición

6.16.8.6 Resultado Oficial de la Final

6.16.8.6.1 En todas las competencias los resultados de la competencia de Finales serán agregados a los resultados individuales de la Ronda de Calificación.

6.16.8.6.2 Los resultados de la Calificación y el total de la Final deben publicarse en la Pizarra principal e imprimirse en el boletín oficial de resultados.



6.16.8.6.3 La calificación de las Finales será realizada, si es posible, con blancos electrónicos o maquinas lectoras de blancos, o se deben usar dispositivos manuales que puedan clasificar cada zona en diez secciones (tales como 1.1, 1.2, 1.3, etc., hasta un máximo de 10.9). Los disparos en blancos de papel que no puedan ser calificados con máquinas lectoras serán calificados manualmente por Miembros del jurado con instrumentos aprobados por la ISSF.

6.16.9 **Protestas en Finales**

6.16.9.1 Cualquier protesta debe ser hecha inmediatamente por el tirador o su entrenador levantando la mano.

6.16.9.1.2 Cualquier protesta debe ser decidida inmediatamente.

6.16.9.3 La decisión del Jurado es final, y la cuota de protesta debe ser pagada.

6.17.0 **PROTOCOLO: PREMIOS Y RECORDS**

6.17.1 Récords mundiales y Récords mundiales de Final pueden establecerse en los Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales, Copas Mundiales, Campeonatos Continentales y en los Juegos Continentales que se hayan dirigido según Artículo 3.10. de las Regulaciones Generales.

6.17.2 Pueden establecerse récords mundiales en Competencias individuales Eliminatorias como así también en pruebas de Clasificación y en las Finales de las Competiciones.

6.17.2.1 Si excepcionalmente las Finales en 25 m y 50 m se realizaron en Polígonos Interiores pueden establecerse Récords Mundiales.

6.17.3 Si en un Campeonato se establece un récord mundial o Récord Olímpico el Delegado Técnico deberá preparar un exacto informe del récord establecido. El informe debe confirmar que las Reglas y Regulaciones de la ISSF se cumplieron en el programa de la competición.

6.17.4 Récords mundiales pueden establecerse de acuerdo a las Regulaciones Generales de la ISSF.

6.17.5 **Títulos y Medallas**

6.17.5.1 En los Juegos Olímpicos se otorgan todos los títulos y medallas para las competencias individuales sólo de acuerdo con las Reglas del COI. Las Competencias de tiro Olímpico están listadas en las Reglas Generales

6.17.5.2 En Campeonatos Mundiales, la ISSF otorga títulos y medallas para las pruebas programadas basadas en los resultados finales oficiales de acuerdo a las Regulaciones Generales.

6.17.5.3 Las pruebas del Campeonato Mundial títulos y medallas individuales y por equipos deben ser otorgados de acuerdo a las Regulaciones Generales de la ISSF.

6.17.5.4 Deben otorgarse las medallas y premios inmediatamente después de las Finales o después del tiempo de protesta concediendo suficiente tiempo a los atletas para cambiarse de ropa convenientemente (no vistiendo de tirador).

6.18.0 **RELACIONES con los MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

6.18.1 Medios convenientes, ayuda y cooperación deben proporcionarse a la prensa, radio, y personal de la televisión, para asegurar publicidad. Durante las competencias, sin embargo, los competidores no deben perturbarse con fotografía y/o entrevistas.

6.18.2 la lista de los resultados finales deben ponerse a disposición de los medios de comunicación.

6.18.3 Los resultados progresivos, preliminares, y finales deben desplegarse en grandes pizarras, para mantener informados permanentemente a Tiradores, espectadores y los medios de comunicación, Estas pizarras deben localizarse cerca de los Polígonos donde se realiza la competición, pero a una distancia conveniente para evitar perturbar a los Tiradores.