



REGLAMENTO TECNICO DE COMPETICION



REGLAMENTO TECNICO GENERAL DE COMPETICION DE COSTA RICA EN LAS MODALIDADES



PISTOLA DE AIRE A 10 M

PISTOLA VELOCIDAD A 25 M

PISTOLA DE FUEGO CENTRAL A 25 M

PISTOLA STANDARD A 25 M

PISTOLA LIBRE A 50 M

PISTOLA A 25 M

RIFLE DE AIRE A 10 M

RIFLE TENDIDO A 50 M

RIFLE 3X40 A 50 M

En vigor a partir del 15/10/2017

TABLA DE CONTENIDO

1.	Definiciones y Abreviaturas	
1.2.	Objetivos Generales	
2.	Aplicaciones del Reglamento Técnico General y del Reglamento de las Disciplinas de la ISSF	
2.1.	Contenido del Reglamento Técnico Para Equipo y Vestimenta	
2.2.	Uniformidad Estándar Para Equipo y Vestimenta	
3.	Organización y Supervisión de los Campeonatos de la ISSF	
3.1.	Supervisión de la ISSF	
3.2.	Comité Organizador	
4.	Seguridad	
4.1.	Normas Generales de Seguridad	
4.2.	Normas del Manejo de las Armas	
4.3.	Órdenes del Polígono	
4.4.	Requisitos de Seguridad Adicionales	
4.4.1.	Protección Auditiva	
4.4.2.	Protección Ocular	
5.	Blancos y Normas Para los Blancos	
5.1.	Requisitos Generales de los Blancos	
5.2.	Requisitos de los Blancos de Puntuación Electrónica	
5.3.	Blancos Standard (de Papel) de la ISSF	
5.4.	Blancos Oficiales de la ISSF	
5.4.1.	Blanco Rifle 50 metros	
5.4.2.	Banco de Rifle de Aire de 10 metros	
5.4.3.	Blanco de Pistola de Tiro Rápido de 25 metros	
5.4.4.	Blanco de Precisión 25 Metros y Pistola 50 Metros	123
5.4.5.	Blanco Pistola de Aire de 10 Metros	
5.4.6.	Blanco Móvil 10 Metros	
5.4.6.1.	Sistema de Control de los Blancos	
5.4.7.	Blancos Testigos Para Est a 50 Metros	

5.4.8.	Blancos Testigos Para EST a 25 Metros	
5.4.8.1.	Láminas de Control EST Para 25 Metros	
5.4.8.2.	Cartulinas Traseras y Laminas de Control Est Para 50 Metros	
6.	Campos de Tiro y Otras Instalaciones	234
6.1.	Requisitos Generales	
6.1.1.	Instalaciones Generales y Administrativas	
6.1.2.	Normas Generales Para Campos de Tiro de 10 Metros, 25 Metros y 50 Metros de Rifle y Pistola	
6.2.	Banderas de Viento Para Campos de Tiro de Rifle de 50 Metros	
6.3.	Distancias de Tiro	
6.4.	Ubicación de los Blancos	
6.4.1.	Altura del Centro de los Blancos	
6.4.2.	Variaciones Horizontales Para los Blancos Centrales en Campos de Tiro de Rifle y Pistola a 50 Metros y 10 Metros	
6.4.3.	Variaciones Horizontales Para los Puestos de Tiro en Blanco Móvil de 50 Metros y 10 Metros y Campos de Tiro de Pistola de 25 Metros	
6.5.	Normas Generales de Puesto de Tiro en Campos de Tiro Para Rifle y Pistola	
6.5.1.	El Equipamiento del Puesto de Tiro	
6.5.2.	Normas de los Puestos de Tiro en Campos de 50 Metros	
6.5.3.	Campos y Normas de los Puestos de Tiro en Campos de 10 Metros	
6.5.4.	Normas de Polígonos y Puestos de Tiro Para Pistola a 25 Metros	
6.5.5.	Polígonos Para Pruebas de Funcionamiento del Campo de Tiro	
6.5.6.	Los Tiempos de Exposición Para las Modalidades con Pistola de 25 Metros Son	
6.5.7.	Normas Para Blanco Electrónico a 25 Metros	
6.5.8.	Condiciones de Luz Para Polígonos Cubiertos	
6.5.9.	Normas Generales Para los Campos de Tiro de Blanco Móvil	

6.5.10.	Normas Especiales Para Polígonos de Blanco Móvil a 50 Metros	
6.5.11.	Normas Especiales Para Polígonos de Blanco Móvil a 10 Metros	
7.	Calibradores e Instrumentos	
7.1.	Dispositivo de Medición de Espesor	
7.2.	Dispositivo de Medición de Rigidez	
7.3.	Dispositivo de Medición de la Flexibilidad de la Suela del Zapato	
8.	Organización de Campeonatos	
8.1.	Programa y Calendario del Campeonato	
8.1.1.	El programa Oficial del Campeonato	
8.1.2.	Calendario Oficial	
8.2.	Condiciones y Limites de Inscripción	
8.3.	Aforo Máximo	
8.4.	Reunión Técnica	
8.4.	Entrenamientos	
8.5.	Entradas y Confirmación de Asistencia	
8.6.	Listas de Inicio	
8.7.	Principios Para la Asignación de Puestos de Tiro	
8.8.	Tandas de Eliminación Para Polígonos de Tiro al Aire Libre de 50 Metros	
8.9.	Asignación de Puestos de Tiro 25 Metros Pistola Tiro Rápido (Pistol Men)	
8.10.	Horarios y Programas Pistola de 25 Metros Damas	
9.	Vestuario y Equipo de Competición	
9.1.	Normas Para el Vestuario y Equipamiento	
9.2.	Código de Vestimenta de la ISSF	
9.3.	Control del Equipo	
9.4.	Procedimientos de Control del Equipamiento	
9.5.	Dorsales y Artículos Usados Por los Deportistas	
9.6.	Viseras o Tapaojos	
9.7.	Test Post – Competición	

10.	Derechos y Funciones del Jurado de Competición	
11.	Comité Organizador de la Competición y Árbitros	
11.1.	Deberes y Funciones del Jefe del Polígono (CRO)	
11.2.	Deberes y Funciones del Árbitro del Polígono (RO)	
11.3.	Funciones y Responsabilidades del Jefe de Árbitros de Clasificación (Resultados, Tiempo y Puntuación) (CRTSO)	
11.4.	Deberes y Funciones del Árbitro de Clasificación (RTSO)	
11.5.	Funcionamiento de Blancos Electrónicos (EST)	
11.5.1.	Oficiales Técnicos de los Blancos Electrónicos (EST)	
11.5.2.	Oficiales de Blancos	
11.5.3.	Responsabilidades del Miembro del Jurado – Blancos de Puntuación Electrónica	
11.5.4.	Disparos en Blancos Electrónicos	
11.5.5.	Reclamaciones de Puntuación Durante los Blancos de Modalidad	
11.5.6.	Falla del Papel o Banda de Goma Para Avanzar	123
11.5.7.	Reclamación Sobre el Valor de un Disparo	
11.5.8.	Procedimiento Para Examinar los Blancos Electrónicos Seguidos de una Reclamación	
11.5.9.	Fallos en los Blancos Electrónicos EST	
11.5.10.	Cuando Todos los Blancos de un Campo Fallan	
11.5.11.	Cuando un Único Blanco Falla	
11.5.12.	Cuando un Disparo no se Registra o no se Muestra en el Monitor	
11.6.	Procedimientos de Competición (Ver También Procedimientos de Finales)	
11.6.1.	Para Modalidades de Rifle y Pistola de 10 Metros y 50 Metros	
11.6.2.	Tiempo de Preparación y Ensayo	
11.6.3.	Inicio de los Disparos de Competición	
11.6.4.	Orden de “ALTO”	

11.6.5.	Normas Específicas Para Modalidades de Pistola de Aire de 10 Metros	
11.6.6.	Interrupciones en Modalidades de 10 Metros, Modalidades de Rifle y Pistola de 50 Metros	
11.6.7.	Retraso Por Parte del Deportista	
11.6.8.	Disparos Irregulares – Excesos de Disparos en una Modalidad o Posición	
11.6.9.	Disparos Cruzados	
11.6.10.	Molestias	
11.6.11.	Normas Especiales de la Competición	
11.6.12.	Normas de Conducta Para Deportistas y Árbitros	
11.6.13.	El Jefe del Equipo es Responsable de:	
11.6.14.	El deportista es Responsable de:	
11.6.15.	Ayudas Durante la Competición	
11.6.16.	Penalizaciones Por Incumplimiento a las Normas	
11.6.16.1.	Decidir las Infracciones Manifiestas y Encubiertas	
11.6.16.2	Infracciones Graves de Seguridad	
11.6.16.3.	Maltrato Físico a un Oficial de la Competición o Deportista	
11.6.16.4.	Interrupciones	
11.6.16.5.	Las Interrupciones no Admisibles son	
11.7.	Procedimiento de Puntuación y Resultados	
11.8.	Récords Mundiales	
11.9.	Desempate	
11.9.1.	Desempates Individuales en las Modalidades de 10 Metros, 25 metros y 50 Metros	
11.10.	Empates en las Modalidades de Blancos Móviles	
11.10.1.	Empates en Modalidades Olímpicas con Finales	
11.10.2.	Empates en Equipos	
11.11.	Reclamaciones y Apelaciones	
11.12.	Apelaciones	

12.	Finales Olímpicas de Rifle y Pistola	
12.1.	Procedimientos Generales de Competición en las Finales	
12.1.1.	Clasificación para Finales	
12.1.2.	Posición Para la Final	
12.1.3.	Presentación y Hora de Inicio	
12.1.4.	Retrasos	
12.1.5.	Puntuación	
12.1.6.	Interrupciones en Finales de 10 Metros y 50 Metros	
12.1.7.	Reclamación de Puntuación	
12.1.8.	Reclamaciones de EST Durante las Finales	
12.1.9.	Equipamientos de los Campos de Tiro Para las Finales	
12.1.10.	Oficiales de las Finales	
12.1.11.	Reproducción y Música en las Finales	
12.1.12.	Presentación de las Finales	
12.1.13.	Procedimiento y Reglas Para las Finales	
12.1.14.	Presentación de Medallistas	
12.1.15.	Finales – Rifle de Aire de 10 Metros y Pistola de Aire Masculino y Femenino, 50 Metros Pistola Masculino, 50 Metros Rifle Masculino Tendido	
12.1.16.	Finales – 50 metros Rifle 3- Posiciones Men And Women	
12.1.17.	Finales – 25 Metros Fase de Pistola Tiro Rápido (Men)	
12.1.18.	Finales – 25 Metros Pistola Damas	
12.1.19.	Reclamaciones en Finales	
12.2.	Ceremonias de Entrega de Premios	
12.3.	Formularios	
12.4.	Código de Vestimenta de la ISSF	
12.5.	General	
12.7.	Artículos Prohibidos	
12.8.	Reglamento de Vestimenta Para Entrenadores y Oficiales	
12.9.	Vestuario Para Fotógrafos y Cámaras de TV	

12.10.	Procedimientos de Aplicación del Código de Vestimenta	
13.	Anexo	
13.1	Normas Para Blancos de Papel	
13.2.1.	Blancos Oficiales de la ISSF	
13.2.2.	Requisitos de los Blancos Testigo (Aplicable Solo Para Campeonatos de la ISSF)	
13.2.3.	Blancos de Puntuación	
13.2.4.	Los Blancos de Papel	
13.3.	Calibradores y su Uso	
13.3.1	Pistola de Fuego Central a 25 Metros	
13.3.2.	Rifle de Pequeño Calibre y Pistola 5.6 Milímetros (.22" Cal.)	
13.3.3.	Calibradores Interiores Para 4.5 Milímetros	
13.3.4.	Utilización del Calibre Exterior de Pistola de Aire Para Puntuar Dieces Interiores de Rifle de Aire	
13.3.5.	Utilización del Calibre Exterior de Dieces Interiores de Pistola de Aire Para Puntuar Dieces Interiores de pistola de Aire	
13.3.6.	Calibrador Exterior Para 4.4 MM en Rifle de Aire a 10 Metros y Blanco Móvil de Aire a 10 Metros	
13.3.7.	Utilización del Calibre Exterior Para Rifle de Aire	
13.3.8.	Calibrador Exterior Para 4.5 Milímetros en Pistola de Aire a 10 Metros	
13.3.9.	Calibre Exterior Para Pistola de Aire	
13.3.10.	Plantilla de Rasgados	
14	Equipamiento de Campos y Puestos de Tiro	
14.1.	Blancos Testigo	
14.1.1.	Blancos Testigo Para Polígonos de 25 metros	
14.1.2.	Sistema de Cambio de Blancos	
14.1.3.	Requisitos de los Puestos de Tiro Si Es Necesario un Secretario de Puesto	

14.1.4.	Normas Para las Instalaciones de 25 Metros con Blancos Giratorios	
15.	Funciones y Deberes de los Oficiales de Competición	
15.1.	Funciones del Miembro del Jurado – Solo Para 25 Metros	
15.2.	Funciones y Obligaciones del Secretario de Puesto	
15.3.	Blancos, Funciones y Obligaciones de los Árbitros de Línea de Foso a 50 Metros	
15.4.	Arbitro de Blancos en 25 Metros	
15.5.	Secretario de Puesto en Blancos de Papel en 25 Metros	
15.6.	Parcheador en Blancos de Papel en 25 Metros	
16.	Procedimiento de Competición	
16.1.	Manejo de los Blancos de Papel de Pistola de Aire y Rifle de Aire a 10 Metros	
16.2.	Manejo de los Blancos de Papel de Pistola de Aire y Rifle de Aire a 50 Metros	
16.3.	Excesos de Disparos en un Blanco de Papel	
16.4.	Cuando se Autorizan Disparos de Ensayo	
17.	Procedimiento de Puntuación	
17.1.	Puntuación en la Oficina de Clasificación (RTS)	
17.2.	El Jurado de Clasificación (RTS)	
17.3.	Valor de los Impactos – Blancos de Papel	
17.4.	Procedimientos de Puntuación en Blancos de Papel en 25 Metros	
17.5.	Disparos Rasgados	
17.7.	Reclamaciones Sobre las Puntuaciones en Blancos de Papel	
18.	Elegibilidad, Derechos Comerciales y Reglas de Patrocinio /Publicidad ISSF	
18.1.	Elegibilidad de Atletas	
18.2.	Propiedad y Explotación de los Derechos Comerciales	
18.3.	Logo ISSF	

18.4.	Derechos de Radiodifusión y Otros Medios	
18.5.	Derechos de Marketing y Normas de Publicidad	
18.6.	En el Lugar de la Publicidad	
18.7.	Patrocinios y Publicidad	
18.8.	Marcas en Equipos de Atletas, Ropa, Accesorios y Calzado	
18.8.1.	Marca	
18.8.2.	Marca Comercial	
18.8.3.	Identificación del Fabricante	
18.8.4.	Tecnología de Identificación del Producto	
18.8.5.	Identificación del Patrocinador	
18.9.	Reglas Para Identificación del Fabricante	
18.10.	Dimensiones de la Identificación del fabricante	
18.11.	Reglas Para las Marcas de Patrocinio	
18.12.	Números Dorsales (BID)	
18.13.	Controles y Sanciones	
18.14.	Aprobación	
19	Reglamento Técnico Especial Para Rifle de Aire a 10 Metros y a 50 Metros	
19.1.	Aspectos Generales	
19.2.	Seguridad	
19.3.	Normas Para los Campos de Tiro y los Blancos	
19.4.	Armas y Munición	
19.4.1.	Normas Para Rifles	
19.4.2.	Miras	
19.4.3.	Se Permiten los Disparadores Electrónicos Siempre Que:	
19.4.4.	Normas Para Rifle de Aire a 10 Metros	
19.4.5.	Contrapesos	
19.4.6.	Normas Solamente Para Rifle de Aire de 10 Metros	
19.4.7.	Tabla de Medidas de Rifle	
19.4.8.	Normas Para Rifle de 50 Metros	

19.4.9.	Gancho de la Culata (Rabera)	
19.4.10.	Apoyo de la Palma de la Mano (Seta)	
19.4.11.	Empuñaduras	
19.4.12.	Munición	
19.5.	Normas de Vestimenta	
19.5.1.	Normas Generales de Vestimenta Para Rifle	
19.5.2.	Normas de Medición de Ropa	
19.5.3.	Normas Para la Medida de la Rigidez	
19.5.4.	Normas Para la Flexibilidad de la Suela del Zapato	
19.5.5.	Chaqueta de Tiro	
19.5.6.	Pantalones de Tiro	
19.5.7.	Guantes de Tiro	
19.5.8.	Ropa Interior	
19.6.	Equipos y Accesorios	
19.6.1.	Catalejos	
19.6.2.	Correas	
19.6.3.	Apoyo Para los Rifles	
19.6.4.	Estuche o Bolsa de Tiro	
19.6.5.	Rodillo	
19.6.6.	Bípode	
19.6.7.	Almohadilla Para el Talón en Posición Rodilla	
19.6.8.	Visera o Gorra	
19.7.	Procedimientos y Normas de Competición	
19.7.1.	Posiciones de Tiro	
19.7.1.1.	Rodilla	234
19.7.1.2.	Tendido	
19.7.1.3.	Pie	
19.7.1.4.	Modalidades de Rifle	
20.	Reglamento Técnico Especial Para: Pistola Aire a 10 Metros, Pistola a 25 Metros, Pistola Tiro Rápido a 25 Metros, Pistola	

	Fuego Central a 25 Metros, Pistola Standard a 25 Metros y Pistola a 50 Metros	
20.1.	General	
20.2.	Seguridad	
20.3.	Normas Para Campos de Tiro y Blancos	
20.4.	Equipo y Munición	
20.5.	Normas Para Todas las Pistolas	
20.5.1.	Empuñaduras	
20.5.2.	Cañones	
20.5.3.	Normas Para Pistolas de 25 Metros, 50 Metros y 10 Metros	
20.5.3.1.	Pistola de Fuego Anular a 25 Metros	
20.5.3.2.	Pistola de Fuego Central a 25 Metros	
20.5.3.3.	Pistola a 50 Metros	
20.5.3.4.	Pistola de Aire a 10 Metros	
20.5.3.5.	Munición	
20.5.3.6.	Calzado de los Deportistas	
20.5.3.7.	Accesorios de Tiro	
20.6.	Procedimientos y Normas de Competición	
20.6.1.	Posición de Disparo	
20.6.2.	Infracciones en la Posición de Preparado	
20.6.3.	Infracciones en la Posición de Preparado	
20.6.4.	Procedimiento Para las Infracciones de Posición de Preparado Cuando Ocurre una Infracción	234
20.7.	Modalidades de Pistola	
20.8.	Normas de Competición	
20.8.1.	Tiempo de Preparación Para Modalidades de 25 Metros	
20.8.2.	Normas Específicas Para las Modalidades de 25 Metros	
20.8.3.	Normas Específicas Para las Fases Clasificatorias de Pistola de Tiro Rápido a 25 Metros	

20.8.4.	Normas Específicas Para Pistola de 25 Metros y Pistola de Fuego Central a 25 Metros	234
20.8.5.	Normas Específicas Para la Pistola Standard de 25 Metros	
20.9.	Interrupciones e Irregularidades	
20.9.1.	Interrupciones en Pruebas y Fases de 25 Metros	
20.9.2.	Disparos Irregulares en Modalidades y Fases de 25 Metros	
20.9.2.1.	Excesos de Disparos de Competición (25 Metros)	
20.9.2.2.	Exceso de Disparos de Ensayo (25 Metros)	
20.9.2.3.	Disparos Anticipados o Tardíos (25 Metros)	
20.10.	Disturbios	
20.10.1.	Si la Reclamación se Considera Justificada	
20.10.2.	Si la Reclamación es Considerada Injustificada	
20.10.3.	Reclamaciones Por Tiempos Irregulares	
20.10.4.	Interrupciones en las Modalidades de 25 Metros	
20.11.	Reparación o Reemplazo de Armas Averiadas	
20.12.	Interrupciones en las Modalidades de Pistola de 25 Metros	
20.12.1.	Tipos de Interrupciones	
20.12.1.1.	Las Interrupciones Admisibles (AM) Son:	
20.12.1.2.	Las Interrupciones No Admisibles (NAM) Son:	
20.12.2.	Determinación de la Causa de Una Interrupción	
20.12.3.	Procedimiento de las Interrupciones Admisibles – Pistola Tiro Rápido a 25 Metros y Pistola Standard a 25 Metros	
20.12.4.	Procedimiento Interrupción Admisible – Pistola a 25 Metros y Pistola Fuego Central a 25 Metros	
20.13.	Averías de los EST o Sistema de Blancos de Papel	
20.13.1.	Averías en Todos los Blancos del Polígono o Sección	
20.13.2.	Avería en Un Solo Blanco o Grupo de Blancos	
20.13.3.	Avería en el Registro o Indicación de un Disparo	
20.14.	Tabla de Modalidad de Pistola	
20.15.	Tabla de Especificaciones de Pistola	

20.16.	Dibujo de la Configuración de la Pistola a 10 Metros y a 25 Metros	
--------	--	--

1. DEFINICIONES Y ABREVIATURAS

La siguiente tabla es la definición de términos y abreviaturas especiales usados en el reglamento técnico general de la ISSF y en las normas de Rifle, Pistola y Blanco Móvil de la ISSF.

Deportistas: Se les denomina a los participantes en una competencia del deporte de tiro.

Dorsal: Cada deportista inscrito en un campeonato es identificado con un único dorsal numérico. Estos números se usan para identificar y localizar a los competidores y deben ser llevados en la espalda de los deportistas durante los entrenamientos y las competencias.

Campeonato: Competición de tiro organizado con un programa de modalidades. Un campeonato es una competición que ha sido autorizada y supervisada por las normas de la ISSF, los delegados técnicos, jurados y los controles anti-dopaje.

Clasificación: Término obsoleto utilizado en el anterior reglamento de la ISSF para definir “puntuación, tiempo y resultados”.

Competición: Referencia general a un evento deportivo que puede incluir una serie de modalidades (Campeonato) o puede ser un evento dentro de una sola modalidad.

Proceso de Tiro: La descripción de la fase de competición de una modalidad que especifica el número de disparos de cada serie y fase, el tipo de disparo y los límites de tiempo.

CRO: Jefe de galería o polígono.

Disciplina: Un subgrupo de modalidades dentro de un deporte que tienen características en común. En el deporte de tiro hay cuatro disciplinas:

1) Carabina/Rifle, 2) Pistola, 3) Escopeta y 4) Blanco móvil

ETS: Sistema de Blancos Electrónico (s)

Modalidad: Única competición con un proceso específico de tiro y normas de conducta, la ISSF también recoge algunas modalidades adicionales para competiciones individuales o en equipos para Open y Juniors.

Final: La final es la última fase de la modalidad competitiva olímpica. Los mejores 6 u 8 deportistas de la clasificación, dependiendo de la modalidad, tienen una nueva competición (comienzan de cero) para decidir su clasificación definitiva.

FOP: Zona de tiro. La FOP incluye un área detrás de la línea de fuego donde el acceso está restringido a los deportistas participantes y árbitros, la línea de tiro o los puestos de tiro, así como la zona de fondo que incluye los blancos, paraballas traseros o la zona seguridad.

Disparos de Competición: Número o registro de disparos que cuentan en la puntuación del deportista

Competiciones con Medallas: Blanco Móvil de 10 metros de 60 y 40 disparos se concluyen con una competición, que deciden la clasificación final de los cuatro mejores deportistas. Los 60 disparos aplican para Señor y Damas, Junior Masculino y Junior Femenino y los 40 disparos son para los infantiles cadetes, y juveniles.

Min. / Seg: Minuto, minutos / Segundo, segundos.

Competición Olímpica: Modalidad deportiva aceptada por el Comité Olímpico Internacional incluida dentro de un programa Olímpico. Existen quince modalidades Olímpicas. Cada Modalidad tiene una clasificación y una final.

PET: Entreno previo a la competición.

RTS: Resultados, tiempo y puntuación. El proceso RTS incluye la preparación de las listas de salida, blancos, resolución de puntuación, preparación y publicación de resultados.

Ronda, Tanda: Es una fase de competición dentro de una modalidad deportiva. Las modalidades de tiro tienen ronda de eliminación, ronda de clasificación y finales. En modalidades de plato la “ronda” puede referirse solo a series de platos de 25 platos/dobles.

Serie: Secuencia de disparos dentro de una fase de tiro. La mayoría de las modalidades de tiro tienen series de 10 disparos; las modalidades de pistola de 25 metros tienen series de 5 disparos; las modalidades de plato tienen 25 o 30 platos. Las series en plato, a menudo son llamadas rondas.

Disparos de Ensayo: Disparos que se realizan antes de los disparos de Competición.

Deporte: Un conjunto de modalidades de diferentes competiciones con elementos comunes y con un único órgano de gobierno. El Tiro, es un Deporte, donde los participantes en distintas modalidades disparan sus armas contra blancos que clasifican a los competidores de acuerdo a su resultado. El COI reconoce el Tiro como uno de los 28 deportes olímpicos de verano.

Presentación Deportiva: Las retransmisiones televisivas, de audio y notas informativas como los anuncios, la música, el color y la retransmisión mediática son utilizados en las modalidades de tiro para hacerlos más atractivos e informativos para los espectadores y la audiencia televisiva.

Equipo: Un grupo de deportistas registrado a una modalidad para realizar puntuaciones de tiro en modalidades de pistola y/o rifle o un grupo de deportistas en un grupo específico de modalidades de plato.

Fase: Parte de una modalidad de competición de tiro. En una modalidad de rifle de 3 posiciones, ésta tiene 3 fases, una para cada posición, en las modalidades de 25 metros Damas hay 2 fases, precisión y tiro rápido.

Lista de Salida: Documento oficial elaborado en las competiciones que relaciona a todos los deportistas según la fase, posición o escuadra.

Inicio: El inicio de cada modalidad deportiva de tiro se determina cuando los árbitros dan la primera orden para realizar el primer disparo de la competición.

Modalidades Por Equipos: La ISSF reconoce las modalidades por equipos que son incluidas en los programas de los campeonatos mundiales. Estas modalidades

por equipos establecen rankings basados en el total de las puntuaciones de tres deportistas registrados en una modalidad individual.

1.2. OBJETIVOS GENERALES:

La ISSF establece normas técnicas para el deporte de tiro que regulan la conducta de las modalidades reconocidas, el objetivo de dichas normas es alcanzar uniformidad del deporte de tiro por todo el mundo y promover el desarrollo de este deporte.

a) El Reglamento Técnico General de la ISSF incluyen normas sobre la construcción de los campos de tiro, blancos, los resultados y los procedimientos competitivos específicos para todas las disciplinas de tiro, incluyendo las normas específicas de las cuatro (4) disciplinas de tiro: Pistola, Rifle, Blanco Móvil y Plato.

b) Reglamento Técnico y Reglamento de las disciplinas de la ISSF son aprobadas por el consejo administrativo de la ISSF en concordancia con la constitución de la ISSF.

c) Reglamento Técnico y Reglamento de las disciplinas de la ISSF están subordinadas a la constitución de la ISSF y el reglamento general de la ISSF y

d) Reglamento Técnico y Reglamento de las disciplinas de la ISSF son aprobadas para ser efectivas por un periodo de cuatro (4) años a partir del 1 de enero del año siguiente de los juegos olímpicos. Excepto en situaciones especiales, las normas de la ISSF no serán cambiadas durante este periodo de cuatro (4) años.

2. APLICACIONES DEL REGLAMENTO TECNICO GENERAL Y DEL REGLAMENTO DE LAS DISCIPLINAS DE LA ISSF

a) Los campeonatos de la ISSF son competencias deportivas de tiro en Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales, Copa del Mundo, Finales de la Copa del

Mundo, Campeonatos Continentales, Juegos Continentales, Campeonatos del Mundo Junior y Copas del Mundo Senior que son supervisadas por la ISSF de acuerdo con la normativa ISSF y este Reglamento;

b) La ISSF con la aprobación del Comité Ejecutivo puede designar otras competencias que cumplan con los estándares de supervisión de la ISSF (p.e. Delegados Técnicos, Árbitros, controles de dopaje, procedimientos de inscripción, gestión de resultados etc..) como competencias donde los resultados MQS pueden ser obtenidos y donde los Récords del Mundo pueden ser establecidos.

c) Reglamento Técnico y Reglamento de las disciplinas de la ISSF deben aplicarse a todos los Campeonatos de la ISSF;

d) La ISSF recomienda que el Reglamento de la ISSF debe también ser usado para regular Competiciones Regionales, Nacionales, otras competencias que no son Campeonatos de la ISSF, pero donde las modalidades de la ISSF están en el programa;

e) Todos los Árbitros de competición, Deportistas, Entrenadores y Delegados de equipo deben estar familiarizados con la normativa de la ISSF y deben asegurarse de cumplirla;

f) Es responsabilidad de cada deportista cumplir con estas normas;

g) Cuando una regla se refiere a deportistas diestros el reverso de esta regla se aplica a los zurdos; y

h) A no ser que una regla se aplique a modalidades masculinas o modalidades femeninas, esta debe ser aplicada uniformemente para ambos.

i) Cuando los diagramas y tablas en este reglamento contengan información específica, esta información específica tendrá la misma validez que las normas numeradas

2.1. CONTENIDO DEL REGLAMENTO TÉCNICO PARA EQUIPO Y VESTIMENTA

El contenido del Reglamento Técnico de la ISSF incluye:

- a) Normas de preparación y organización de los campeonatos de la ISSF;
- b) Normas de aplicación para todas las disciplinas de tiro y más de una disciplina de tiro (RTC); y
- c) Normas de aplicación para una disciplina de tiro (RTC).

2.2. UNIFORMIDAD ESTÁNDAR PARA EQUIPO Y VESTIMENTA

El tiro es un deporte donde el equipamiento y la vestimenta juegan roles críticos en la conducta del deporte, los deportistas deben utilizar solo equipamiento y vestimenta que cumplan con las normas de la ISSF.

Cualquier pistola, dispositivo, equipamiento, accesorio u otro elemento que pueda darle al deportista una injusta ventaja respecto a los demás y que no esté específicamente mencionada en este reglamento o es contrario al espíritu de este reglamento, está prohibido.

Las normas de la ISSF sobre el equipamiento y vestuario son estrictamente obligatorias para asegurarse de que ningún deportista tenga vestimenta, equipamiento o accesorios que le den a él/ella una posición ventajosa injusta sobre el resto de los deportistas.

3. ORGANIZACIÓN Y SUPERVISION DE LOS CAMPEONATOS DE LA ISSF

3.1. SUPERVISION DE LA ISSF

El Comité Ejecutivo de la ISSF nombra a los Delegados de la ISSF, a los Miembros del Jurado y a los oficiales técnicos para cada Campeonato de la ISSF (de acuerdo con los estatutos constitutivos de la ISSF).

Estos nombramientos incluyen;

- a) Delegado Técnico (s);
- b) Jurado de Competición(s);
- c) Un Jurado de Apelación; y
- d) Un Proveedor Oficial responsable de proporcionar y operar con la tecnología y electrónica necesaria para gestionar las entradas, resultados de los deportistas, las operaciones de la competición, la presentación de resultados y archivo de resultados.

3.2. COMITÉ ORGANIZADOR

Un comité organizador debe ser formado para cualquier Competición ISSF (de acuerdo con los estatutos constitutivos de la ISSF). El comité organizador es responsable de la preparación, administración y gestión de las competiciones de tiro. El comité organizador debe nombrar:

- a) Jefe de Galería (s), Árbitro de Galería, un Jefe de Árbitros y Árbitros, según corresponde, quienes son responsables de dirigir las modalidades de tiro.
- b) Un jefe de RTS (Resultados, Tiempo y Puntuación) Oficial y asistentes necesarios para establecer una Oficina de RTS responsable de las entradas, mostrar inscripciones, puntuaciones y resultados durante el Campeonato.
- c) Un Jefe de Control de Equipo y sus correspondientes Árbitros de control son los responsables de control de equipo; y
- d) Todo el personal necesario para cumplir con sus responsabilidades como organizadores del campeonato de la ISSF.

4. SEGURIDAD

4.1. NORMAS GENERALES DE SEGURIDAD

Las normas de la ISSF establecen requisitos específicos de seguridad que deben ser aplicados en todos los Campeonatos de la ISSF. Los Jueces y los Comités Organizadores de la ISSF son responsables de la seguridad.

Las normas de seguridad necesaria y especial para los campos de tiro difieren de un país a otro por lo que el Comité Organizador puede establecer normas de Seguridad Adicionales.

Jurados, árbitros, oficiales de equipo y los deportistas deben ser informados sobre cualquier regulación especial de seguridad que haya en el programa de la competición.

La seguridad de los deportistas, oficiales del polígono y espectadores requiere una continua y cuidadosa atención en el manejo del arma. Es el deber de los Oficiales del polígono hacer cumplir las normas de seguridad de las armas y es el deber de los deportistas y delegados de equipo aplicar todas las normas de seguridad y normas de manipulación de armas.

La ISSF puede rechazar o aceptar la entrada de un deportista en una competición si se tiene información sustancial de autoridades competentes de que este deportista presenta una seria amenaza para la seguridad de los demás en un campo de tiro.

En el interés de la seguridad un miembro del jurado o un Árbitro del Polígono puede parar o detener la competición de tiro en cualquier momento. Los deportistas o los delegados deben notificar inmediatamente a los Árbitros o a un miembro del jurado de cualquier situación que pueda ser peligrosa.

Cualquier oficial de control de equipamiento, Árbitro del Polígono o miembro del jurado puede coger el equipamiento de un deportista (incluida su arma) para su

control sin su permiso, pero en su presencia y con su conocimiento. Sin embargo, deben tomarse medidas cuando se trate de una cuestión de seguridad.

4.2. NORMAS DEL MANEJO DE LAS ARMAS

- ❖ Para garantizar la seguridad, todas las armas deben ser manejadas con el máximo cuidado en todo momento. Las armas no deben ser retiradas de la línea de tiro durante los entrenos o la competición excepto con el permiso del Árbitro del Polígono.
- ❖ En todas las armas se deben insertar indicadores de seguridad de color naranja fluorescente o un color brillante similar, excepto cuando quitar la bandera de seguridad esté autorizada por estas normas. Para demostrar que las armas de aire están descargadas, las banderas de seguridad deben ser suficientemente largas para extenderse a través de toda la longitud del cañón. Las banderas de seguridad para el resto las armas deben tener una parte que se inserte dentro de la recámara para demostrar que está vacía. Los rifles deben estar abiertos para demostrar que están descargados.
- ❖ Si la bandera de seguridad no se utiliza como es requerida en esta regla, un miembro del jurado debe dar un aviso/amonestación con instrucciones para insertar una bandera de seguridad en el arma; y
- ❖ Si el jurado confirma que un deportista rechaza usar la bandera de seguridad como se requiere con esta regla y después de ser avisado, el deportista debe ser descalificado (DSQ).
- ❖ Mientras los deportistas están en sus puestos de tiro, sus armas deben estar siempre apuntando en direcciones seguras. La acción o recámara no debe cerrarse hasta que el arma apunte en una dirección segura hacia el área de blancos.
- ❖ Cuando se deja un arma para abandonar el puesto de tiro o cuando se ha disparado, las armas deben ser descargadas con el cerrojo o mecanismo de bloqueo abiertos y las banderas de seguridad insertadas. Antes de salir de un puesto de tiro, el deportista debe confirmar y el árbitro del Polígono debe

verificar que no hay cartucho o balín en la recámara de la pistola, cañón o cargador y una bandera de seguridad esta insertada.

- ❖ Si las cajas o los estuches con las armas se retiran del puesto de tiro sin que lo revise un árbitro de galería, el deportista puede ser descalificado si el jurado determina que existe una violación de seguridad significativa
- ❖ Durante la competición, el arma se puede dejar con el mecanismo abierto, después de sacar el cartucho (s) y / o el cargador. Las armas de aire deben protegerse abriendo la maneta para armar y/o la apertura de carga.
- ❖ Cuando el personal se encuentre delante de la línea de tiro, no se permitirá el manejo de las armas y se deberán insertar banderas de seguridad. Si fuese necesario que un miembro del jurado que un Árbitro del Polígono o un Oficial Técnico que avancen de la línea de tiro durante el ensayo, la competición o una final, éste debe ser autorizado y controlado por el Jefe del Polígono y cualquier movimiento hacia delante de la línea de tiro sólo puede ser autorizado después de que todas las armas tengan banderas de seguridad insertadas.
- ❖ En el campo de tiro, cuando las armas no estén en sus puestos de tiro deberán estar siempre en sus estuches, a no ser que el Árbitro del Polígono lo autorice.

4.3. ORDENES DEL POLIGONO

- ❖ El CRO u otros Oficiales de galería son los responsables de dar las órdenes "CARGUEN", "YA", "ALTO", "DESCARGUEN" y otras órdenes necesarias. Los Árbitros del Polígono deben asegurarse de que se cumplan las órdenes y que las armas sean manejadas con seguridad.
- ❖ Las armas/cargadores sólo pueden cargarse en la línea de tiro y sólo después de que se haya dado la Orden "CARGUEN" o "YA". En cualquier otro momento, las armas y sus cargadores deben mantenerse descargados.
- ❖ Sólo se puede cargar un cartucho o balín en las tiradas de carabina o de pistola de 50 m. aunque tenga cargador. Si se utiliza una pistola de aire de 5

disparos en una modalidad de pistola de aire de 10 m, sólo se puede cargar un balín.

- ❖ Un arma se considera cargada cuando un cartucho o balín o un cargador con cartuchos se pone en contacto con un arma. Nadie puede colocar un cartucho, balín o cargador con cartuchos en un arma, recámara o acción hasta que se dé la orden "CARGUEN"
- ❖ Si un deportista dispara un tiro antes de dar la orden "CARGUEN" o "YA", o después de que se dé la orden "ALTO" o "DESCARGUEN", puede ser descalificado si está comprometida la seguridad.
- ❖ Cuando se dé la orden o la señal de "ALTO", la tirada debe detenerse inmediatamente.
- ❖ Cuando se dé la orden "DESCARGUEN", todos los deportistas deben descargar sus armas y cargadores y ponerlas en seguridad (para descargar las armas de aire comprimido, hay que pedir permiso al Árbitro del Polígono). La tirada sólo puede reanudarse cuando se vuelva a dar la orden "YA" de nuevo.

4.4. REQUISITOS DE SEGURIDAD ADICIONALES

- ❖ Disparo en seco significa la liberación del mecanismo del disparador sin cargar el arma, o la liberación del mecanismo del disparador en armas de aire o gas con un dispositivo que activa el disparador para que opere sin realizar descarga (aire o gas). Los ejercicios de tiro y de puntería en seco sólo se permiten en la línea de tiro o en un área designada de acuerdo con estas normas.
- ❖ Es responsabilidad del deportista asegurarse de que cualquier cilindro de aire o CO2 todavía esté dentro de su fecha de validez. Este indicador puede ser verificado por Control de Equipo.

4.4.1. PROTECCION AUDITIVA

- ❖ Todos los deportistas, Árbitros del Polígono y otras personas en las inmediaciones de las líneas de tiro de 10m, 25m, 50m y todos los deportistas de escopeta se aconseja usar tapones para los oídos o protección auditiva similar.
- ❖ Las señales de advertencias deben colocarse a la vista y la protección auditiva debe estar disponible para todas las personas en las áreas del campo de tiro.
- ❖ La protección auditiva que incorpora cualquier tipo de dispositivos de mejora o recepción de sonido no puede ser usada por los deportistas o entrenadores en el FOP.
- ❖ Los Árbitros de la competición pueden usar dispositivos de protección auditiva que mejoren el sonido u otros dispositivos de comunicación en el FOP.
- ❖ Los deportistas con discapacidad auditiva pueden usar dispositivos para mejorar el sonido con la aprobación del jurado.

4.4.2. PROTECCION OCULAR

- ❖ A todos los deportistas se les recomiendan usar gafas de tiro inastillables o una protección similar para los ojos mientras disparan.

5. BLANCOS Y NORMAS PARA LOS BLANCOS

5.1. REQUISITOS GENERALES DE LOS BLANCOS

- ❖ Los blancos utilizados en los Campeonatos de la ISSF pueden ser blancos de puntuación electrónica (EST) o blancos de papel para modalidades de Rifle y Pistola.

Nota: En el Anexo de estas normas para la puntuación de los blancos de papel se encuentran ahora normas específicas para los blancos de papel.

Todos los blancos utilizados en los Campeonatos de la ISSF deben cumplir con las líneas de puntuación, la dimensión u otras especificaciones que figuren en el reglamento.

5.2. REQUISITOS DE LOS BLANCOS DE PUNTUACION ELECTRONICA

- ❖ Únicamente se pueden utilizar los blancos de puntuación electrónica probados y aprobados por la ISSF.
- ❖ El requisito de precisión para blancos de puntuación electrónica (EST) es puntuar disparos con una precisión de al menos la mitad de una décima de la puntuación.
- ❖ El margen de tolerancia dado para puntuar los blancos de papel no es aplicable a los EST.
- ❖ Todos los blancos de puntuación electrónica EST deben proporcionar un área de puntería negra cuyo tamaño se corresponda a blancos de competición y no reflectante, contrastando la zona de puntería sobre fondo blanco o hueso.
- ❖ Las puntuaciones registradas por EST deben determinarse de acuerdo con las dimensiones de los anillos para los blancos de competición.
- ❖ Cada disparo realizado sobre un blanco de puntuación electrónico EST debe tener visualizado su resultado, con su ubicación y valor, en un monitor colocado en el puesto de tiro.
- ❖ Los blancos electrónicos a 10 metros deben usar una tira de papel u otra forma de tira de testigo para poder determinar si un disparo se realizó o no en el blanco.
- ❖ Una copia impresa de los resultados de cada deportista proveniente de una fuente de memoria distinta al ordenador principal del sistema EST (back-up memory) debe estar disponible inmediatamente durante y después de una competición.
- ❖ Cuando se utilicen los EST, éstos deben ser revisados para asegurar que estén anotando correctamente las puntuaciones bajo condiciones normales de

uso antes de cada Campeonato de la ISSF bajo la supervisión del Delegado Técnico.

5.3. BLANCOS STANDARD (DE PAPEL) DE LA ISSF

Las dimensiones de los anillos de puntuación deben cumplir con las dimensiones de la zona de puntuación, las tolerancias y las especificaciones de esta norma:

Los blancos para rifle y pistola pueden ser anotados en valores enteros o, si se usan tecnologías EST o máquinas electrónicas de puntuación de papel, en valores decimales.

Las puntuaciones de las líneas decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de una zona completa en diez líneas de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (es decir, 10.0, 9.0, etc.) y terminando con nueve (es decir, 10.9, 9.9, etc.);

Las tiradas de eliminación y fases de clasificación de rifle y pistola son anotadas en los valores totales, excepto en los campeonatos de la ISSF, tiradas de eliminación y ronda de clasificación de 10m con rifle de aire masculino y junior masculino, 10m con carabina de aire femenino y junior femenino, 50m con rifle tendido masculino y junior masculino y 50m tendido femenino y junior femenino donde deben puntuarse con valores decimales.

Las finales de rifle y pistola se anotan en valores decimales, con la excepción de las finales de Pistola de 25m donde se usan la puntuación de impactos tocados con zonas de impacto basadas en valores decimales establecidos por estas Normas.

5.4. BLANCOS OFICIALES DE LA ISSF

5.4.1. BLANCO RIFLE 50 METROS

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

Diez interiores = 5 mm (± 0.1 mm).

Negro de la tercera a la décima Zona = 112.4 mm (± 0.5 mm).

Grosor de línea: de 0.2 mm a 0.3 mm.

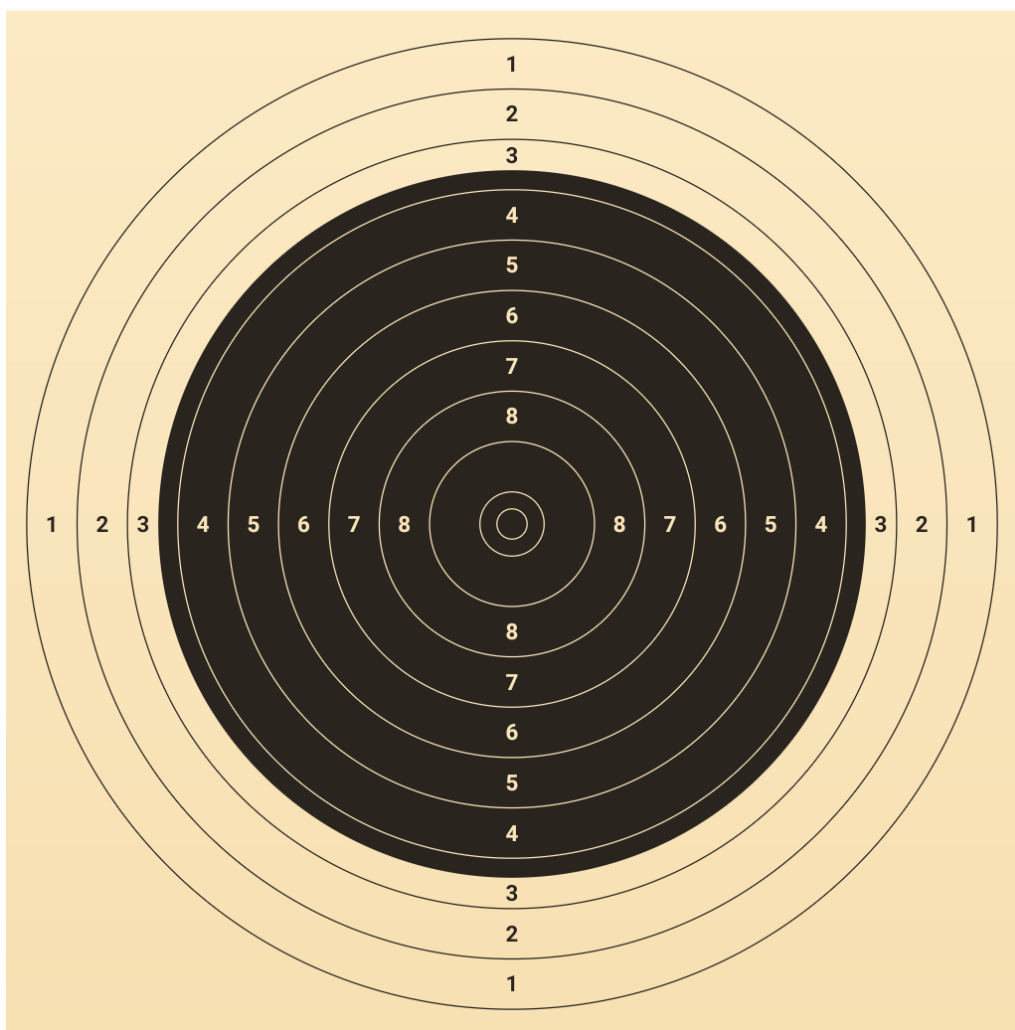
Tamaño mínimo visible del blanco de tiro: 250 mm x 250 mm.

Los valores de las líneas de puntuación del 1 - 8 se indican en las líneas horizontales y verticales de las zonas de puntuación.

La zona de los 9 y 10 no está marcada con ningún número.

Pueden utilizarse blancos insertados (200 mm x 200 mm).

Blanco de Rifle 50 Metros



5.4.2. BLANCO DE RIFLE DE AIRE DE 10 METROS

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

Diez interiores:

Cuando la zona diez (punto) se ha arrancado completamente será determinado con un calibrador exterior de pistola aire.

Negro de la cuarta a la novena Zona = 30.5 mm (± 0.1 mm).

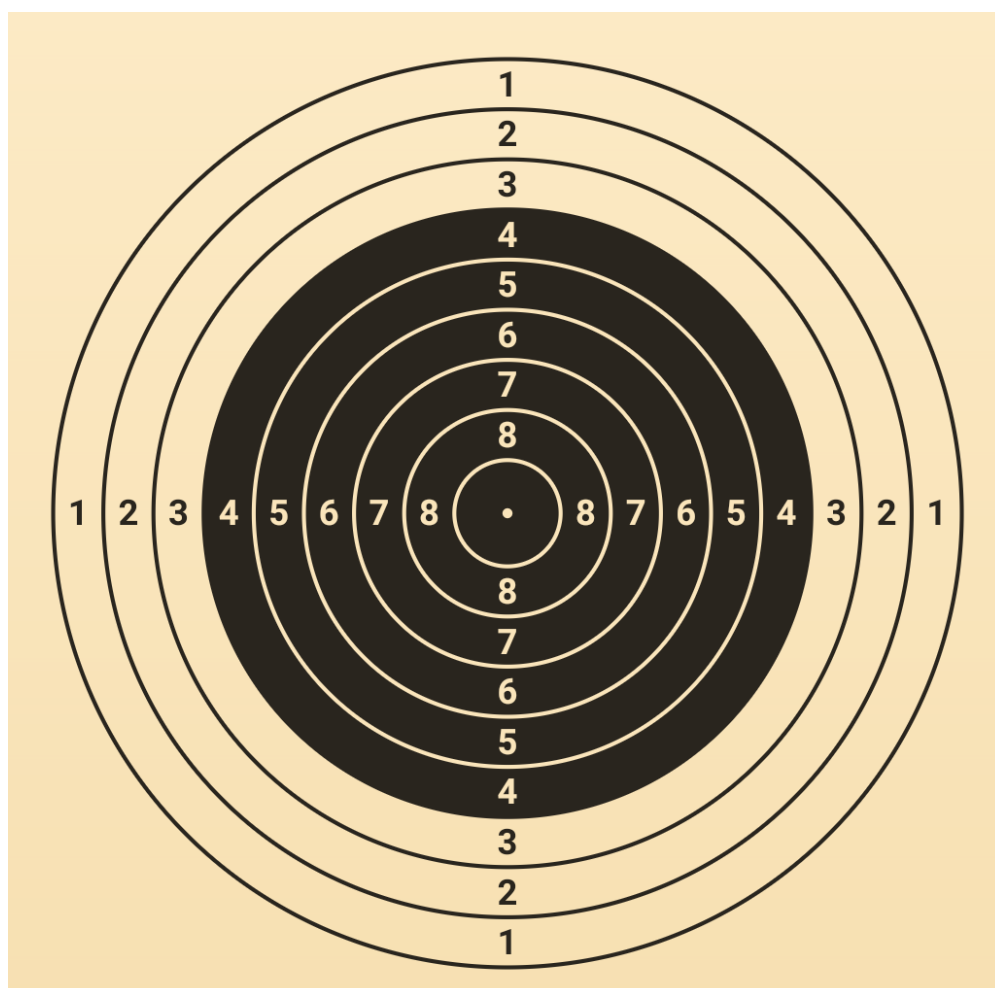
La zona diez es un punto blanco = 0.5 mm (± 0.1 mm).

El grosor de línea: de 0.1 mm a 0.2 mm.

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

Los valores de las zonas de puntuación del 1 - 8 se indican en las líneas horizontal y vertical de las zonas de puntuación. La zona del 9 no está marcada con ningún número. La zona del 10 es un punto blanco.

El fondo en el que se monta el blanco 170 mm x 170 mm debe ser de un color similar al del blanco para mejorar la visibilidad.

Blanco de Rifle de Aire 10 Metros**5.4.3. BLANCO DE PISTOLA DE TIRO RAPIDO 25 METROS**

(Para la modalidad de tiro rápido de 25m y las fases de tiro rápido de 25m de fuego Central y eventos de pistola 25m)

10 Zona	100 mm	(± 0.4 mm)	7 Zona	340 mm	(± 1.0 mm)
9 Zona	180 mm	(± 0.6 mm)	6 Zona	420 mm	(± 2.0 mm)
8 Zona	260 mm	(± 1.0 mm)	5 Zona	500 mm	(± 2.0 mm)

Diez interior: 50 mm (± 0.2 mm).

Negro de la quinta a la décima zona = 500 mm (± 2.0 mm).

Grosor de línea: 0.5 mm a 1.0 mm.

Tamaño mínimo visible del blanco: ancho = 550 mm;

Altura = 520-550 mm.

Los valores de las zonas del 5 - 9 se anotan sólo en líneas verticales de las zonas de puntuación.

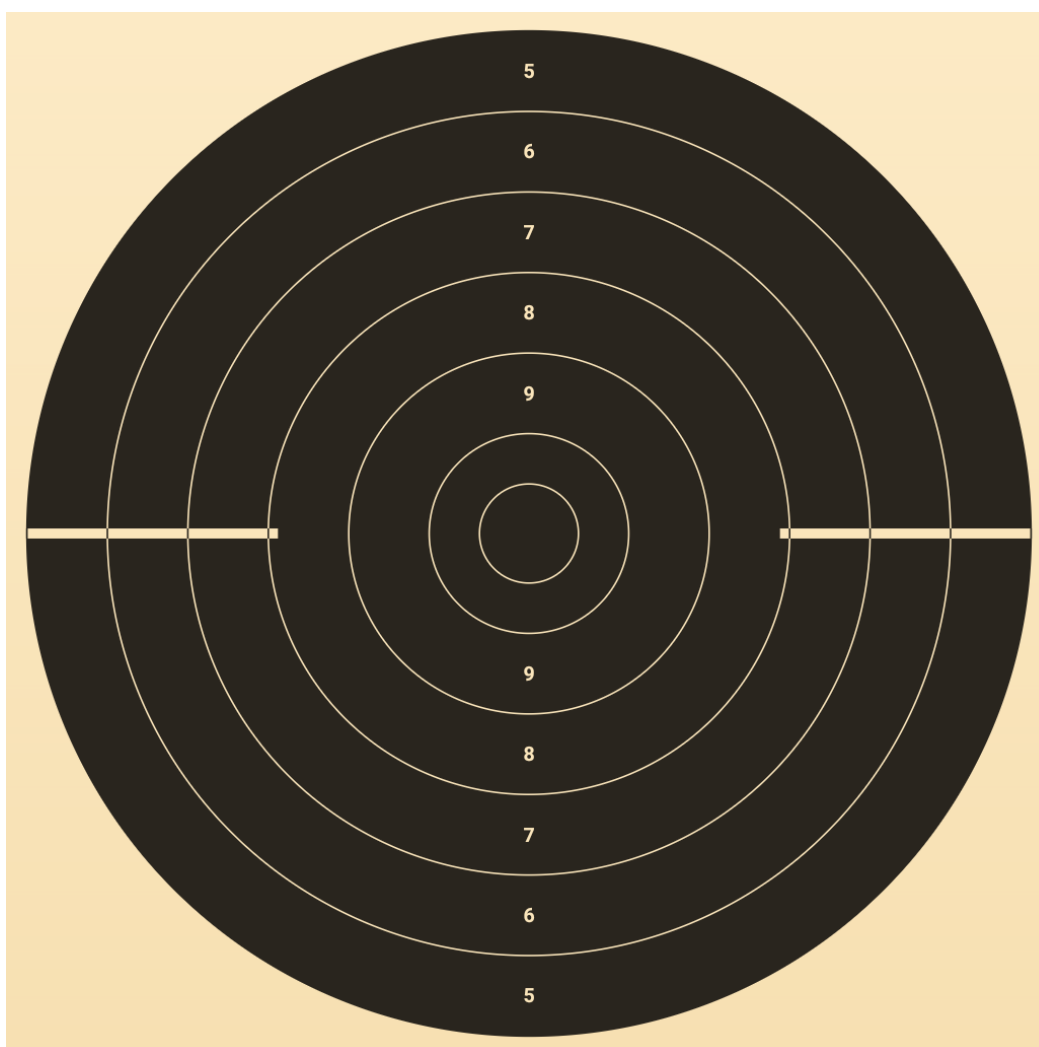
La zona del 10 no está marcada con número.

Los números de zona deben ser de aproximadamente 5 mm de alto y 0,5 mm de espesor.

Las líneas de orientación horizontales blancas sustituyen a los números de puntuación.

Cada una de las líneas tiene 125 mm de largo y 5 mm de ancho.

Blanco de Pistola de Tiro Rápido 25 Metros



5.4.4. BLANCO DE PRESICION 25 METROS Y PISTOLA 50 METROS

(Para tiradas de pistola 50m y 25m Pistola Estándar y para tiradas de precisión 25m fuego central y resto de modalidades de pistola 25m)

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

Diez interior: 25 mm (± 0.2 mm).

Negro desde la séptima a la décima zona = 200 mm (± 1.0 mm).

Grosor de línea: de 0.2 mm a 0.5 mm.

Tamaño mínimo visible del blanco: ancho = 550mm;

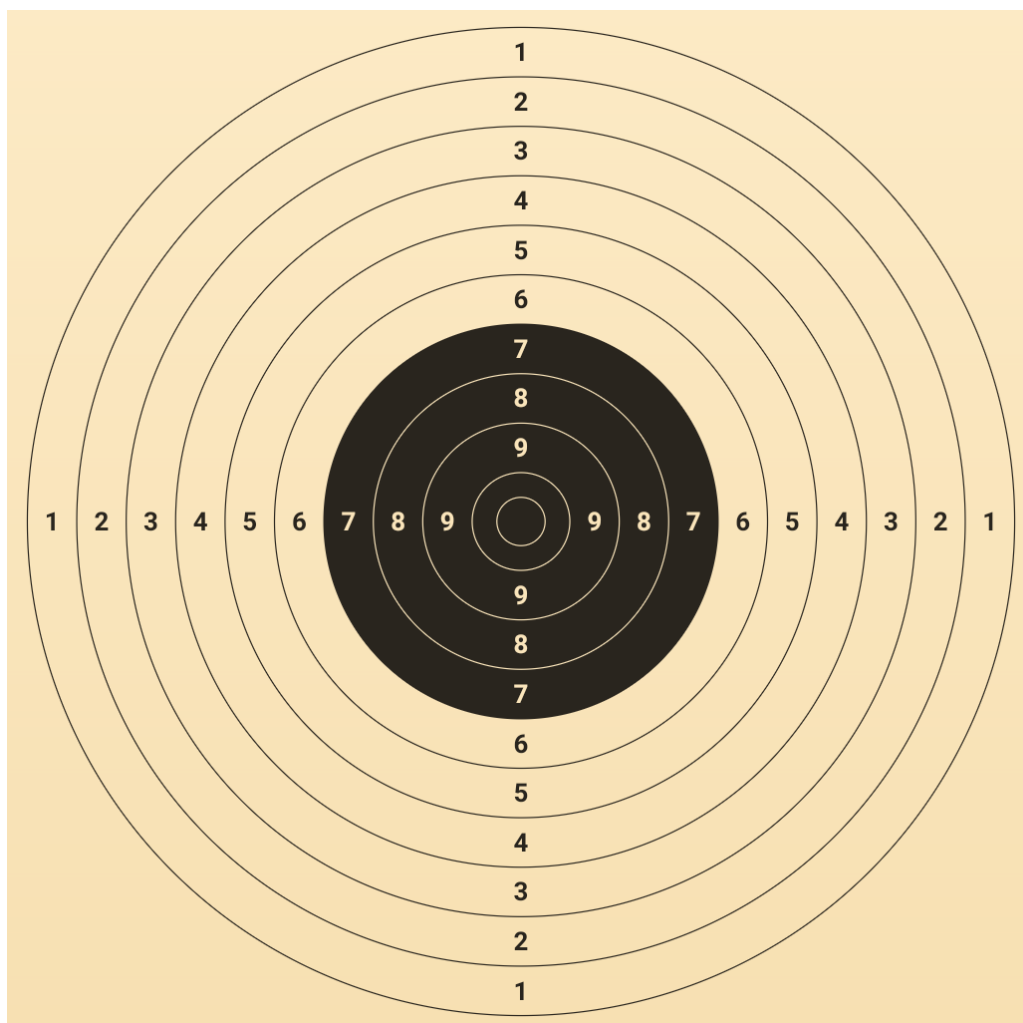
Altura = 520 – 550 mm

Los valores de las zonas del 1 - 9 se indican en líneas verticales y horizontales de las zonas de puntuación, en ángulos rectos entre sí.

La zona del 10 no está marcada con ningún número.

Los números de las zonas deben ser de aproximadamente 10 mm de alto, 1 mm de espesor y deben ser fácilmente legibles con catalejo normal a la distancia adecuada.

Blanco de Pistola de Precisión a 25 Metros y a 50 Metros



5.4.5. BLANCO PISTOLA DE AIRE DE 10 METROS

10 Zona	11.5 mm	(± 0.1 mm)	5 Zona	91.5 mm	(± 0.5 mm)
9 Zona	27.5 mm	(± 0.1 mm)	4 Zona	107.5 mm	(± 0.5 mm)
8 Zona	43.5 mm	(± 0.2 mm)	3 Zona	123.5 mm	(± 0.5 mm)
7 Zona	59.5 mm	(± 0.5 mm)	2 Zona	139.5 mm	(± 0.5 mm)
6 Zona	75.5 mm	(± 0.5 mm)	1 Zona	155.5 mm	(± 0.5 mm)

Diez interior: 5.0 mm (± 0.1 mm).

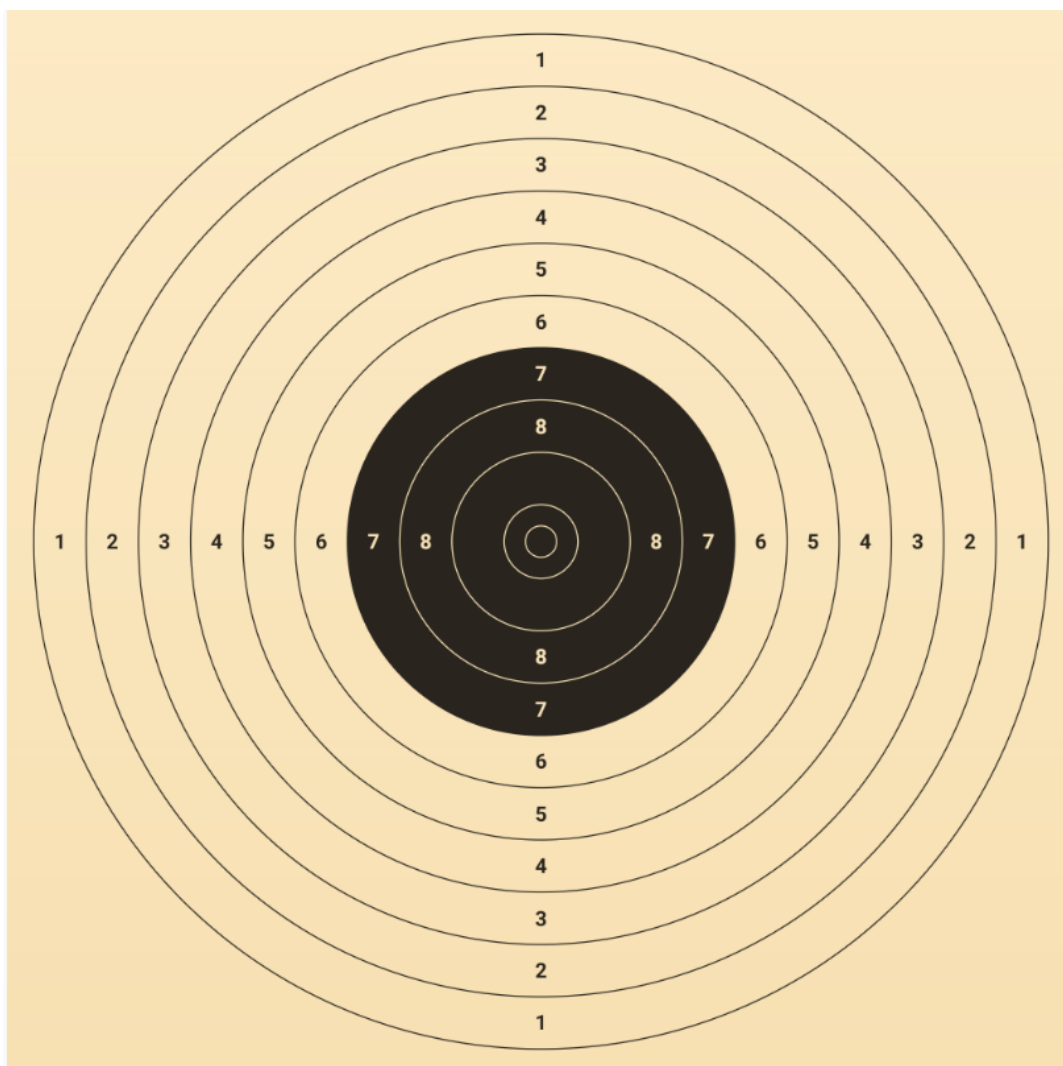
Negro del séptimo a la décima Zona = 59.5 mm (± 0.5 mm).

Grosor de línea: 0.1 mm a 0.2 mm.

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

Los valores de las zonas 1 a 8 se indican en líneas verticales y horizontales en ángulos rectos entre sí de las zonas de puntuación. Las zonas del 9 y 10 no están marcadas con ningún número. Los números de zona no deben superar los 2 mm de altura.

Blanco Pistola de Aire 10 Metros



5.4.6. BLANCO MOVIL 10 METROS

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

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

La zona del 10 interior es blanca: 0.5 mm (± 0.1 mm), calibrado de la misma manera que las zonas 3 - 10.

La zona negra de puntuación del 5 al 10 = 30.5mm (± 0.1 mm)

Grosor de línea: de 0.1 mm a 0.2 mm.

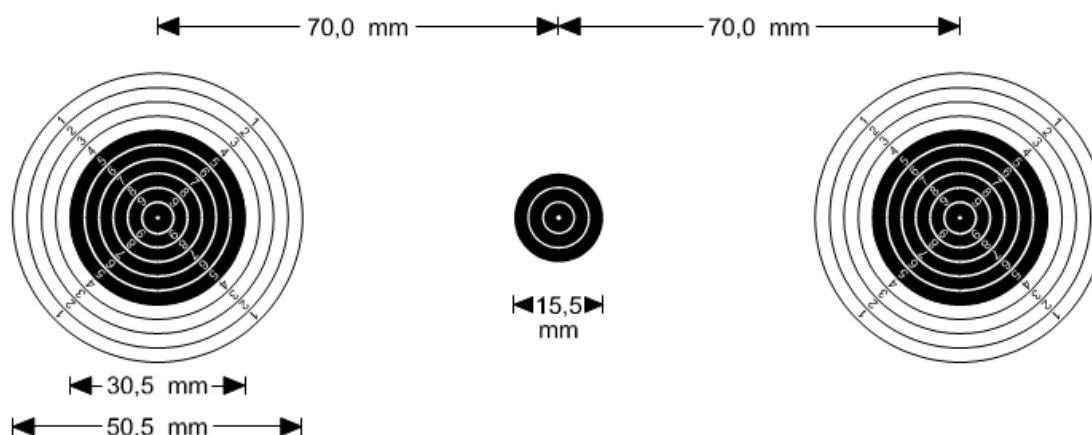
Tamaño recomendado del blanco: 260mm x 150 mm (min. 260 mm x 140 mm).

El centro de la zona del 10 debe estar a 70 mm (± 0.2 mm) desde el centro de la marca de puntería medida sobre una línea horizontal.

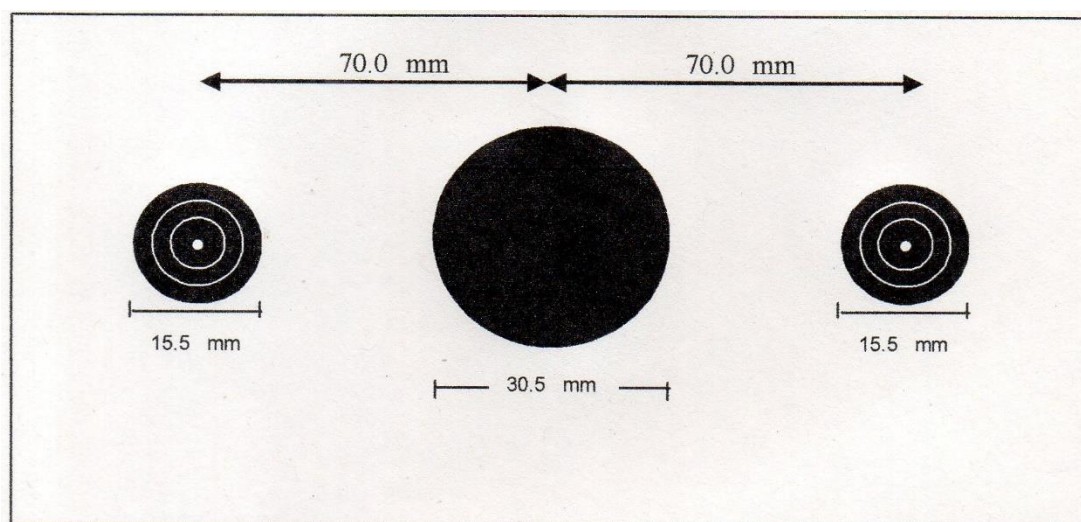
Los valores de las zonas del 1 al 9 deben indicarse claramente en las líneas diagonales en ángulos rectos entre sí en las zonas de puntuación apropiadas.

La marca de puntería central es negra con un diámetro exterior de 15.5 mm y debe incluir zonas blancas cuyo tamaño sea para la zona del 10 (5.5 mm) y 9 (10.5 mm) y un punto central blanco (0.5 mm).

Blanco de Papel Para Blanco Móvil 10 Metros



Blanco Móvil Electrónico 10 Metros



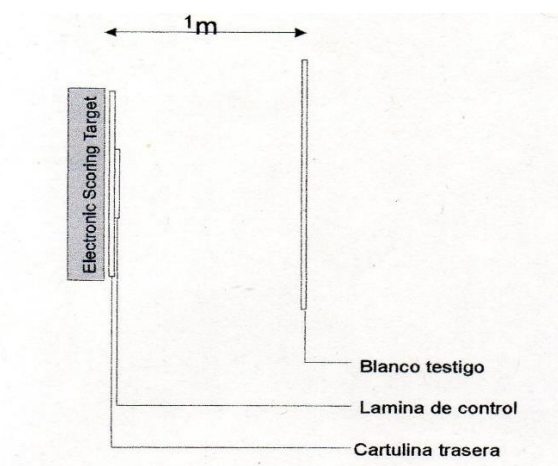
El diámetro de 30.5 mm es un agujero.

5.4.6.1 SISTEMA DE CONTROL DE LOS BLANCOS

Para las tiradas de Rifle y Pistola, los sistemas de marcado y control de blancos deben ser utilizados para facilitar la gestión de las competencias.

5.4.6.2. SISTEMA DE CONTROL DE BLANCOS ELECTRONICOS

Los blancos testigo, las tarjetas de apoyo y las láminas de control se utilizan como sistemas de control para los EST (ver diagrama).



5.4.7. BLANCOS TESTIGOS PARA EST A 50 METROS

Para localizar los disparos cruzados, los blancos testigo deben colocarse, si es posible, entre 0.5 m – 1.0 m detrás de los blancos.

La distancia exacta entre el blanco y el blanco testigo debe medirse, registrarse y en la medida de lo posible ser la misma para todos los blancos.

5.4.8. BLANCOS TESTIGOS PARA EST A 25 METROS

a) Se deben usar blancos testigo en todas las modalidades de pistola de 25m para ayudar en la identificación de disparos que no hayan tocado los blancos.

b) Los blancos testigo deben cubrir, como mínimo, toda la anchura y altura de los marcos de 25 m (5 blancos). Deben ubicarse a una distancia uniforme de un (1) metro detrás de los blancos de competición. Deben ser continuos, o en cuadros adyacentes, sin espacios entre ellos, para registrar disparos entre blancos de competición;

c) Los blancos testigo para 25m deben ser de papel no reflectante de color neutro similar al color blanco del blanco; y

d) Para tiradas de 25m, se deben cambiar blancos testigos para cada deportista en cada fase.

5.4.8.1. LAMINAS DE CONTROL EST PARA 25 METROS

La zona inmediatamente de los EST debe estar cubierta por la lámina de control.

Debe proporcionarse nuevas láminas de control para cada deportista y fase.

Si la ubicación de cualquier impacto se encuentra fuera de la lámina de control, se debe anotar la relación geométrica de los orificios de los impactos entre la lámina de control y la cartulina trasera antes de cambiar la lámina de control.

5.4.8.2. CARTULINAS TRASERAS Y LAMINAS DE CONTROL EST PARA 50 METROS

Se debe colocar una cartulina trasera detrás de todos los blancos de puntuación electrónica de 50 m. Se deben colocar láminas de control más pequeñas y reemplazables en las cartulinas traseras.

Las láminas de control o los cartones de apoyo deben ser renovados y recogidos después de cada tanda. Si la ubicación de cualquier impacto está fuera de la lámina de control, debe anotarse la relación geométrica de los impactos entre la lámina de control y la cartulina trasera antes de retirar la lámina de control.

6. CAMPOS DE TIRO Y OTRAS INSTALACIONES

6.1. REQUISITOS GENERALES:

Si bien estos requisitos son mínimos, el requisito práctico para los Campeonatos Mundiales de Escopeta y Grandes Copas Mundiales es que se recomiendan cinco (5) canchas de tiro.

Para grandes Copas Mundiales de Rifle/Pistola, se recomiendan 80 puestos de tiro de 10 metros y 80 puestos de tiro de 50 metros.

Para los Campeonatos Mundiales y los Juegos Olímpicos se requiere un campo de tiro de Rifle / Pistola separado.

La ISSF recomienda que haya un campo de tiro separado para las finales de las Copas Mundiales.

Las confederaciones continentales deben establecer requisitos de alcance mínimo para los campeonatos continentales.

Las canchas de trap o skeet pueden combinarse. Las canchas de trap deben ser convertibles para Doble Trap a menos que se proporcionen canchas de tiro para Doble Trap independientes. Si es posible, las Finales de Trap, Doble Trap y Skeet, deben realizarse en la misma cancha.

El área utilizada por los deportistas, árbitros y espectadores en los campos de Rifle y Pistola deben cubrirse para protección contra el sol, el viento y la lluvia. Esta protección no debe dar una ventaja significativa a ningún puesto de tiro o parte del campo.

La ISSF recomienda que todos los nuevos campos de tiro sean accesibles para personas con discapacidad. Los campos existentes deben adaptarse para que sean accesibles a personas con discapacidad.

Se recomienda que los campos usados para los Campeonatos Mundiales y los Juegos Olímpicos estén terminados al menos con un (1) año de antelación.

Los sistemas de blancos de puntuación electrónica con marcas y modelos aprobados por la ISSF deben utilizarse para las fases de eliminación y calificación de Rifle y Pistola y las Finales en los Juegos Olímpicos, los Campeonatos Mundiales de la ISSF y las Copas Mundiales de la ISSF.

Los sistemas de puntuación electrónicos deben incluir monitores o paneles de video que muestren los disparos individuales y las puntuaciones para los espectadores, así como pantallas que muestren los resultados de clasificación preliminares durante las competiciones.

Los Delegados Técnicos son responsables de examinar los polígonos y otras instalaciones para asegurar que cumplen con las Normas de la ISSF y están preparados para la gestión del Campeonato.

Los Delegados Técnicos deberían utilizar la lista de verificación de Delegados Técnicos para examinar la organización, los polígonos y las instalaciones (disponible en la Sede de la ISSF).

Un Delegado Técnico puede aprobar pequeñas desviaciones de las especificaciones de las Normas de la ISSF que no entren en conflicto con la intención y el espíritu de las Normas de la ISSF, pero no se permiten desviaciones en las distancias de tiro ni en las especificaciones de los blancos.

6.1.1. INSTALACIONES GENERALES Y ADMINISTRATIVAS

Las siguientes instalaciones deben estar dentro o cerca de los campos de tiro:

a) Áreas de descanso para los deportistas;

- b) Vestuarios para deportistas cerca de los polígonos de tiro de calificación y finales;
- c) Salas de reunión que puedan ser utilizados por los oficiales de campo y Jurados de la ISSF;
- d) Salas para oficinas del Comité de Organización y administración;
- e) Salas para la oficina de resultados, tiempos y puntuaciones RTS;
- f) Salas de control para cada galería de tiro para las operaciones de RTS (Resultados, Tiempo y Puntuación) y proporcionar resultados;
- g) Zonas de disparo en seco o áreas de entrenamiento para todos los campos de Rifle, Pistola y Escopeta;
- h) Todos los campos de tiro de 10 metros deben tener un suministro de aire comprimido accesible para los deportistas y entrenadores; Los depósitos de aire comprimido deben estar firmemente sujetos a una pared u otra estructura para que no se puedan inclinar;
- i) Un panel principal para publicar los resultados oficiales y los avisos, y otros más pequeños en cada polígono de tiro para publicar los calendarios de competición y los resultados preliminares; También debe colocarse un panel en el área de descanso de los deportistas;
- j) Una zona segura para el almacenamiento seguro de las armas;
- k) Una zona de control de armas, equipo y vestuarios;
- l) Un taller de armería con banco de trabajo adecuado;
- m) Instalaciones gratuitas para que los fabricantes de armas de fuego y equipamiento para que puedan ofrecer sus productos;
- n) Debe estar disponible un área para exhibiciones comerciales; se puede cobrar una tarifa por el uso de la instalación.
- o) Un restaurante o instalaciones con servicio de alimentos y bebidas;

- p) Servicio de aseo adecuados;
- q) WIFI y servicios de comunicación por correo electrónico; Debe haber servicios de Internet separados para las modalidades deportivas (servicios de resultados, TV ISSF, administración) y para el público;
- r) Un área o una galería portátil de Ceremonia que se puede instalar en la Sala de Finales;
- s) Instalaciones para la prensa, la radio y representantes de televisiones;
- t) Instalaciones con baños para pruebas antidoping;
- u) Instalaciones médicas adecuadas; y
- v) Parking

6.1.2. NORMAS GENERALES PARA CAMPOS DE TIRO DE 10 METROS, 25 METROS, 50 METROS DE RIFLE Y PISTOLA

Los nuevos campos de tiro al aire libre de 25m y 50m deben estar contruidos de tal manera que el sol esté detrás del deportista tanto como sea posible durante el día de competición. El diseño del campo de tiro debe garantizar que no haya sombras en los blancos.

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

El diseño y la construcción del campo de tiro debe tener las siguientes características:

- a) En caso necesario, el campo puede estar rodeado de muros de seguridad;
- b) El campo puede tener sistemas de deflectores (parabalas) transversales entre la línea de tiro y la línea de blancos para la protección contra la salida de disparos accidentales o no intencionados;
- c) Los polígonos de tiro de 10m deben ser interiores;

- d) Los polígonos de tiro de 50m y 25m deben ser, siempre que sea posible, zonas al aire libre, pero, excepcionalmente, pueden ser zonas interiores o cerradas si son requeridas por condiciones legales o climáticas;
- e) Los polígonos de 300m deben tener al menos 285 m abiertos al cielo;
- f) Los polígonos de 50m deben tener al menos 35 m abiertos al cielo;
- g) Los polígonos de 25m deben tener al menos 12.5 m abiertos al cielo;
- h) Los polígonos de las finales de 25 y 50m pueden ser interiores o exteriores.

Debe haber espacio suficiente detrás de los puestos de tiro para que los Árbitros del Polígono y el Jurado puedan desempeñar sus funciones. También debe haber espacio para los espectadores.

Esta zona debe estar separada del área para los deportistas y oficiales por una barrera adecuada ubicada al menos 7.0 metros detrás de la línea de tiro.

Cada campo de tiro debe estar equipado con un reloj grande (se recomienda un reloj de cuenta regresiva) en cada extremo del campo donde el tiempo puede ser claramente visto por deportistas y árbitros.

El área de preparación de los campos de tiro para las finales también debe tener un reloj. Los relojes de los campos deben sincronizarse con los ordenadores de resultados para que todos los dispositivos de temporización se muestren al mismo tiempo.

Los campos de tiro de Pistola y Rifle deben tener un temporizador de cuenta regresiva que muestre el tiempo restante para cada disparo. Los campos de rifle deben tener un temporizador de cuenta atrás para usar en el control de preparación.

Las estructuras y mecanismos de los blancos de tiro deben marcarse con números (empezando por la izquierda) correspondientes a su número de puesto de tiro. Los números deben ser lo suficientemente grandes para ser vistos fácilmente por personas con visión normal en condiciones normales. Los números deben ser de colores alternos y contrastantes.

En los blancos de 25m cada grupo de cinco (5) blancos debe estar escrito, comenzando con el grupo A la izquierda. Los blancos de 25m también deben numerarse individualmente usando los números 11-20 para los blancos de los grupos A y B, números 21-30 para los grupos C y D, etc.

6.2. BANDERAS DE VIENTO PARA CAMPOS DE TIRO DE RIFLE DE 50 METROS

Las banderas de viento rectangulares, que indican los movimientos de aire en el campo, deben estar hechas de un material de algodón o poliéster que pesa aproximadamente 150 g / m². La altura de la bandera de viento debe corresponder con la zona central de las trayectorias de las balas sin interferir con las trayectorias de vuelo de la bala o las vistas de los deportistas de los blancos. El color de las banderas del viento debe contrastar con el fondo. Las banderas de viento de doble color o rayadas son permitidas y recomendadas.

Dimensiones y Ubicaciones de las Banderas de Viento

Campo	Distancia	Tamaño de la bandera
Campo 50m	10m y 30m	50 mm x 400 mm

En los campos de 50m, las banderas del viento deben colocarse a distancias fijas de la línea de fuego, en líneas imaginarias que separan cada puesto de tiro y su objetivo correspondiente de los puestos y blancos adyacentes. Las banderas deben colocarse próximas a la línea de visión de los deportistas sin impedir la seguridad.

Si un campo de 50m también se usa como un campo cerrado de 10m, las banderas de viento de 10m deben colocarse lo suficientemente lejos como para que no den una indicación precisa del viento.

Las banderas deben colocarse próximas a la línea de visión de los deportistas sin impedir la seguridad.

Los deportistas deben comprobar que las banderas de viento no se contraponen a sus blancos antes de que el tiempo de preparación y de ensayo empiece. Sólo los oficiales de campo o los miembros del jurado pueden cambiar la posición de los indicadores de viento.

Se prohíben los indicadores de viento privados y el reposicionamiento de banderas de viento por parte de los deportistas.

6.3. DISTANCIAS DE TIRO

Las distancias de tiro deben medirse desde la línea de tiro hasta el blanco

Las distancias de tiro deben ser los más exactas posibles sujetas a las siguientes variaciones permitidas

Campo 10m	±0.05 m
Campo 25m	±0.10 m
Campo 50m	±0.20 m
Campo con blancos móvil 10m	±0.05 m
Campo con blancos móvil 50m	±0.20 m

En los campos de tiro combinados de rifle, pistola y blancos móvil de 50m, la variación permitida se puede incrementar a +2.50 m para Blanco Móvil. La abertura debe ajustarse en consecuencia.

La línea de tiro debe estar claramente marcada. La distancia del campo debe ser medida desde la línea del blanco hasta el borde de la línea de tiro más cercana al deportista. El pie del deportista o, en la posición de tendido, el codo del deportista no se puede colocar sobre o delante de la línea de tiro.

6.4. UBICACIÓN DE LOS BLANCOS

La ubicación del blanco debe medirse desde el centro del 10.

6.4.1. ALTURA DEL CENTRO DE LOS BLANCOS

Los centros de los blancos deben estar dentro de las siguientes alturas medidas desde el suelo del puesto de tiro:

Campo	Altura Estándar	Variación Permitida
50m	0.75 m	± 0.50 m
25m	1.40 m	+0.10 m/-0.20 m
10m	1.40 m	± 0.05 m
Blanco móvil 50m	1.40 m	± 0.20 m
Blanco móvil 10m	1.40 m	± 0.05 m

Todos los blancos dentro de un grupo de blancos o campo deben tener la misma altura (± 1 cm).

6.4.2. VARIACIONES HORIZONTALES PARA LOS BLANCOS CENTRALES EN CAMPOS DE TIRO DE RIFLE Y PISTOLA A 50 METROS Y 10 METROS

El centro de los blancos a 50m y 10m debe estar orientado en el centro del puesto de tiro correspondiente. Las desviaciones horizontales desde la línea central trazada perpendicularmente (90 grados) hasta el centro del puesto de tiro son:

Campo	Máxima desviación desde el centro a cualquier dirección
50m	0.75 m
10m	0.25 m

6.4.3. VARIACIONES HORIZONTALES PARA LOS PUESTOS DE TIRO EN BLANCO MOVIL DE 50 METROS Y 10 METROS Y CAMPOS DE TIRO DE PISTOLA DE 25 METROS

El centro de los puestos de tiro debe estar ubicado de la siguiente manera:

- a) Para las galerías con fases de tiro rápido, según el centro de un grupo de cinco (5);
- b) Para los polígonos de blanco móvil, según el centro de la abertura; y
- c) El centro del puesto de tiro debe estar orientado en el centro del blanco o abertura correspondiente. Las desviaciones horizontales máximas desde la línea central trazada perpendicularmente (90 grados) al centro del blanco o apertura son:

Campos	Máxima desviación a cualquier dirección
25m	0.75 m
Blanco móvil 50m	2.00 m
Blanco móvil 10m	0.40 m

6.5. NORMAS GENERALES DE PUESTO DE TIRO EN CAMPOS DE TIRO PARA RIFLE Y PISTOLA

El puesto de tiro debe ser estable, rígido y construido de modo que no vibre ni se mueva. Desde la línea de tiro hasta aproximadamente 1.20 m hacia atrás, el puesto de tiro debe estar nivelado en todas las direcciones. El resto del puesto de tiro debe estar nivelado o puede inclinarse hacia atrás con una caída de unos pocos centímetros.

Si el disparo se realiza desde camastros de tiro, las mesas deben tener aproximadamente 2.20 m de largo y de 0.8 m a 1.00 m de ancho, rígidas, estables y desmontables. Los camastros de tiro pueden inclinarse hacia atrás hasta un máximo de 10 cm.

6.5.1. EL EQUIPAMIENTO DEL PUESTO DE TIRO

Los puestos de tiro deben estar equipados con:

- a) Un banco o mesa, de 0.70 m – 1.00 m de altura;
- b) Una esterilla para disparar en las posiciones tendido y rodilla. Los deportistas no deben alterar las esterillas de tiro proporcionadas por el campo de tiro. La parte delantera de la esterilla debe ser de un material comprimible de espesor no superior a 50 mm y de aproximadamente 50 cm x 80 cm de tamaño y medir no menos de 10mm cuando se comprime con el dispositivo de medición utilizado para medir el espesor de la ropa de rifle o carabina. El resto de la esterilla debe tener un grosor máximo de 50 mm y un grosor mínimo de 2 mm. El tamaño mínimo debe ser de 80 cm x 200 cm. Se permite una alternativa de dos esterillas, una gruesa y otra delgada, pero juntas no deben exceder las dimensiones indicadas. Está prohibido el uso de esterillas particulares;
- c) Una silla o taburete para el deportista en galería de calificación. No se pueden colocar sillas o taburetes para los deportistas en los puestos de tiro o polígonos en finales cerca de ellos.
- d) En los nuevos campos, no se recomiendan pantallas para el viento delante de la línea de tiro, pero cuando sea necesario asegurar que las condiciones del viento sean iguales en todo el campo, se pueden usar pantallas para el viento;

6.5.2. NORMAS DE LOS PUESTOS DE TIRO EN CAMPOS DE 50 METROS

- a) El puesto de tiro debe ser como mínimo de 1.25 m de ancho x 2.50 m de longitud
- b) Si el puesto de tiro se utiliza también para disparos de 300 m, el puesto de tiro debe ser de como mínimo 1.60 m de ancho.

6.5.3. CAMPOS Y NORMAS DE LOS PUESTOS DE TIRO EN CAMPOS DE 10 METROS

- a) El puesto de tiro debe tener un mínimo de 1.00 m de ancho;
- b) El borde visible más cercano del banco o mesa debe colocarse a 10 cm por delante de los 10m de la línea de tiro; y
- c) Si el puesto de tiro se utiliza también para tiro de 50m, éste debe ser de un mínimo de 1.25 m de ancho.

6.5.4. NORMAS DE LOS POLIGONOS Y PUESTOS DE TIRO PARA PISTOLA 25 METROS

Los techos y las pantallas de 25m deben proporcionar al deportista un refugio adecuado contra el viento, la lluvia, el sol y las vainas expulsadas.

El puesto de tiro debe estar techado o cubierto a una altura mínima de 2.20 metros por encima del nivel del puesto de tiro.

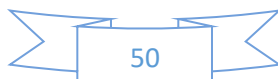
Los campos de 25 m estarán compuestos por secciones de dos (2) grupos de cinco (5) blancos. Dos (2) de cinco (5) blancos son un grupo cada uno independiente.

En las modalidades de 25 m se colocará un deportista en cada grupo de cinco (5) blancos para Pistola de Tiro Rápido, y cuatro blancos (4) (1-2-4-5), tres blancos (3) (1-3-5) o excepcionalmente cinco (5) (todos los blancos) para modalidades de Pistola Deportiva 25 m, Pistola Fuego Central 25m y Pistola Standard 25m.

Los campos de tiro de 25m pueden estar abiertos o divididos por pasillos protegidos. En campos abiertos, los árbitros de puntuación se mueven desde el área del puesto de tiro hasta los blancos. Los pasillos protegidos, si se usan, deben permitir que el personal se desplace con seguridad desde la línea de tiro hacia la línea de blancos. Cuando se usan pasarelas protegidas, debe haber disponible un sistema de control de seguridad.

Las secciones del campo deben poder funcionar de forma centralizada e independientemente.

Las dimensiones del puesto de tiro deben ser:



Modalidad	Anchura	Profundidad
Tiro rápido con pistola 25m	1.50 m	1.50 m
Fuego central pistola 25m Pistola Deportiva 25m y Pistola Standard 25m	1.00 m	1.50 m

Los puestos de tiro deben estar separados por pantallas transparentes que protejan a los deportistas de la expulsión de vainas y permitan a los árbitros la visibilidad sobre todos los deportistas. Las pantallas deben colocarse o colgarse próximas a la zona de colocación de las pistolas para realizar los disparos y ser lo suficientemente grandes para evitar que golpeen las vainas expulsadas a otros deportistas. Las pantallas no deben obstaculizar la visión de los árbitros y los espectadores sobre los deportistas.

Las líneas de referencia de 45 grados deben colocarse en los muros del campo o secciones divisorias a la izquierda o derecha de los puestos de tiro.

Cada puesto de tiro debe estar provisto de los siguientes equipos:

- a) Un banco o mesa móvil o ajustable, de aproximadamente 0.50 m x 0.60 m de tamaño y 0.70 m a 1.00 m de alto;
- b) En competencias de calificación, los deportistas pueden colocar objetos o soportes en una mesa para aumentar hasta una altura máxima de 1,00 m;
- c) En competencias finales, los deportistas de rifle no pueden colocar ningún artículo o material en la mesa para cambiar su altura; Los deportistas de pistola pueden colocar un soporte de apoyo ajustable sobre la mesa siempre que la altura total de la mesa con el soporte no exceda 1.0 m; y
- d) Una silla o taburete para el deportista en campos de calificación; No se pueden colocar sillas o taburetes para los deportistas o cerca de ellos en los campos para las finales;

6.5.5. POLIGONOS PARA PRUEBAS DE FUNCIONAMIENTO DEL CAMPO DE TIRO

Para que los deportistas prueben las armas de fuego, se debe proporcionar un área de tiro especialmente designada y supervisada, sin blancos.

6.5.6. LOS TIEMPOS DE EXPOSICION PARA LAS MODALIDADES CON PISTOLA DE 25 METROS SON:

- a) Pistola Tiro Rápido de 25m: 8, 6 y 4 segundos;
- b) Pistola estándar de 25m: 150, 20 y 10 segundos; y
- c) Pistola Deportiva 25 m y Pistola Fuego Central 25 m, en las Fases de Tiro Rápido: Tres (3) segundos de frente para cada disparo, alternándose con puestas de perfil de siete (7) segundos (± 0.1 segundos)

6.5.7. NORMAS PARA BLANCO ELECTRONICO A 25 METROS

Cuando se utilizan blanco electrónico, debe instalarse un equipo de cronometraje para añadir un total de 0.3 segundos a cada tiempo de puntuación establecido. Esto incluye el tiempo de disparo establecido de +0.1 segundos (tolerancia) más un tiempo posterior de +0.2 segundos. Un "fuera de tiempo" asegura que los tiros que hubieran sido válidos "tiros rasgados" en blancos convencionales, sean también válidos de acuerdo con el mismo estándar en los blancos electrónicos. Las luces verdes permanecen encendidas durante el tiempo requerido +0.1 seg. Y el objetivo electrónico debe continuar registrando y puntuando tiros válidos durante 0.2 seg fuera de tiempo.

6.5.8. CONDICIONES DE LUZ PARA POLIGONOS CUBIERTOS

Tipo de polígono cubierta	Iluminación general mínima recomendada	Luz en los blancos	
		Mínimo	Recomendado
10m	500	1500 >	1800
10m RT	500	1000 >	1000
25m	500	1500 >	2500
50m	500	1500 >	3000

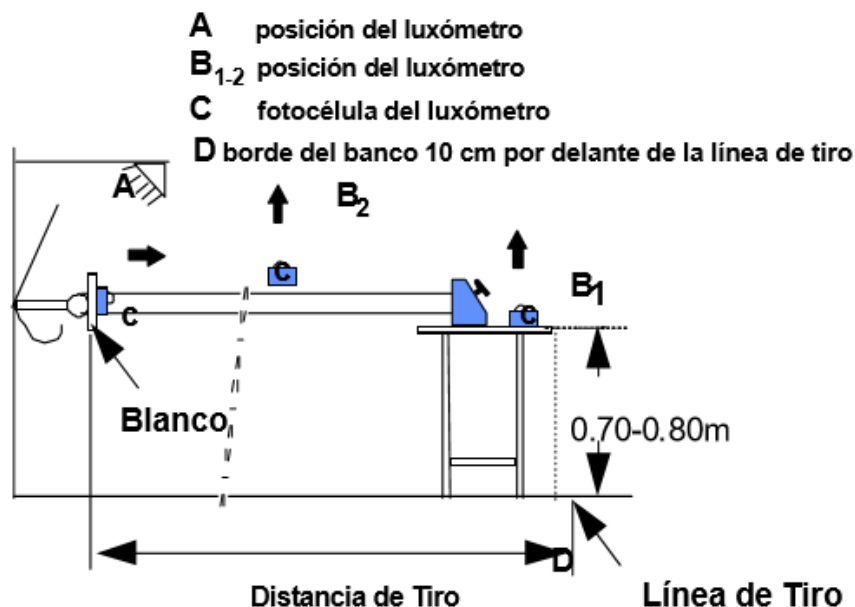
Los Polígonos de Finales deben tener una iluminación general de 500 lux y un mínimo de 1000 lux en la línea de tiro. Para Polígonos nuevos cerca de 1500 lux en la línea de tiro es recomendado.

Todas las galerías cerradas deben tener iluminación artificial que proporcione la luz necesaria, sin brillos ni sombras molestas en los blancos o puestos de tiro. El fondo detrás de los blancos debe ser no-reflectante, y de un color neutro suave.

La medición de la luz del blanco debe hacerse con el aparato de medida situado a nivel del blanco y apuntando hacia el puesto de tiro (A). La medición de la iluminación del blanco en blancos con iluminación interna se debe realizar midiendo la luz reflejada desde la cara del blanco.

La medición de la iluminación general del campo debe hacerse situando el aparato de medida en el puesto de tiro (B1) y a mitad de camino entre el puesto de tiro y la línea de blancos (B2) con el aparato dirigido hacia la iluminación del techo.

Medidas de Luz en Polígono Cubierto



6.5.9. NORMAS GENERALES PARA LOS CAMPOS DE TIRO DE BLANCO MOVIL

El campo debe estar dispuesto de manera que el blanco corra horizontalmente en ambas direcciones a través de una zona abierta con una velocidad constante. El espacio, donde puede dispararse al blanco, se llama «abertura». El movimiento del blanco a lo largo de la abertura se llama “carrera”.

Las pantallas protectoras a ambos lados de la abertura deben ser de tal altura que ninguna parte del blanco sea visible hasta que alcance la abertura. Los bordes deben estar marcados con un color diferente al del blanco.

Los blancos para 50 m se colocan sobre un carrito o transportador, construido de tal forma que los dos blancos (uno corriendo hacia la izquierda y otro hacia la derecha) puedan verse alternativamente. El carrito puede deslizarse mediante raíles, cables o sistema similar y debe ser movido con una unidad de mando en la que pueda regularse la velocidad con precisión. Los blancos para 10 m no se cambian para las carreras a izquierda y a derecha.

El puesto de tiro debe estar dispuesto de modo que los espectadores vean al deportista. El puesto de tiro debe estar protegido de la lluvia. El deportista debe también estar protegido del sol y del viento, si ello no impide a los espectadores observarle. El puesto de tiro debe tener como mínimo 1 m de ancho y debe estar alineado con el eje de la línea de tiro.

El puesto de tiro para entrenamientos en seco deber estar situado a la izquierda del puesto de tiro. El puesto de tiro debe estar resguardado por ambos lados con separadores, de tal modo que el deportista no sea perturbado por los disparos o entrenamientos en seco del otro deportista, o cualquier otra influencia ajena a él.

Los separadores entre el puesto de tiro y el puesto de entrenamientos en seco deben no ser más largos de lo que permita al deportista del puesto de tiro en seco ver la posición de PREPARADO del deportista en competición observando el movimiento de la boca de fuego de su carabina.

Delante del deportista debe haber un banco o una mesa de 0.7 m – 1.00 m de altura. Detrás del deportista debe haber un espacio para el Árbitro y para, al menos, un miembro del Jurado. Los Secretarios de puesto deben estar situados detrás o al lado del puesto de tiro

Tiempos de Carrera del Blanco Son:

Carreras lentas	5.0 segundos,+ 0.2 segundos – 0.0 segundos
Carreras rápidas	2.5 segundos,+ 0.1 segundos – 0.0 segundos

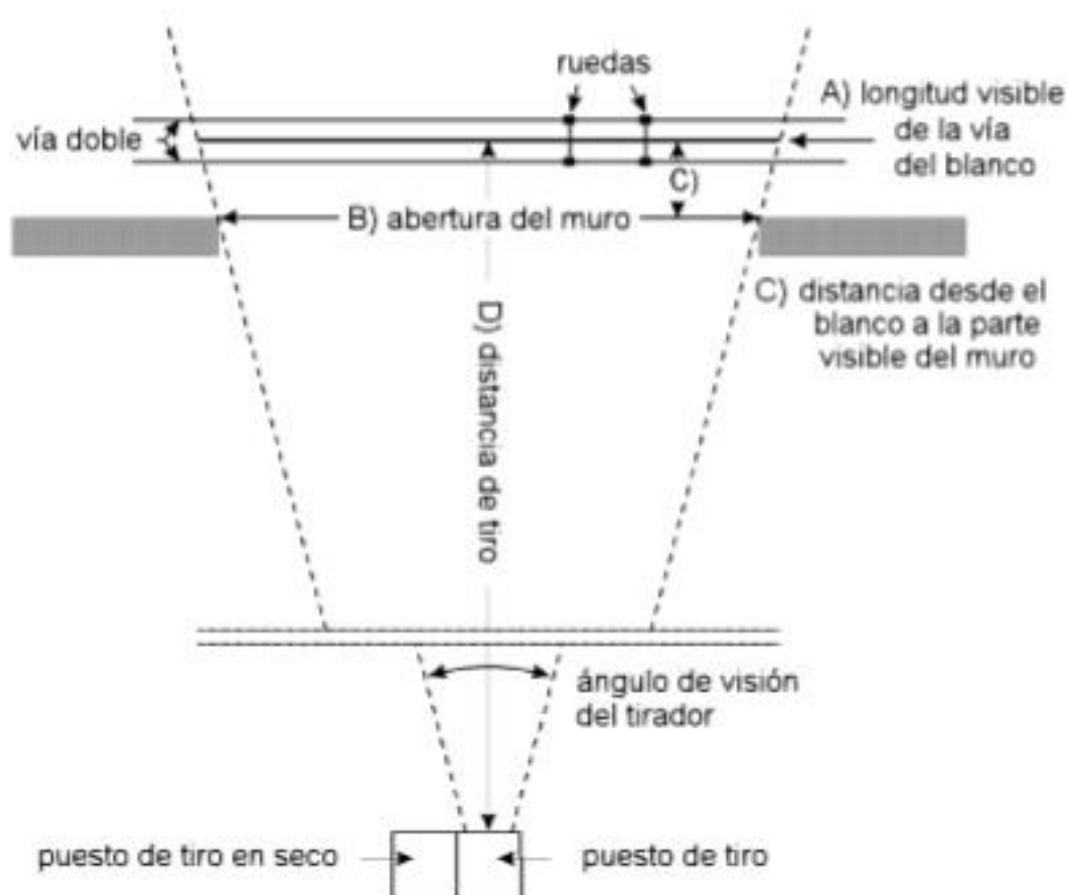
La medida del tiempo debe hacerse, preferiblemente, con un cronómetro electrónico puesto en marcha y parado por medio de conmutadores montados en el raíl. Si no pudiese usarse este método, la medida del tiempo puede hacerse usando tres (3) relojes con parada, manejados por tres personas diferentes.

Debe considerarse la media de los tres tiempos. Si el tiempo de carrera fuese menor o mayor que el especificado, el Personal del Campo o el Jurado deben regular el

tiempo para que esté dentro de las normas específicas para las carreras. Si el cronómetro estuviera instalado en los controles, la medida del tiempo será examinada por el Jurado y sellado

Los tiempos deben ser controlados electrónicamente y expuestos constantemente para su control por los deportistas y los árbitros. Cualquier diferencia debe rectificarse inmediatamente.

Campos del Blanco Móvil



A	longitud visible de la vía del blanco
B	abertura del muro entre las esquinas visibles
C	distancia desde el blanco a la esquina visible del muro
D	distancia de tiro

Fórmula para determinar apertura:	$B = A \times (D - C) / D$
Ejemplo (50 m): C= 0.20 m	$B = 10.00 \text{ m} \times (50.00 \text{ m} - 0.20 \text{ m}) / 50.00 \text{ m}$ $B = 10.00 \text{ m} \times 49.80 / 50.00 = 10.00 \text{ m} \times 0.996$ $B = 9.96 \text{ m}$
Ejemplo (10 m): C= 0.15 m	$B = 2.00 \text{ m} \times (10.00 \text{ m} - 0.15 \text{ m}) / 10.00 \text{ m}$ $B = 2.00 \text{ m} \times 9.85 / 10.00 = 2.00 \text{ m} \times 0.985$ $B = 1.97 \text{ m}$

6.5.10. NORMAS ESPECIALES PARA POLIGONOS DE BLANCO MOVIL A 50 METROS

- a) A ambos lados de la abertura debe haber un muro vertical para la protección del personal que atiende la instalación y para los oficiales de clasificación.
- b) Detrás de la abertura debe haber un terraplén. Delante de la abertura un muro bajo para ocultar y proteger el mecanismo transportador del blanco; y
- c) La longitud visible de la vía del blanco debe ser: **10.00 m (+ 0.05 m / 0.00 m)** como visto desde la línea de tiro. Esto debe tenerse en cuenta cuando se mide la abertura ya que la distancia entre la esquina visible del muro y el blanco aumenta la distancia en la que se ve el blanco.
- d) Las banderas de viento no están permitidas para blancos móviles de 50m

6.5.11. NORMAS ESPECIALES PARA POLIGONOS DE BLANCO MOVIL A 10 METROS

- a) Si el cambio de blancos y la puntuación de los disparos se hace detrás del transportador del blanco, debe existir protección suficiente para el personal que atiende la instalación y para los Oficiales de Clasificación. El cambio de blancos y la puntuación debe estar supervisada por un miembro del jurado.
- b) Detrás de la abertura debe haber un recogedor o amortiguador de balines para

evitar los rebotes. El frente del mecanismo de transporte del blanco debe tener una plancha de protección.

c) La longitud visible de la trayectoria del blanco debe ser: 2.00 m (+ 0.01 m / - 0.00m) visibles desde el puesto de tiro. Esto debe considerarse cuando midiendo, después de la abertura, la distancia entre la esquina visible del muro y el blanco aumenta la distancia sobre la cual el blanco es visible.

d) Se pueden instalar dos puestos de tiro que se pueden emplear alternativamente con el fin de ahorrar tiempo. En este supuesto ambos puestos no deben desviarse de las normas previas; y

e) Cuando se usen blancos electrónicos el tiempo de equipamiento se seleccionará para dar los tiempos de exposición nominales más 0.1 segundos. Esto aseguraría que se permita la aparición temprana de la marca donde se apunta

7. CALIBRADORES E INSTRUMENTOS

a) Cada Comité Organizador debe proporcionar un conjunto completo de medidores e instrumentos para el Control del Equipo durante los Campeonatos de la ISSF.

b) En la sede de la ISSF existe una lista detallada de los instrumentos de control del material que se necesita para la realización de las pruebas de equipo de control, sus requisitos y especificaciones.

c) El Delegado Técnico de la ISSF o el Presidente del Jurado de Control de Equipamiento deberán examinar y aprobar todos los equipos e instrumentos antes de la competición;

d) Los tests de calibración de equipos de prueba para poder usarlos en el control de equipos se encuentra disponible en la sede de la ISSF; y debe ser utilizado para calibrar los instrumentos antes de cada día de entrenamiento y cuando se produzca una descalificación durante el chequeo post-competición. El formulario sobre el informe de calibración está disponible en la sede de la ISSF.

e) Los instrumentos de medición utilizados para comprobar el espesor, la rigidez y la flexibilidad de la vestimenta de los deportistas deben ser contruistos de acuerdo con esta regla (ver Regla 6.5.1) y ser aprobados por el Comité Técnico de la ISSF.

7.1. DISPOSITIVO DE MEDICION DE ESPESOR



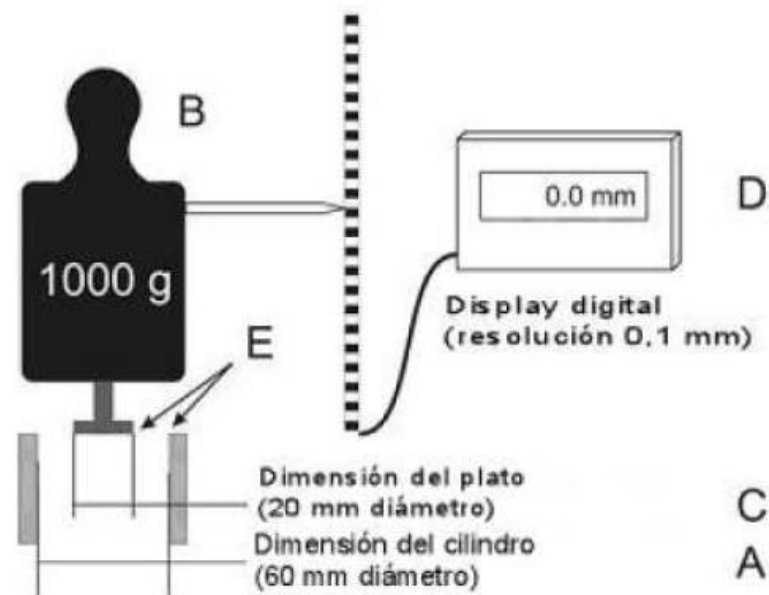
El instrumento utilizado para medir el espesor de la ropa y los zapatos debe ser capaz de medir hasta una décima de milímetro (0.1 mm). Las mediciones deben realizarse con un peso de 5.0 kg aplicado. El instrumento debe tener dos (2) superficies planas y circulares enfrentadas, cada una de 30 mm de diámetro.

7.2. DISPOSITIVO DE MEDICION DE RIGIDEZ

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

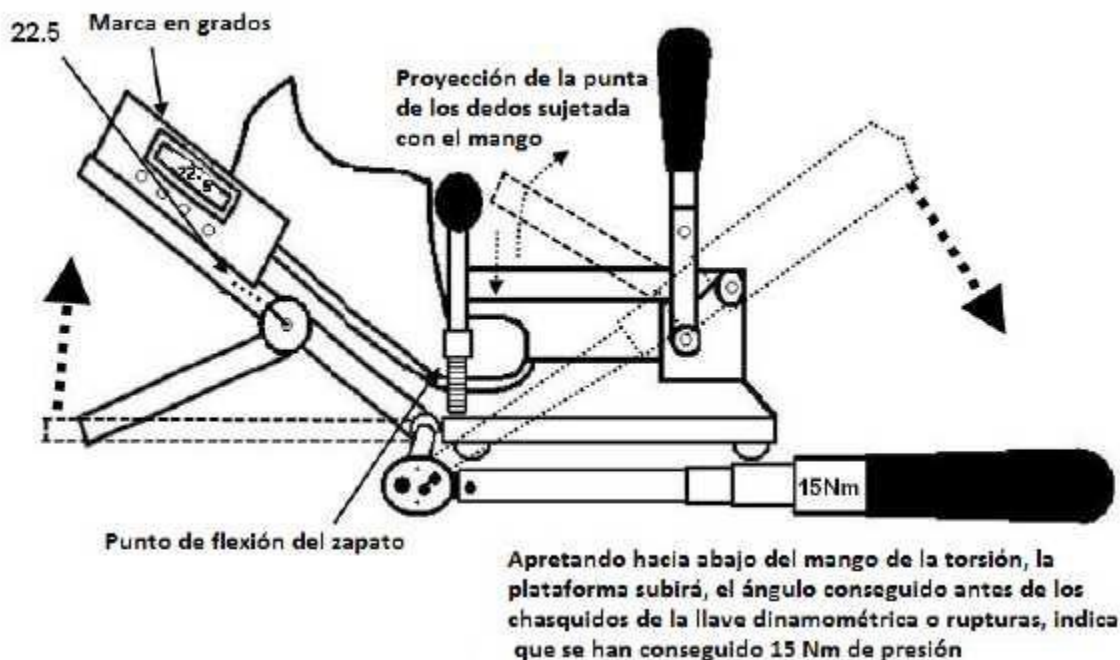
A	Cilindro de medida	=	60 mm diámetro
B	Peso de medida	=	1000 g (incluyendo sujeción y medida del plato C)
C	Placa de medida	=	20 mm diámetro
D	Pantalla digital indicando		0.1 mm
E	El redondeo de los bordes de la placa de medición (C) y del cilindro de medida (A) no debe superar el máximo de 0.5 mm de radio		

- Las medidas de rigidez deben realizarse con el material / tela plana, sin estirar, en el cilindro de medición "A";
- El peso de medición "B" presiona la placa de medición "C" sobre el tejido material del cilindro de medición "A".



7.3. DISPOSITIVO DE MEDICION DE LA FLEXIBILIDAD DE LA SUELA DEL ZAPATO

El dispositivo utilizado para medir la flexibilidad de la suela del zapato debe ser capaz de medir con precisión, en grados, la flexibilidad de la suela del zapato bajo una cantidad precisa de presión hacia arriba de 15 Nm.



8. ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS

8.1. PROGRAMA Y CALENDARIO DEL CAMPEONATO

La administración de los Campeonatos de la ISSF se llevará a cabo de acuerdo con esta Regla, excepto cuando la administración de los Juegos Olímpicos y Juegos Continentales sea llevada a cabo de acuerdo con la carta y los reglamentos del COI o la organización Continental NOC adecuada.

8.1.1. EL PROGRAMA OFICIAL DEL CAMPEONATO

La oficina del Secretario General de la ISSF proporcionará un Programa de Campeonato estandarizado en coordinación con los programas oficiales de Campeonatos de cada Comité Organizador en el momento de la jornada/taller anual de la ISSF, con tal de ser finalizado en noviembre del año anterior al Campeonato.

El Programa Oficial del Campeonato, incluyendo invitaciones, horarios, el símbolo oficial o logotipo y los formularios de inscripción, se publicarán en la web de la ISSF

y el Comité Organizador deberá publicar el **Programa Oficial** y enviarlo a todas las Federaciones Miembro de ISSF tan pronto como sea posible.

8.1.2. CALENDARIO OFICIAL

La oficina del Secretario General de la ISSF, el Comité Organizador y el Delegado Técnico designado para el Campeonato deberán preparar un Calendario Oficial detallado para cada Campeonato. Los calendarios de los campeonatos deben incluir un día oficial de llegada, al menos un día de entrenamiento oficial, los días de competición necesarios y un día de salida oficial.

Los calendarios de los Campeonatos Mundiales, incluyendo los días oficiales de entrenamiento y las ceremonias de apertura y cierre, no deben exceder los 16 días. Los campos de tiro pueden estar abiertos adicionalmente para entrenamientos extraoficiales antes del Día Oficial de Entrenamiento a elección del Comité Organizador. **Los calendarios oficiales** deben indicar fechas y horarios para los Entrenamientos Oficiales, Entrenamientos Previos a la Competición, Series o modalidades de Eliminación, Series de Calificación, Tempos informativos Finales, Finales y Entrega de medallas. Deben publicarse en la web de la ISSF tan pronto como sea posible después de la jornada/taller anual de la ISSF para los organizadores en noviembre del año anterior al Campeonato. Los cambios en el calendario, aprobados por el Delegado Técnico, deben hacerse tan pronto como sea posible después de la Fecha Límite de Entrega Final y distribuidos a todas las delegaciones participantes.

8.2. CONDICIONES Y LIMITES DE INSCRIPCION

Las Federaciones Nacionales pueden inscribir un máximo de tres Deportistas por nación y competición quienes compiten por premios (en competición) en las modalidades del Campeonato de la ISSF.

Además, las Copas Mundiales pueden, a opción del Comité Organizador, aceptar un máximo de dos inscripciones adicionales por nación y competición para que

puedan competir por el estatus Olímpico MQS (MQS solamente) o participar fuera de competición (OOC).

8.3. AFORO MAXIMO

El Comité Organizador y el Delegado Técnico deben establecer el aforo máximo (capacidad máxima) para cada modalidad del programa. Las inscripciones finales que excedan el aforo máximo para una modalidad serán colocadas en una lista de espera y sólo serán aceptadas si hay disponibilidad antes de la fecha límite de inscripción.

8.4. REUNION TECNICA

Una Reunión Técnica realizada por el Director de Competición y Delegado Técnico debe ser programada el día antes del primer día de competición para informar a los delegados de equipo sobre los detalles de la competición y de cualquier cambio de horario.

8.4. ENTRENAMIENTOS

Entrenamiento oficial. Para las Copas Mundiales, se programará un día completo para los Entrenamientos Oficiales al día siguiente del día oficial de llegada. Entrenamiento previo a la modalidad (PET). El entrenamiento previo a la competición debe programarse y proporcionarse para cada modalidad del programa el día antes al inicio de la modalidad de Eliminación o Calificación.

Para las modalidades Rifle, Pistola y Blancos Móviles, a cada deportista se le debe permitir entrenar en su puesto de tiro asignado como mínimo 40 minutos por periodo (30 minutos para Tiro Rápido con Pistola, 15 minutos por Deportista para Blanco Móvil) el día antes de la modalidad.

Esto es adicional al día oficial de entrenamiento en el programa.

Entrenamiento no oficial. Además del Entrenamiento Oficial y del Entrenamiento Previo a la modalidad programada, los deportistas deben tener la oportunidad de realizar entrenamientos no oficiales adicionales cuando los campos de tiro están disponibles.

8.5. ENTRADAS Y CONFIRMACION DE ASISTENCIA

Las Federaciones Nacionales deben presentar sus inscripciones al Servicio de Registro Online de la ISSF antes de la fecha límite de registro, 30 días antes del día oficial de llegada.

- a) Las inscripciones fuera de plazo pueden ser presentadas hasta tres días antes del día oficial de llegada si se paga una penalización adicional y se dispone de inscripciones
- b) Las confirmaciones de asistencia y el pago aplicable de la inscripción al Comité Organizador deben ser gestionados por los jefes del equipo al llegar y
- c) **Los cambios** de inscripción sólo pueden realizarse de acuerdo con la Regla. Los cambios de inscripción deben gestionarse antes de las 12:00 horas a la víspera del entrenamiento previo a una competición.

8.6. LISTAS DE INICIO

- a) Las listas de inicio con los puestos de tiro y las asignaciones de tandas deberán publicarse y distribuirse antes de las 16:00 horas del día anterior al entrenamiento previo en competiciones de Rifle - Pistola y el día del entrenamiento previo a la modalidad para las competiciones de escopeta;
- b) **Opción sostenible:** Si el organizador proporciona un sistema de distribución por correo electrónico o WIFI en todo el recinto, y un puesto de información de acceso público, el organizador puede, con la aprobación del Delegado Técnico, no distribuir las listas de inicio en papel;
- c) **Sustituciones.** Un deportista, en una competición por equipos solamente, puede ser reemplazado por otro deportista ya registrado como mucho 30 minutos antes de la hora de inicio programada para esa competición. Esta regla se aplica también a las competiciones compuestas de varias partes o realizadas a lo largo de varios días.

8.7. PRINCIPIOS PARA LA ASIGNACION DE PUESTOS DE TIRO

- a) La asignación al azar de los deportistas a los puestos de tiro y tandas debe realizarse bajo la supervisión del Delegado Técnico con un programa informático diseñado para este fin o mediante sorteo;
- b) Siempre que se utilicen sorteos para determinar las posiciones de tiro, el Delegado Técnico deberá aprobar las limitaciones del Campo de Tiro a tener en cuenta; El Delegado Técnico puede aprobar la inclusión de deportistas, sólo MQS, en secciones específicas de un campo.
- c) Los deportistas individuales y equipos (naciones) deberían poder disparar en condiciones tan equitativas como sea posible;
- d) Los deportistas de una misma nación no deben ser asignados en posiciones de tiro adyacentes;
- e) Los deportistas de una misma nación deben distribuirse mediante sorteo en dos o más tandas;
- f) Si hay más deportistas que blancos en competencias de Carabina Aire o Pistola Aire, los blancos deben distribuirse por sorteo de dos (2) o más tandas;
- g) Si se utiliza más de una tanda en competencias por equipos, los miembros del equipo deben distribuirse equitativamente entre las tandas;
- h) Si una competición de rifle dura más de un día, todos los deportistas deben disparar un número igual de disparos en la misma posición o posiciones cada día;
- i) Cuando una modalidad de Pistola se divide en dos (2) fases o días, todos los deportistas deben terminar la primera fase antes de que comience la segunda fase o día. Todos los deportistas deben disparar un número igual de series cada día de los dos días de la competición.

8.8. TANDAS DE ELIMINACION PARA POLIGONOS DE TIRO AL AIRE LIBRE DE 50 METROS

Si el número de deportistas excede la capacidad útil del campo, se debe realizar una Eliminación, excepto en las Copas Mundiales Juveniles donde este requisito puede ser renunciado por el Delegado Técnico cuando sea requerido por limitaciones de calendario.

- a) Cualquier Eliminación debe hacerse realizando una tirada completa;
- b) Las tandas de Eliminación deben ser programadas el día antes de que se inicie el programa de clasificación;

c) Los deportistas clasificados deben consistir en un número proporcional de deportistas con mayor puntuación de cada tanda de eliminación, teniendo en cuenta contando solamente los que hayan participado. El número de deportistas clasificados debe ser anunciado tan pronto como sea posible;

d) **Fórmula:** El número de puestos de tiro utilizables dividido por el total de número de deportistas de la competición multiplicado por el número de deportistas que hay en la tanda da igual al número de deportistas que pasan de la Eliminatoria a la Clasificatoria, p. ej. 60 puestos de tiro y 101 deportistas:

1ª tanda: 54 deportistas al comienzo = 32.08 _ pasan 32 deportistas;

2ª tanda: 47 deportistas al comienzo = 27.92 _ pasan 28 deportistas

e) Cuando haya modalidades por equipos y se necesiten eliminatorias, los miembros de los equipos deben ser repartidos equitativamente en las tandas eliminatorias. Las puntuaciones por equipo se toman de estas tandas.

f) Si el número de blancos es insuficiente para colocar dos miembros de cada equipo en la primera entrada y los restantes miembros de cada equipo en la segunda entrada, será necesario hacer tres entradas con un miembro de cada equipo en cada tanda.

g) Un deportista que no se clasifique no se le debe permitir participar en la modalidad; y

h) En el caso de empates para las últimas plazas de una eliminatoria, el orden de clasificación se fijará de acuerdo con las Normas de Desempate.

i) Si no se ha programado una modalidad de Eliminación en las Copas Mundiales Juveniles y se programan varias tandas, se debe permitir que los jefes de Equipo designen a sus deportistas quienes serán incluidos en la primera tanda y posteriores.

8.9. ASIGNACION DE PUESTOS DE TIRO 25 METROS PISTOLA TIRO RAPIDO (PISTOL MEN)

a) La segunda fase de 30 disparos debe comenzar solamente después de que todos los deportistas hayan completado su primera fase de 30 disparos. Si hay menos deportistas de los necesarios para llenar completamente todas las tandas de la primera fase, los huecos deben dejarse en la última tanda de la primera fase.

b) Para la 2ª fase, la asignación de los puestos de tiro estará en orden de clasificación de acuerdo con las puntuaciones obtenidas en la primera fase de 30 disparos, con los deportistas de menor puntuación en la primera tanda. Las posiciones dentro de cada tanda se decidirán por sorteo.

8.10. HORARIOS Y PROGRAMAS PISTOLA DE 25 METROS DAMAS

La modalidad puede ser programada para tener lugar en uno o dos días. Si es posible, la modalidad debe ser programada para tener lugar en dos días con la fase de tiro rápido y la Final en el segundo día. Si la modalidad está programada para dos días, el PET antes del primer día debe ser para la fase de precisión. Debe haber un segundo PET en el primer día de competición, después de la fase de precisión, para la fase de tiro rápido.

En este reglamento se regulan el sorteo de la composición de **escuadras**.

En este reglamento se encuentran las normas de los programas y sorteo del blanco móvil.

9. VESTUARIO Y EQUIPO DE COMPETICIÓN

La ISSF establece normas específicas para la ropa y el equipamiento de competición que los deportistas pueden utilizar en los Campeonatos de la ISSF y modalidades de Control de Equipamientos para verificar esas normas con el fin de salvaguardar los principios de ética competitiva y equitativa donde ningún deportista pueda obtener una ventaja injusta sobre otros deportistas.

Es responsabilidad del competidor presentarse en los polígonos de tiro vestido de una manera apropiada cumpliendo con las normas de la ISSF.

Todos los equipamientos de los deportistas están sujetos a controles por parte del Jurado de Control de Equipamiento y de una Sección de Control de Equipos establecida por el Comité Organizador, así como por el respectivo Jurado de Competición.

9.1. NORMAS PARA EL VESTUARIO Y EQUIPAMIENTO

Las normas que rigen el equipamiento específico usado por los deportistas en una disciplina particular se encuentran en las Normas para esa disciplina.

Se prohíbe el uso de cualquier dispositivo especial, medios o prendas de vestir, incluyendo el uso de cintas médicas o similares que inmovilicen o reduzcan indebidamente el movimiento de las piernas, cuerpo o brazos del deportista, para Rifle, Pistola y Blanco Móvil con el fin de asegurar que las habilidades de los deportistas no sean mejoradas artificialmente.

Sólo pueden utilizarse dispositivos reductores de sonido (protección auditiva). Las radios, iPods o cualquier reproductor o sistema de comunicación están prohibidos durante las competencias y cualquier entrenamiento, excepto los que son utilizados por árbitros de la competición.

Los deportistas que se encuentren en la línea de tiro no podrán utilizar teléfonos móviles u otros dispositivos de comunicación manual (por ejemplo, tabletas, etc.), dispositivos electrónicos o dispositivos con muñequeras (por ejemplo, relojes inteligentes).

9.2. CODIGO DE VESTIMENTA DE LA ISSF

Es responsabilidad de los deportistas, entrenadores y funcionarios aparecer en los campos de tiro vestidos de manera apropiada para una modalidad deportiva pública. La ropa usada por deportistas y oficiales de campo o árbitros del polígono debe cumplir con el Código de Vestimenta de la ISSF.

9.3. CONTROL DEL EQUIPO

El Comité Organizador debe establecer una Sección de Control de Equipamiento para realizar controles bajo la supervisión del Jurado de Control de Equipamiento. Un servicio de comprobación de equipamiento debe estar disponible para que todos los deportistas puedan tenerlo revisado antes de las competencias. Para asegurar el cumplimiento de las Normas de la ISSF, el Jurado de Control de Equipamiento y la Sección de Control de Equipamiento deben realizar verificaciones aleatorias postcompetición

9.4. PROCEDIMIENTOS DE CONTROL DEL EQUIPAMIENTO

- a) El Comité Organizador debe informar a los jefes del equipo y a los deportistas dónde y cuándo se pueden inspeccionar sus equipamientos antes o durante las competencias;
- b) La Sección de Control de Equipamiento debe estar abierta para proporcionar inspecciones voluntarias para el equipamiento de los deportistas, comenzando el

día Oficial de Entrenamiento y continuando hasta el último día de la competición de Rifle - Pistola-Blanco Móvil;

c) Los elementos de calibración de la ISSF deben ser usado para examinar los instrumentos de verificación/control antes de cada día de entrenamiento y cuando haya una descalificación en la comprobación post-competición;

d) Se recomienda a los deportistas a traer cualquier artículo de equipamiento a la Sección de Control de Equipos para verificarlo si no están seguros de que pasarán un chequeo post-competición;

e) La Sección de Control de Equipamiento debe asegurarse de que todas las chaquetas y pantalones de tiro de rifle estén identificados con un sello con un número de serie único que esté registrado para el deportista. El sello debe diseñarse de forma que no pueda extraerse sin romperlo. Los sellos previamente emitidos para inspecciones de vestuario de control permanente (2013 y anteriores) cumplen este requisito. Las chaquetas y los pantalones sin sello deben ser verificados para el cumplimiento de las Normas de la ISSF y tener sellos pegados a ellos que estén registrados para el deportista. Los miembros del equipo de control y Jurado de Rifle utilizarán los sellos de chaqueta y pantalón para hacer controles aleatorios según Regla.

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

g) Es responsabilidad del deportista que cualquier cilindro de aire o CO2 esté dentro de la fecha de validez del fabricante (máximo de diez (10) años); Esto puede ser verificado por el Control de Equipo y se pueden dar recomendaciones o asesoramiento;

h) Se entregará una copia de la Tarjeta de Control de Equipo al deportista quien debe llevarla con su equipo en todo momento. Si un deportista pierde esta tarjeta, hay un cargo de 10.00 € para reemplazarlo; y

i) Si se vuelve a presentar un artículo de vestimenta de rifle para una segunda modalidad o una modalidad posterior durante el mismo Campeonato, se aplicará una tasa de re inspección de 20,00 €.

9.5. DORSALES Y ARTICULOS USADOS POR LOS DEPORTISTAS

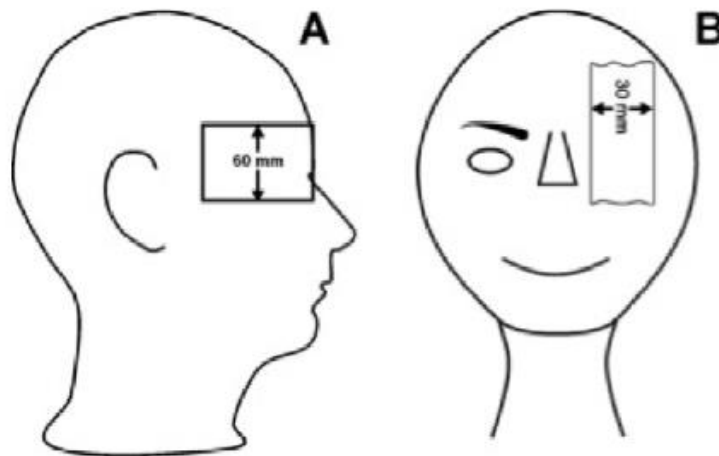
A todos los deportistas se les proporcionará un número de dorsal para llevarlo sobre la parte trasera de la prenda exterior por encima de la cintura durante toda la competición. El número de dorsal debe mostrar el número asignado, apellido y las iniciales de la nación del deportista. Se usará la abreviación de la nación del COI. La altura de las letras deberá ser lo más grande posible y no menos de 20 mm (para Rifle.

El número de dorsal lo deben llevar todos los deportistas en sus espaldas y por encima de su cintura en todo momento mientras estén participando en los entrenamientos oficiales o competiciones. Si el dorsal no está puesto, el deportista no podrá empezar o continuar

Todos los deportistas deben acatar las normas de esponsorización y Patrocinio de la ISSF. Esta sección gestiona las normas para competir en las competiciones de la ISSF y asuntos tales como: Emblemas, Patrocinadores, Publicidad y Marketing Comercial de Ropa junto con Controles y Sanciones.

9.6. VISERAS O TAPAOJOS

Sólo se permiten a los deportistas tapaojos laterales (uno o ambos lados) unidos al sombrero, gorra, gafas de tiro o una cinta en la cabeza, de 60 mm de profundidad como máximo para los deportistas de rifle. El borde delantero de un tapaojo lateral no debe extenderse más adelante que el punto central de la frente, cuando se ve desde el lado.



Para todos los deportistas (B) se permite tapaojo delantero para cubrir el ojo que no apunta que no sea mayor de 30 mm de ancho.

9.7. TEST POST – COMPETICION

Los controles posteriores a la competición deben realizarse después de las Competiciones de Eliminación y Calificación y durante el tiempo de comunicación antes de las Finales de acuerdo con los procedimientos especificados en las "Directrices de Control de Equipos de ISSF". El Jurado de Control de Equipos es responsable de supervisar la realización de todos los controles. Debe haber Jueces del mismo sexo que los deportistas para estas comprobaciones. El incumplimiento de los siguientes controles posteriores a la competición debe dar lugar a la descalificación (DSQ):

- a) Rifle: prendas de vestir adecuadas para disparar, ropa interior, cintas y Rifle (pesaje de disparo cuando sea aplicable);
- b) Pistola: zapatos, cintas, pesas de gatillo, dimensiones y empuñaduras de pistola, controles de velocidad de las municiones y pesaje de balas, si procede;
- c) Rifle: Ver Normas de rifle; y
- d) Blanco Móvil: Peso del Rifle, potencia del telescopio (10m), peso del gatillo (50m, 10.4.3.5 a) y cintas de marcado.
- e) Todas las modalidades: Tras una penalización por una comprobación del test pos competición, debe ser notificado por escrito.

Si un deportista es penalizado en un control posterior a la competición, el Presidente del Jurado de Control de Equipo u otro Miembro del Jurado de Control de Equipo o Competición debe confirmar que la prueba se realizó correctamente y que el deportista está descalificado. El documento de notificación debe incluir que el uso instrumentos de calibración de la ISSF para confirmar que miden con precisión.

Las apelaciones contra una notificación de descalificación después de la competición pueden ser presentadas al Jurado de Apelación. El Jurado de Apelación debe decidir si la descalificación se realizó correctamente, pero no puede repetir el test. El Jurado de Apelación puede revocar una descalificación después de la competición sólo si considera que el test se realizó incorrectamente.

Los controles (selección de deportistas de forma no aleatoria) se pueden hacer cuando un jurado tiene evidencias creíbles de que un deportista ha alterado o intentado alterar su arma, ropa o equipo.

10. DERECHOS Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN

Los jurados son responsables de asesorar, asistir y supervisar a los árbitros de la competición designados por el Comité Organizador.

- a) Los jurados de competición (Rifle, Pistola, Blanco Móvil) supervisan la realización de las modalidades en sus respectivas disciplinas;
- b) RTS (resultados, tiempo y puntuación) Los jurados supervisan las operaciones de puntuación y resultados; y
- c) Los Jurados de Control supervisan el test de la ropa y equipamiento de los deportistas.

Árbitros de Polígonos, Oficiales de RTS y árbitros nombrados por el Comité son responsables de la realización de las competiciones, mientras que los Jurados actúan en calidad de asesores y supervisores. Los Árbitros y Jurados son mutuamente responsables de realizar el entrenamiento y competiciones de acuerdo con las Normas de la ISSF y deben asegurar que estas Normas se hagan cumplir de manera justa y equitativa durante las competiciones.

Todos los miembros del Jurado deben llevar el chaleco oficial del jurado ISSF (color rojo) cuando estén de servicio. Los chalecos de Jurado se deben comprar en la sede de ISSF. Se recomienda que todos los Árbitros usen un chaleco distintivo u

otros medios de identificación (preferiblemente de color verde) cuando estén de servicio.

Se recomienda que todos los Árbitros de blancos u otro personal que debe ir delante de las líneas de tiro para realizar sus funciones llevan un chaleco en un color fluorescente o brazaletes de alta visibilidad.

Antes del comienzo de la competición, el Jurado de la Competición debe examinar los campos de tiro y comprobar la organización y la gestión del personal auxiliar, etc., para asegurar que se ajustan a las Normas de la ISSF.

Los controles del jurado deben realizarse en coordinación con cualquier control anterior realizado por el Delegado Técnico.

Los miembros del jurado deben observar continuamente las posiciones de tiro y el equipo de los deportistas.

Los Miembros del Jurado tienen derecho a examinar las armas, el equipo, las posiciones, etc., de los deportistas en cualquier momento, durante el entrenamiento y las competiciones.

Durante el entrenamiento y las competiciones, los miembros del jurado son responsables de comprobar la ropa y el equipo de los deportistas para cumplir con las Normas de Patrocinio / Publicidad de la ISSF.

Durante las competiciones, los miembros del jurado no deben acercarse a un deportista mientras dispara un tiro (o una serie de disparos en la modalidad de tiro rápido) a menos que un problema de seguridad requiera acción inmediata.

La mayoría del Jurado debe estar siempre presente en el campo de tiro durante las competiciones de manera que, cuando sea necesario, el Jurado pueda reunirse y tomar decisiones inmediatamente.

Los miembros del jurado tienen derecho a tomar decisiones individuales durante las competiciones, pero deben consultar con otros miembros del Jurado y con los Árbitros cuando haya dudas. Si un jefe de equipo o deportista no está de acuerdo con la decisión de un miembro del Jurado individual, se puede solicitar una decisión de la mayoría del Jurado mediante una protesta escrita.

Los miembros del Jurado deben ser completamente imparciales en la toma de decisiones, independientemente de la nacionalidad, identidad racial, religiosa, étnica o cultural de cualquier deportista que esté involucrado.

Los jurados deben tratar cualquier protesta que se presente al Jurado de acuerdo con las Normas de la ISSF. Después de consultar con los Árbitros y otras personas directamente interesadas, el Jurado debe pronunciarse sobre cualquier protesta.

Un Jurado debe retrasar el inicio de una Final si una protesta involucra a deportistas que podrían, dependiendo de la decisión de la protesta, clasificarse para la Final.

El Jurado de la RTS puede publicar una lista inicial final si una protesta no involucra a deportistas que podrían clasificarse para la Final. Los resultados finales oficiales no pueden ser publicados hasta que se decidan todas las protestas y apelaciones.

Un Jurado debe decidir todos los casos que no están previstos en las Normas de la ISSF. Tales decisiones deben ser tomadas dentro del espíritu e intención de las Normas de la ISSF. Dichas decisiones deben incluirse en el Informe del Presidente del Jurado que se envía al Delegado Técnico después de cada Campeonato.

Los deportistas y los jefes de equipo no deben ser miembros de un jurado. Los miembros del Jurado no deben asesorar, entrenar o ayudar a los deportistas más allá del alcance de las Normas de la ISSF en cualquier momento durante la competición.

El Presidente del Jurado es responsable de dirigir los horarios y actividades del Jurado para asegurar la presencia de miembros suficientes del Jurado en todo momento, incluyendo todos los Entrenamientos Oficiales y Previos a la prueba.

El Presidente del Jurado debe preparar un informe sobre las decisiones y acciones del Jurado que se presentarán al Secretario General de la ISSF a través del Delegado Técnico tan pronto como sea posible después del Campeonato.

11. COMITÉ ORGANIZADOR DE LA COMPETICIÓN Y ÁRBITROS

11.1. DEBERES Y FUNCIONES DEL JEFE DEL POLIGONO (CRO)

Se debe nombrar un Jefe de Galería (CRO) para cada campo. El CRO está a cargo de todos los Árbitros de Galería (RO) y del personal de campo y es responsable de la correcta realización de la modalidad de tiro. El CRO es responsable de dar todas las órdenes de campo y de asegurar la cooperación del personal del campo con el jurado.

El CRO es responsable de la corrección rápida de cualquier fallo del equipo y de la disponibilidad de los expertos y suministros necesarios para que el campo esté operativo. Se recomienda encarecidamente que se designe a un CRO Asistente para que sirva como respaldo para el CRO, especialmente en el mantenimiento de la documentación e informes de incidentes de campo (formulario IR) en relación con las modalidades e irregularidades que ocurren durante la competición.

11.2. DEBERES Y FUNCIONES DEL ARBITRO DEL POLIGONO (RO)

El Árbitro del Polígono (RO) debe ser designado para cada Sección de Campo o por cada diez (10) puestos de tiro. Los Árbitros del Polígono deben:

- a) Ser responsable ante el CRO por la gestión de la competición en la sección de blancos que se les haya confiado;
- b) Revisar los nombres y dorsales de los deportistas para asegurarse de que corresponden con la lista de salida;
- c) Asegurarse de que las armas, el equipo y los accesorios de los deportistas han sido examinados y aprobados;
- d) Comprobar las posiciones de tiro de los deportistas, el equipo y avisar al Jurado de cualquier infracción posible;
- e) Velar por que se sigan las órdenes del Jefe del Polígono (CRO);
- f) Tomar las medidas necesarias respecto a una interrupción, reclamación, disturbio/molestia o cualquier otro asunto que surja durante la competición;
- g) Recibir reclamaciones verbales e informar inmediatamente a un miembro del jurado;
- h) Registrar todas las irregularidades, perturbaciones, penalizaciones, interrupciones, disparos cruzados, tiempo extra admitido, disparos repetidos

autorizados, etc. Y rellenar los formularios (IR) del blanco o tira de papel según corresponda; y

i) Abstenerse de cualquier conversación con los deportistas o de hacer otros comentarios con respecto a las puntuaciones.

11.3. FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES DEL JEFE DE ARBITROS DE CLASIFICACION (RESULTADOS, TIEMPO Y PUNTUACION) (CRTSO)

El CRTSO debe ser nombrado para cada Campeonato. Está a cargo de todos los Árbitros de Clasificación (RTSO) y personal auxiliar de clasificación. El CRTSO es responsable de la correcta gestión de todas las puntuaciones y resultados en los Campeonatos.

11.4. DEBERES Y FUNCIONES DEL ARBITRO DE CLASIFICACION (RTSO)

Debe ser designado un RTSO para cada campo/galería que se utilice en las pruebas de calificación. Los RTSOs son responsables de trabajar con el Jurado de la RTS, el Jurado de la Competición, los Árbitros del Polígono y el Proveedor de Resultados Oficiales para facilitar la realización de la puntuación y las operaciones de resultados en sus campos.

11.5. FUNCIONAMIENTO DE BLANCOS ELECTRÓNICOS (EST)

11.5.1. OFICIALES TECNICOS DE LOS BLANCOS ELECTRONICOS (EST)

a) Los Oficiales Técnicos de Blanco Electrónico son responsables de operar y mantener el equipo;

b) Los Oficiales Técnicos de los Blancos Electrónico pueden asesorar a los Árbitros y Miembros del Jurado, pero no deben tomar ninguna decisión con respecto a la aplicación de las Normas de la ISSF; y

c) Los Oficiales Técnicos de los Blancos EST son designados por el Proveedor Oficial de Resultados o el Organizador y deben ser personas con entrenamiento especial en el manejo de EST y sistemas electrónicos de administración de competiciones (software).

11.5.2. OFICIALES DE BLANCOS

- a) Los oficiales designados son nombrados por el Comité Organizador para ayudar en la operación y mantenimiento de EST:
- b) Antes de cada tanda de cada modalidad, los oficiales de blancos deben asegurarse de que no hay agujeros de tiro en la superficie blanca del blanco y que todas las marcas de tiro en el marco están claramente indicadas;
- c) Durante las competencias, los oficiales de blancos parchearán los blancos y tarjetas de prueba y cambiar las láminas de control; y
- d) Los **blancos testigos, las tarjetas de respaldo y las láminas de control** no deben ser parcheados ni modificados hasta que se haya completado la puntuación.

11.5.3. RESPONSABILIDADES DEL MIEMBRO DEL JURADO – BLANCOS DE PUNTUACION ELECTRONICA

Los miembros del Jurado de la RTS deben estar presentes en los campos para supervisar las operaciones de puntuación y resultados y ayudar en la resolución de cualquier pregunta o reclamación relacionada con la puntuación. Los miembros del Jurado de la Competición deben asistir en los casos en que las acciones o decisiones deben ser tomadas y sólo hay dos o menos miembros del Jurado de la RTS disponibles.

Antes de cada tanda de una modalidad, un Miembro del Jurado debe inspeccionar los blancos de puntuación electrónica para confirmar que:

- a) No hay agujeros en la superficie blanca del blanco;
- b) Las marcas de tiro en el marco están claramente indicadas;
- c) Se renuevan las Láminas de Control; y
- d) Los blancos testigo no tienen disparos fuera del área central que está cubierta por la lámina de control.

11.5.4. DISPAROS EN BLANCOS ELECTRONICOS

- a) Los deportistas deben familiarizarse durante el entrenamiento con los botones de control de la pantalla del monitor (ZOOM) y como se cambia de un blanco de ensayo (SIGHTING) a un blanco de competición (MATCH);
- b) En las modalidades de una sola posición de 10m, 25m y 50m, el cambio de los disparos de ensayo a competición está bajo control del personal de campo. Si algún deportista tiene dudas, debe pedir ayuda a un Árbitro de galería;
- c) En las modalidades de 3 posiciones es responsabilidad del deportista, después de completar las posiciones de rodilla o tendido, cambiar de blanco de competición a ensayo y volver a competición. Los deportistas pueden realizar tiros ilimitados de ensayo antes de comenzar los disparos de competición en las posiciones de tendido y pie. No se permite ningún tiempo adicional. Si un deportista falla inadvertidamente en cambiar de blanco de competición a uno de ensayo, después de cambiar posiciones, cualquier disparo grabado como tiros adicionales en la posición anterior debe anularse y el blanco debe ser restablecido a uno de ensayo.
- d) No se permite oscurecer la pantalla del monitor del deportista o cualquier parte de la pantalla. Toda la pantalla debe ser visible para el Jurado y el Árbitro de campo;
- e) Los deportistas y los oficiales de campo o Árbitros del Polígono **no deben tocar los paneles de control** impresos ni las tiras impresas antes del final de la tanda o modalidad, excepto cuando el Jurado lo autorice;
- f) Los deportistas deben firmar la tira impresa (al lado del total de la puntuación) antes de dejar el campo para identificar su puntuación.
- g) Cuando un deportista no firme la tira impresa, un Miembro del Jurado o un Árbitro del Polígono debe firmar esta tira impresa para permitir que sea enviada a la Oficina RTS.

11.5.5. RECLAMACIONES DE PUNTUACION DURANTE LOS BLANCOS DE MODALIDAD

Si un deportista reclama durante los disparos de ensayo sobre la grabación correcta o el valor de los disparos, el Jurado puede ofrecer moverlo a otro puesto de tiro.

- a) El deportista tendrá tiempo extra apropiado;

- b) El Jurado examinará lo más pronto posible el (los) disparo (s) de ensayo en el puesto de tiro original aplicando el **Procedimiento para el Examen EST**; y
- c) Si un examen posterior confirma que el blanco en el puesto de tiro original proporcionó resultados correctos, el deportista será penalizado con la **DEDUCCIÓN** de dos (2) puntos del tiro de menor valor de su primera serie de competición.

11.5.6. FALLA DEL PAPEL O BANDA DE GOMA PARA AVANZAR

Si el Jurado confirma que el problema que causa la reclamación de un deportista es porque el papel o la goma no avanza correctamente:

- a) El deportista será trasladado a una posición de reserva;
- b) Se le permitirá disparar disparos de modalidad ilimitados dentro del tiempo restante de la modalidad más cualquier tiempo adicional concedido;
- c) Repetirá el número de tiros de COMPETICIÓN determinados por el Jurado más el número de disparos necesarios para completar la modalidad;
- d) Después de la tanda, el Jurado de RTS decidirá qué disparos se contarán de cada blanco; y
- e) Al deportista se le acreditarán las puntuaciones de todos los disparos que se muestren correctamente en el monitor del primer blanco, más las puntuaciones de todos los disparos de COMPETICIÓN disparados en el segundo blanco que fueron necesarios para completar la competición.

11.5.7. RECLAMACION SOBRE EL VALOR DE UN DISPARO

Si un disparo es registrado y mostrado, pero el deportista reclama el valor indicado de acuerdo con este reglamento.

- a) Después de la tanda, el Árbitro del polígono debe detallar los resultados impresos (LOG-Print) para todos los puestos de tiro en los que se han realizado reclamaciones y para los puestos inmediatamente adyacentes antes de la siguiente tanda;
- b) Después de la finalización la tanda, se aplicará **el Procedimiento para el Examen EST**; c) Cualquier disparo no indicado o incorrectamente indicado debe ser anotado por el Jurado RTS; y;

d) Si el Jurado de la RTS determina que un disparo reclamado se anotó correctamente, se aplicará una penalización de dos puntos.

11.5.8. PROCEDIMIENTO PARA EXAMINAR LOS BLANCOS ELECTRÓNICOS SEGUIDOS DE UNA RECLAMACIÓN.

Si hay una reclamación de puntuación o el registro de un disparo, etc., un miembro del Jurado debe recoger los siguientes elementos (el número del puesto de tiro y la orientación del blanco, hoja o blanco, la tanda, la serie y la hora de recogida en cada uno):

- a) La lámina de control (25m / 50m). Si la ubicación de cualquier orificio de disparo está fuera del área de la lámina de control, la relación geométrica entre los orificios del disparo en la lámina de control y el blanco testigo debe hacerse antes de retirar la lámina de control;
- b) El blanco testigo (25m / 50m);
- c) El Blanco de Apoyo (25m);
- d) La tira de papel negro (10m);
- e) La goma negra (50m);
- f) El Informe de Incidencia de Campo;
- g) La impresión LOG; y
- h) El registro de datos del ordenador del blanco electrónico (si fuese necesario).

Un miembro del Jurado debe examinar la cara del blanco electrónico (EST) y el marco y registrar la ubicación de los impactos fuera de la zona negra de puntuación. No se debe borrar los datos antes de que el Jurado RTS haya dado autorización. Se debe contar el número de orificios de disparos y tener en cuenta su ubicación.

Los Miembros del Jurado deben examinar estos ítems y luego realizar evaluaciones independientes antes de que se tome una decisión formal del Jurado.

Un miembro del jurado debe supervisar cualquier intervención manual de los resultados del equipo de control (por ejemplo, la grabación de las penalizaciones, puntuaciones corregidas después de una interrupción, etc.).

11.5.9. FALLOS EN LOS BLANCOS ELECTRÓNICOS EST

Estas Normas se aplican a 10m y 50m EST. Para procedimientos relacionados con fallos de 25m EST. Para los procedimientos relativos a los fallos de los blancos EST, consulte este reglamento en los artículos anteriores.

11.5.10. CUANDO TODOS LOS BLANCOS DE UN CAMPO FALLAN

- a) El tiempo de fallo y el tiempo de disparo expirado deben ser registrados por el Jefe del Polígono y el Jurado;
- b) Todos los disparos de competición efectuados de cada deportista deben ser contados y registrados. En el caso de un fallo de la fuente de alimentación del campo, esto puede implicar esperar hasta que se restablezca la fuente de alimentación para permitir que se establezca el número de disparos registrados por blanco, no necesariamente en el monitor; y
- c) Después de que el fallo sea rectificado y el campo esté en funcionamiento, **se añadirán cinco (5) minutos adicionales** al tiempo de competición restante. El tiempo de reinicio se anunciará en el sistema de altavoces al menos cinco (5) minutos antes. Los deportistas deben ser autorizados a reanudar su posición en los cinco (5) minutos antes de reiniciar la competición. Se deben permitir disparos ilimitados de ensayo durante el tiempo de disparo restante, pero sólo antes de que se reanuden los disparos de la competición.

11.5.11. CUANDO UN UNICO BLANCO FALLA

- a) Si el blanco electrónico EST no puede ser reparado dentro de cinco (5) minutos, el deportista debe ser trasladado a un puesto de reserva;
- b) Cuando esté listo para disparar, **se añadirán cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición; y
- c) Se le permitirán disparos de ensayo ilimitados antes de que comiencen el resto de disparos de competición.

11.5.12. CUANDO UN DISPARO NO SE REGISTRA O NO SE MUESTRA EN EL MONITOR

El deportista debe informar inmediatamente al Árbitro de galería más cercano del fallo.

El Árbitro del Polígono debe tomar nota de la hora de la reclamación. Uno o más Miembros del Jurado deben ir al puesto de tiro. El deportista deberá efectuar un disparo de competición más a su blanco:

Si el valor y la ubicación de este disparo están registrados y visualizados en el monitor:

- a) El deportista debe continuar la competición;
- b) El valor, la ubicación y el momento de disparo adicional debe ser registrado, su número de disparo (después de incluir el disparo faltante) y su valor y ubicación de tiro, y el número de disparo debe ser dado al Jurado por escrito y registrado en el Registro de Campo y en un Informe de Incidentes de Campo;
- c) Después del final de esa tanda, se aplicará **el Procedimiento para el Examen EST**. Utilizando esta información y el tiempo extra y su ubicación, el Jurado de RTS determinará si todos los impactos, incluyendo el disparo extra, se registran en el ordenador;
- d) Si todos los disparos se registraron correctamente, el disparo reclamado (disparo que no se registró o se visualizó) se acreditará en la puntuación del deportista, así como el disparo inmediatamente después (como el disparo "extra"), Pero el último disparo (extra a la competición) serán anulados;
- e) Si el tiro reclamado no se localizó aplicando el **Procedimiento para el Examen EST** o se confirmó como fuera del blanco (Nota: Esto significa que el disparo en cuestión de 10m no pudo ser encontrado en el blanco de apoyo o frontal del blanco; Si no se pudo encontrar en el blanco testigo, la lámina de control o la tarjeta de respaldo o hubo evidencia de que un disparo cuestionado de 50m fue un disparo fuera de blanco), entonces el disparo cuestionado debe ser anotado como cero y el último disparo (extra a la competición) debe anularse; o
- f) Si el disparo cuestionado fue encontrado o fue localizado en la memoria del ordenador, el Jurado RTS debe determinar y contar la puntuación del disparo reclamado; o

g) Si no se encuentra el disparo reclamado de 50m o 300m, el Jurado debe decidir si anota el disparo perdido y anula el último o, si no hay evidencia creíble de que el disparo cuestionado fuera un cero fuera del blanco, el Jurado puede concluir que se produjo una anomalía en el sistema y contar el disparo extra en lugar del disparo que falta.

Árbitro del Polígono: Si el disparo extra disparado como se indica no se registra ni se muestra y el EST no se puede reparar en un plazo de **cinco (5) minutos**:

- a) El deportista debe ser trasladado a un puesto de reserva;
- b) Cuando esté listo para disparar, se añadirán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición y se le permitirán disparos ilimitados de ensayo;
- c) **En las modalidades de Carabina y Pistola de 10m y 50m**, el deportista repetirá los dos (2) tiros de competición que no se registraron o mostraron en el blanco anterior utilizado.

(OR): **En las modalidades de blanco móvil de 10 m**, se permitirá al deportista dos (2) minutos para reanudar su posición y luego se le permitirán dos (2) disparos de ensayo adicionales. A continuación, repetirá los dos (2) disparos de competición que no se registraron o mostraron en el blanco anterior utilizado y efectuará los disparos restantes de la serie. Al deportista se le acreditará la puntuación de todos los disparos que se mostraron en el monitor del primer blanco más la puntuación de todos los disparos de competición debidamente disparados que se mostraron en el segundo blanco utilizado. Si los dos (2) disparos adicionales fuesen encontrados posteriormente en el registro del ordenador del blanco anterior, éstos serán anulados.

11.6. PROCEDIMIENTOS DE COMPETICION (VER TAMBIEN PROCEDIMIENTOS DE FINALES)

11.6.1. PARA MODALIDADES DE RIFLE Y PISTOLA DE 10 METROS Y 50 METROS

11.6.2. TIEMPO DE PREPARACION Y ENSAYO

Los deportistas deben tener 15 minutos de Preparación y Ensayo para efectuar disparos ilimitados de ensayo antes de comenzar la competición y para su preparación final.

- a) El Tiempo de Preparación y Ensayo debe ser programado para terminar aproximadamente 30 segundos antes de la hora oficial de inicio para el tiempo de competición
- b) Los blancos de ensayo deben ser visibles al menos 15 minutos antes de que empiece el tiempo Preparación y Ensayo
- c) Los deportistas no podrán colocar sus armas y equipo en sus puestos de tiro hasta que el Árbitro del Polígono lo ordene;
- d) El Jefe de Polígono debe llamar a los deportistas a la línea por lo menos 15 minutos antes de que comience el Tiempo de Preparación y Ensayo.
- e) Si hay más de una tanda, cada tanda debe tener la misma cantidad de tiempo para llevar el equipo a la línea de tiro;
- f) Después de que el Jefe del Polígono llame a los deportistas a la línea, se les permitirá manejar sus armas, disparo en seco (se pueden quitar las banderas de seguridad para el tiro en seco) o realizar ejercicios de agarre y puntería en la línea de tiro antes de que el periodo de Preparación y Ensayo empiece;
- g) Los controles previos a la competición por parte del jurado y los árbitros de galería deben completarse durante los 15 minutos antes de que empiece el tiempo de preparación y ensayo;
- h) El Tiempo de Preparación y Ensayo comienza con la orden **“EL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... COMIENZA YA”**. No se puede disparar antes de esa orden.
- i) Un deportista que efectúe algún disparo antes de que la orden **“YA”** para el Tiempo de Preparación y de Ensayo puede ser descalificado si la seguridad se ve involucrada. Si la seguridad no está involucrada, el primer disparo de competición debe ser registrado como cero (0);
- j) Después de 14 minutos, y 30 segundos de ensayo, el árbitro de campo debe anunciar **“30 SEGUNDOS”**.

- k) Al finalizar el tiempo de Preparación y Ensayo, el Jefe de Árbitros deberá ordenar **"FIN DE LA PREPARACIÓN Y ENSAYO... ALTO"**. Debe haber una breve pausa de aproximadamente 30 segundos para que el Árbitro de blancos reestablezca los blancos para la serie de competición; y
- l) Si un deportista dispara un tiro después de la orden **"FIN DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... ALTO"** y antes de la orden **"DISPAROS DE COMPETICIÓN... YA"**, el disparo no debe contarse como un disparo de Competición y se aplicará una penalización de dos (2) puntos al primer disparo de competición.

11.6.3. INICIO DE LOS DISPAROS DE COMPETICION

- a) Cuando se restablecen todos los blancos para la serie de la competición, el árbitro principal de galería ordenará **"DISPAROS DE COMPETICIÓN... YA."** La serie de competición se considerará iniciada cuando el CRO (Árbitro del Polígono) haya dado esta orden;
- b) Cada disparo efectuado después del inicio de la serie de competición debe ser grabado como un disparo de competición, sin embargo, se permite el disparo en seco;
- c) Después del comienzo de la serie de competición, no se permiten más disparos de ensayo, excepto los de los cambios de posición en las modalidades de 50m, **Rifle 3-Posiciones** o cuando el Jurado lo permita de acuerdo con estas Normas;
- d) Cualquier otro disparo contrario a esta regla debe ser anotado como cero (s) en la competición;
- e) El Jefe del Polígono (CRO) debe informar a los deportistas por medio del altavoz del tiempo restante en los diez (10) minutos y cinco (5) minutos antes del final de la competición;
- f) Los disparos que no se hagan durante el tiempo de competición deben ser anotados como cero (s) en el (los) último (s) blanco (s) de la competición, a menos que el CRO o un Miembro del Jurado haya autorizado tiempo extra; y
- g) Si durante la tirada de competición en 10m EST (blancos electrónicos), el Jurado ordena a un deportista que mueva su posición lateralmente dentro de su puesto de tiro de 30 cm o más, se le puede ofrecer a los deportistas más disparos de ensayo

adicionales y 2 minutos de tiempo adicional antes de reanudar la competición.

11.6.4. ORDEN DE “ALTO”

La competición debe detenerse en la orden de “**ALTO**”:

- a) Si se dispara un disparo después de la orden “**ALTO**”, los impactos deben ser anotados como cero; y
- b) Si el (los) disparos (s) no puede (n) ser identificado (s), los mejores impactos deben ser deducidos de la puntuación de ese blanco y anotados como cero (s).

11.6.5. NORMAS ESPECIFICAS PARA LAS MODALIDADES DE PISTOLA DE AIRE DE 10 METROS

Si un deportista libera la carga de propulsión antes de la hora de preparación y de ensayo, se le debe dar una **ADVERTENCIA** (Tarjeta amarilla) para la primera infracción y una **DEDUCCIÓN** (Tarjeta Verde) de dos (2) puntos en la primera serie de la competición para la segunda infracción y siguientes.

Cualquier lanzamiento de la carga de propulsión, después de que comience la competición, sin un impacto en el blanco será anotado como cero. Se permite el disparo en seco sin liberar la carga propulsora, excepto durante las Finales.

Si un deportista desea cambiar o llenar un cilindro de gas o de aire, debe dejar el puesto de tiro para hacerlo, después de obtener el permiso del Árbitro del Polígono.

No se permite dar tiempo extra ni llenar o cambiar un cilindro de gas o aire durante una competición.

La pistola sólo puede cargarse con un (1) balín. Cuando una pistola es cargada accidentalmente con más de un (1) balín:

- a) Si el deportista es consciente de la situación, debe levantar la mano que no dispare para indicarle a un Árbitro del Polígono que tiene un problema. El Árbitro del Polígono debe entonces supervisar la descarga de la pistola y no se incurrirá en ninguna penalización. No se permitirá tiempo extra; o
- b) Si el deportista no tiene conocimiento de la situación y dispara dos balines al mismo tiempo, debe informar de ello a un árbitro del polígono. Si hay dos (2)

impactos en el objetivo, se contará el resultado del tiro de mayor valor y se anulará el segundo disparo. Si sólo hay un (1) impacto en el blanco, éste será contabilizado.

11.6.6. INTERRUPCIONES EN MODALIDADES DE 10 METROS, MODALIDADES DE RIFLE Y PISTOLA DE 50 METROS

Si un deportista tiene que dejar de disparar **más de tres (3) minutos** por causas ajenas a su voluntad y esta interrupción no fue causada por una interrupción de su arma o munición, puede exigir tiempo adicional igual a la cantidad de tiempo perdido o el tiempo restante cuando ocurrió la interrupción, más un (1) minuto, si fue durante los últimos cinco (5) minutos de la competición.

Si un deportista tiene que dejar de disparar **más de cinco (5) minutos** por causas ajenas a su voluntad y esta interrupción no fue causada por una interrupción de su arma o munición, **o si el deportista es trasladado a otro puesto de tiro**, puede tener tiros de ensayo ilimitados adicionales al principio restante de la tirada junto con cualquier extensión de tiempo concedida más cinco (5) minutos adicionales.

- a) Los Árbitros del Polígono o miembros del Jurado deben asegurarse de que la incidencia quede registrada en el Informe de Incidencias; y
- b) Cualquier **extensión de tiempo** permitida por el Jurado o los Árbitros debe ser documentada, indicando el motivo en un Informe de Incidencias.

11.6.7. RETRASO POR PARTE DEL DEPORTISTA

Si un deportista llega tarde a una competición, puede participar, pero no se le dará tiempo extra. Si un deportista llega después del Tiempo de Preparación y Ensayo, no se dará ningún tiempo de ensayo adicional. Cuando se demuestre que el retraso sea por causas ajenas a su voluntad, el Jurado debe conceder tiempo extra, incluido el tiempo de Preparación y Ensayo, si esto no retrasa el inicio de la Final o interrumpe el programa general de tiro. En este caso, el jurado determinará cuándo y en qué puesto de tiro puede comenzar el deportista que ha llegado tarde.

11.6.8. DISPAROS IRREGULARES - EXCESOS DE DISPAROS EN UNA MODALIDAD O POSICION

Si un deportista en una modalidad de 10m, 50m efectúa más disparos en la modalidad o posición que los previstos en el programa, el disparo adicional debe ser anulado en el (los) último (s) blancos (s) de competición. Si no se puede identificar el (los) disparo (s), el (los) tiro (s) de mayor valor deben ser anulados en el último blanco de competición. El deportista también debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada disparo de más, deducido del disparo de menor valor en la primera serie.

11.6.9. DISPAROS CRUZADOS

Los disparos cruzados de competición deben ser anotados como ceros.

Si un deportista efectúa un disparo de ensayo cruzado en el blanco de ensayo de otro deportista, no se incurrirá en penalización.

Si un deportista efectúa un disparo de ensayo cruzado en el blanco de competición de otro deportista, debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos de su propia puntuación deducida de la primera serie.

Si un deportista recibe un disparo cruzado confirmado y es imposible determinar cuál es su disparo, se le debe acreditar el valor del disparo más alto.

Si hay más impactos en el blanco de competición de un deportista que los previstos en el programa y es imposible confirmar que otro (s) deportista (s) disparó el (los) tiro (s), el (los) impacto de mayor valor debe ser anulado.

Si un deportista desea **rechazar** un disparo en su blanco, debe informar inmediatamente a un Árbitro de Polígono.

Si el Árbitro del Polígono confirma que el deportista no disparó el (los) tiro (s) reclamado, debe indicarse en un Informe de incidencias y en el Registro de Campo y el disparo debe ser anulado

Si el Árbitro del Polígono no puede confirmar más allá de toda duda razonable que el deportista no efectuó el (los) disparo (s) reclamado (s), el disparo debe ser acreditado al deportista y debe ser registrado.

Para justificar la anulación de un disparo se deben considerar:

a) Si un Árbitro del Polígono confirma que, mediante su observación al deportista y al blanco, éste no efectuó el disparo;

b) Si otro deportista o un Árbitro del Polígono informa que falta un disparo aproximadamente en el mismo momento y de uno de los dos o tres puestos de tiro vecinos;

11.6.10. MOLESTIAS

Si un deportista afirma que fue molestado mientras disparaba, debe mantener su arma apuntando hacia abajo e informar inmediatamente al Árbitro del Polígono o al miembro del Jurado. No debe molestar a otros deportistas. Si la reclamación se considera justificada, el disparo debe ser anulado y el deportista puede repetir el (los) disparo (s) o serie. Si la reclamación no se considera justificada, el (los) disparo (s) debe (n) ser acreditado (s) al deportista y puede continuar disparando; No se aplicará ninguna penalización.

11.6.11. NORMAS ESPECIALES DE LA COMPETICION

a) Durante el Tiempo de Preparación y de Ensayo para todas las competencias, los anuncios y / o las pantallas visuales se pueden utilizar para informar a los espectadores sobre la modalidad. Durante el tiempo de preparación y ensayo y las modalidades de eliminación, calificación y finales de competición, se puede reproducir música.

b) No se permite poner ninguna sustancia en el suelo del puesto de tiro para obtener una ventaja injusta o para limpiar el puesto de tiro sin permiso;

c) No se permite colocar cinta adhesiva no extraíble o líneas de trazado con un marcador permanente en el suelo;

d) Nadie puede cambiar o modificar ninguna estructura del campo o equipo;

e) Está prohibido fumar en todas las áreas utilizadas por deportistas y árbitros, así como en las áreas de espectadores;

f) Se prohíbe el uso de teléfonos móviles, walkie-talkies, buscapersonas o dispositivos similares de comunicaciones o electrónica por parte de deportistas, entrenadores y jefes de equipo mientras estén en el polígono. Todos los teléfonos móviles, etc., deben estar apagados o puestos en modo silencioso;

- g) Las fotografías con flash están prohibidas hasta que se hayan completado las competiciones; y
- h) Se deben mostrar avisos para informar a los espectadores que los teléfonos móviles deben estar en modo silencioso, que no se permite fumar y que la fotografía con flash está prohibida hasta que se completen las competiciones.

11.6.12. NORMAS DE CONDUCTA PARA DEPORTISTAS Y ARBITROS

No se permite ningún tipo de manifestación o propaganda política, religiosa o racial durante los campeonatos de la ISSF.

Cada equipo debe tener un jefe que sea responsable de mantener la disciplina dentro del mismo. Un deportista puede ser nombrado como jefe de equipo. El jefe del equipo debe cooperar con los árbitros de la competición en todo momento e interés de la seguridad, el desarrollo de la competición y buen espíritu deportivo.

11.6.13. EL JEFE DEL EQUIPO ES RESPONSABLE DE:

- a) Rellenar los registros necesarios con información precisa y presentarlas a los oficiales apropiados dentro de los plazos designados;
- b) Estar familiarizado con el programa;
- c) Que informen a los miembros del equipo, que estén listos para disparar, estén en los puntos de tiro designados, en las horas correctas y con el equipo aprobado;
- d) Comprobar las puntuaciones y presentar reclamaciones, si es necesario;
- e) Observar boletines preliminares y oficiales, puntuaciones y anuncios;
- f) Recibir información oficial e informar a los miembros del equipo; y
- g) Representar al equipo en todas las actividades oficiales.

11.6.14. EL DEPORTISTA ES RESPONSABLE DE:

- a) presentarse en su puesto de tiro, estar listo para disparar en el momento correcto y que el equipo cumpla con estas normas;
- b) Ocupar su posición en el puesto de tiro designado para que no perturbe a los deportistas adyacentes; y

c) Comportarse correctamente para no molestar ni afectar a otros deportistas. Si, en opinión del jurado, el comportamiento o las acciones de un deportista molesto a otros, el deportista puede recibir una advertencia, deducción o descalificación, dependiendo de las circunstancias.

11.6.15. AYUDAS DURANTE LA COMPETICION

En todos los casos, se permite la comunicación no verbal. En las Finales de Tres Posiciones de 50 metros, la comunicación verbal sólo se permite durante los tiempos de cambio. Mientras que, en la línea de tiro, un deportista puede hablar solamente con los miembros del Jurado o los Árbitros del Polígono. Se permite la comunicación durante el entrenamiento, pero no debe molestar a otros deportistas.

Si un deportista desea hablar con su Entrenador o Jefe de Equipo durante una Eliminación o Calificación, el deportista debe descargar su arma y dejarla en un lugar seguro en la línea de tiro con la recámara abierta y una bandera de seguridad insertada. Un deportista puede dejar la línea de fuego sólo después de notificar a un Árbitro del Polígono y sin molestar a otros deportistas.

Si un entrenador o un jefe de equipo desea hablar con un miembro del equipo en la línea de tiro, no debe contactar o hablar con el deportista directamente mientras está en la línea de tiro. El Jefe del equipo debe obtener permiso de un Árbitro del Polígono o miembro del Jurado, que llamará al deportista fuera de la línea de tiro. Si el jefe de equipo o deportista infringe las normas relativas a la ayuda, debe amonestar la primera vez. En casos repetidos, se deducirán dos (2) de la puntuación del deportista y el jefe de equipo debe abandonar la proximidad de la línea de tiro.

11.6.16. PENALIZACIONES POR INCUMPLIMIENTO A LAS NORMAS

11.6.16.1. DECIDIR LAS INFRACCIONES MANIFIESTAS Y ENCUBIERTAS

El jurado debe decidir las penalizaciones de acuerdo a estas normas:

- a) En el caso de una **infracción manifiesta** de las Normas, primero se debe dar una **Amonestación (Tarjeta Amarilla)** para que el deportista tenga la oportunidad de corregir la falta. Siempre que sea posible, la advertencia debe darse durante el entrenamiento o el Tiempo de Preparación y Ensayo. Si el deportista no corrige la falta según lo instruido por el Jurado, se deben deducir dos (2) puntos de su puntuación. Si el deportista todavía no corrige la falta después de recibir una amonestación, debe imponerse la descalificación;
- b) En el caso de una **infracción encubierta** de las Normas, cuando la falta sea ocultada deliberadamente, se debe imponer la **descalificación (Tarjeta Roja) (DSQ)**; o
- c) Si se le pide que dé una explicación de un incidente, un deportista, consciente y con conocimiento, da **información falsa**, se deben deducir dos (2) puntos o en casos graves, se puede imponer la descalificación.

En los casos de infracción de las Normas de la ISSF, a las instrucciones de los Árbitros o del Jurado, el Jurado o miembro del Jurado podrá imponer las siguientes sanciones al deportista:

- a) **Amonestación (Tarjeta amarilla)**. Una amonestación debe expresarse en términos que no dejen duda y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario que una penalización vaya precedida por una amonestación. Las infracciones deben ser registradas en un Informe de Incidencias y anotado en el Registro de Galería. Una amonestación puede ser dada individualmente por un Miembro del Jurado;
- b) **Deducción (Tarjeta Verde)**. La deducción de puntos, determinada por un mínimo de dos (2) miembros del jurado, se procederá mostrando una tarjeta verde con la palabra "**Deducción**". Esta deducción debe ser registrada en un Formulario de Informe de Incidencias, marcado en la tira de la impresora y anotado en El Registro del Polígono. Una deducción puede ser dada individualmente por un Miembro del Jurado; y
- c) **Descalificación (Tarjeta Roja) (DSQ)**. Un deportista debe ser descalificado (DSQ) por no haber superado un control post-competición o por una infracción de la Regla del Rifle. La descalificación por cualquier otro motivo sólo puede ser dada

por decisión de la mayoría del Jurado. La descalificación de un deportista es expresada por el Jurado mostrando una Tarjeta Roja con la palabra "**Descalificación**". Si un deportista es descalificado durante cualquier fase de una modalidad (Eliminación, Calificación o Final), los resultados para ese deportista para todas las fases de esa modalidad deben ser eliminados y el deportista debe ser posicionado al final de la lista de resultados con una explicación de por qué el deportista fue descalificado.

d) **Comportamiento antideportivo (DQB)**. Si un deportista es descalificado por una infracción antidopaje, por una infracción grave de seguridad o por abuso físico de un Árbitro de competición u otro deportista según lo decidido por la mayoría del Jurado, todos los resultados para ese deportista para todas las modalidades en el Campeonato deben ser eliminados y las explicaciones deben indicar DQB.

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

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

g) Cuando exista una penalización o descalificación, un Miembro del Jurado debe indicarlo o remarcarlo en las Listas de Resultados explicando la penalización o descalificación.

11.6.16.2. INFRACCIONES GRAVES DE SEGURIDAD

a) Si el Jurado determina que un deportista ha manejado un arma o infringido una regla de seguridad de una **manera peligrosa**, el deportista debe ser descalificado (DSQ)

11.6.16.3. MALTRATO FISICO A UN OFICIAL DE LA COMPETICION O DEPORTISTA

Un deportista o jefe de equipo que tenga un contacto físico con un miembro del jurado, un Árbitro, otro oficial de competición u otro deportista por medio de agarrar, empujar, golpear u otros métodos similares puede ser excluido de la participación

en un campeonato. Cualquier acto de abuso físico debe ser comunicado al Presidente del Jurado responsable de supervisar esa área. Uno o más testigos o evidencias físicas deben confirmar el acto de presunto maltrato o abuso físico. El jurado debe entonces decidir si el deportista o el jefe de equipo pueden ser excluidos de ese campeonato. La decisión de exclusión puede ser apelada ante el Jurado de Apelación

Si el Jurado o Jurado de Apelación llega a la conclusión de que el acto de abuso es de una naturaleza tan grave que se requieren sanciones adicionales, además de excluir al deportista o jefe de equipo del actual campeonato, remitirá el caso al Comité de Ética de la ISSF (Anexo "CE") para su posterior examen.

11.6.16.4. INTERRUPCIONES

Una interrupción ocurre cuando una pistola no dispara un proyectil cuando se acciona el disparador.

Las interrupciones pueden ser **ADMISIBLES o NO ADMISIBLES**.

Las interrupciones admisibles son:

- a) Un cartucho no dispara;
- b) Una bala o balón se aloja en la recámara; o
- c) La pistola no dispara o funciona correctamente y el mecanismo de disparo ha sido liberado.

11.6.16.5. LAS INTERRUPCIONES NO ADMISIBLES SON:

- a) El deportista ha abierto la acción de su arma antes de tiempo;
- b) El seguro está puesto;
- c) El deportista no cargó correctamente su arma;
- d) El deportista no accionó del gatillo; o
- e) La interrupción se debe a cualquier causa que razonablemente pudiera haber sido corregida por el deportista.

Si un deportista tiene una interrupción de una pistola o munición, puede repararlo y continuar disparando o, si la interrupción es una interrupción **ADMISIBLE**, puede continuar disparando con otra pistola del mismo tipo y calibre que haya sido

aprobada por Control. Si se avería un rifle y no puede repararse fácilmente, puede ser sustituida por otra que haya sido aprobado por el Control.

No se concede tiempo extra para reparar o reemplazar una pistola después de cualquier interrupción en tandas de Eliminación o Calificación de Rifle y Pistola en 10m y 50m, pero el Jurado puede permitir que un deportista efectúe disparos de ensayo adicionales después de reparar o reemplazar un arma si la interrupción es **ADMISIBLE**.

Las normas específicas relativas a las averías en las modalidades de pistola de 25m se encuentran más adelante.

Las normas específicas relativas a las interrupciones en las finales se encuentran en las Normas más adelante.

Los Oficiales o Miembros del Jurado deben asegurarse de que las interrupciones estén documentadas en Informes de Incidencias o Formularios de Cálculo de Puntuación y en el Registro de Campo.

11.7. PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN Y RESULTADOS

La Oficina de Clasificación debe hacer públicas las listas Preliminares en el Tablón Principal de Resultados tan pronto como sea posible después de cada tanda y cada entrada, o una vez terminada cada competición.

Los Resultados Finales deben publicarse en el Tablón Principal de Resultados después de que expire el tiempo de Reclamación.

Distribución de Resultados: El organizador debe proporcionar la distribución de los Resultados Preliminares y Oficiales a todos los árbitros de la competición, equipos participantes y prensa. Esto puede hacerse distribuyendo listas de resultados de papel o electrónicas (ver opción de sostenibilidad).

Después de cada Campeonato de la ISSF, la Sede de la ISSF realizará un Libro de Resultados Oficial electrónico (online). El Libro de Resultados Oficial de cada Campeonato debe contener:

- a) Una lista de contenidos;
- b) Una página de certificación de resultados (para ser firmada por el Delegado(s) Técnico(s) y todos los Presidentes del Jurado);

- c) Una lista de todo el personal de competición;
- d) Una lista de inscripciones por países y por modalidades
- e) El calendario de competición;
- f) Una lista de Medallistas por nombre;
- g) Una lista de Medallas por países y por número;
- h) Una lista de récords igualados y batidos;
- i) Todos los resultados finales en el orden de las modalidades habitual de la ISSF:
 - 1) Todas las modalidades de 10m Carabina y Pistola, 2) todas las modalidades de 25m Pistola, 3) todas las modalidades de 50m Rifle y Pistola, 4) todas las modalidades de trap 5) todas las modalidades de doble trap, 6) todas las modalidades de skeet, 7) todas las modalidades de blanco móvil 10 m, 8) todas las modalidades de blanco móvil de 50m.

Estas listas deben contener los nombres completos tal y como aparecen en los Números de ID de la ISSF (apellidos (mayúsculas), nombre completo (primeras letras en mayúscula, resto en minúscula)), número de dorsal y país (código oficial IOC) de cada deportista.

Cuando sea apropiado deben usarse las siguientes abreviaturas en la lista de resultados:

DNF	No Acabó
DNS	No Empezó
DSQ	Descalificado
DQB	Descalificación por Comportamiento Antideportivo
WR	Nuevo Record del Mundo
QWR	Nuevo Record del Mundo en Clasificación
EWR	Igualado el Record del Mundo
EQWR	Igualado el Record del Mundo en Clasificación
WRJ	Nuevo Record del Mundo Junior
QWRJ	Nuevo Record del Mundo Junior en Clasificación
EWRJ	Igualado Record del Mundo Junior
EQWRJ	Igualado el Record del Mundo Junior en Clasificación
OR	Nuevo Record Olímpico
EOR	Igualado el Record Olímpico
QOR	Nuevo Record Olímpico con Final
EQOR	Igualado el Record Olímpico con Final

Los resultados finales oficiales deben ser verificados y firmados por un miembro del Jurado de la RTS para confirmar su exactitud.

Todas las irregularidades, penalizaciones, fallos, interrupción, tiempo extra admitido, disparos repetidos / series o la anulación de disparos, etc., deben estar claramente marcados y registrados en un **Informe de Incidencias** y el **Registro del Polígono**, firmados por un Oficial y / o Miembro del Jurado. Las copias de los **Informes de Incidencias** completados (Formulario IR) deben enviarse inmediatamente a la oficina de puntuación y resultados. Al final de cada competición, el Jurado de la RTS debe examinar los resultados para confirmar que todos los cálculos de interrupciones y cualquier sanción se registran correctamente en la lista de resultados.

Las deducciones de las puntuaciones de Rifle y Pistola siempre deben ser hechas en la serie en la que ocurrió la infracción. Si están involucradas deducciones

generales, deben hacerse desde el (los) disparo (s) de competición de menor valor en la primera serie de la fase en la que se aplica la deducción.

El Jurado de la RTS debe verificar los diez (10) mejores resultados individuales y tres (3) mejores equipos antes de aprobar la Lista Final de Resultados. Cuando se utiliza EST, esta comprobación debe hacerse comparando las puntuaciones registradas en el ordenador principal con las puntuaciones de las tiras de la impresora o una fuente de memoria independiente más todas las intervenciones de puntuación manual documentadas por los informes de incidencias o informe de interrupciones.

11.8. RÉCORDS MUNDIALES

Se establecerán RécorDs Mundiales en todos los Campeonatos de la ISSF de acuerdo con el Reglamento General, en todas las modalidades de la ISSF en los que se otorgan medallas de oro.

Los récorDs mundiales (WR) para las modalidades olímpicas se establecerán en las Finales de esas modalidades utilizando únicamente los resultados de las Finales; Los registros mundiales (WR) para las modalidades no-olímpicas reconocidas se establecerán usando los resultados totales en esas modalidades.

Los Registros Olímpicos (OR) sólo podrán establecerse en los Juegos Olímpicos.

Los RécorDs Mundiales Junior (WRJ) para las modalidades olímpicas se establecerán en las Finales de esas modalidades utilizando únicamente los resultados de las Finales; Los RécorDs Mundiales Junior (WRJ) para las modalidades no-olímpicas reconocidas se establecerán usando los resultados totales en esas modalidades.

Los RécorDs Mundiales de Calificación (QWR) y los RécorDs Mundiales de Calificación Junior (QWRJ) se establecerán usando los resultados totales en las competiciones de calificación en todas las modalidades olímpicas.

Cuando se establezca un récord mundial en un Campeonato de la ISSF, el informe

Procedimientos para la Verificación de los Registros Mundiales debe ser completado y remitido a la Sede de la ISSF por el Delegado

11.9. DESEMPATE

11.9.1. DESEMPATES INDIVIDULES EN LAS MODALIDADES DE 10 METROS, 25 METROS Y 50 METROS

Todos los empates se resolverán para las modalidades de 10m, 25m y 50m aplicando las siguientes normas:

- a) El mayor número de dieces interiores;
- b) La puntuación más alta de la última serie de diez (10) disparos retrocediendo por serie de 10 disparos en la totalidad del anillo de puntuación (no dieces interiores o decimales) hasta que el empate se rompa;
- c) Si persiste algún empate, las puntuaciones serán comparadas disparo a disparo usando dieces interiores (es decir, un diez interior supera a un diez que no sea un diez interior) comenzando con el último disparo, luego el anterior al último disparo, etc.;
- d) Si se mantienen los desempates y se usan EST, las puntuaciones se compararán disparo a disparo usando las puntuaciones de las líneas decimales comenzando con el último disparo, luego el siguiente al último disparo, etc.;
- e) Si quedan empates, los deportistas deben tener la misma clasificación y deben ser listados en orden alfabético latino usando el apellido del deportista;
- f) **Cuando se utilice la puntuación decimal** para las modalidades de Eliminación de rifle tendido o de rifle de 10 m, o las modalidades de Calificación de Rifle de 50 m, los empates se romperán con la puntuación más alta de las últimas diez series de disparos (puntuaciones decimales) y luego comparando las puntuaciones decimales en un disparo -por-disparos comenzando con el último disparo, luego el anterior al último disparo, etc.

11.10. EMPATES EN LAS MODALIDADES DE BLANCOS MOVILES

11.10.1. EMPATES EN MODALIDADES OLIMPICAS CON FINALES

Si hay un empate para clasificarse en finales de Rifle o Pistola, el empate se resolverá por la regla que más adelante se estudiará.

11.10.2. EMPATES EN EQUIPOS

Los empates en las modalidades de equipo deben decidirse sumando los resultados de todos los miembros de un equipo y siguiendo los procedimientos para resolver los empates individuales.

11.11. RECLAMACIONES Y APELACIONES

Todas las Reclamaciones y Apelaciones se decidirán de acuerdo con las Normas de la ISSF.

Reclamaciones Verbales

Cualquier deportista o jefe de equipo tiene el derecho de reclamar una condición de la competición, decisión o acción de un oficial de la competición inmediatamente y verbalmente a un Árbitro del Polígono o Miembro del Jurado en las siguientes materias:

- a) Un deportista o un jefe de equipo considera que las Normas de la ISSF o el programa de competición no se siguieron en la gestión de la competición;
- b) Un deportista o un jefe de equipo no está de acuerdo con una decisión o acción de un oficial de competición, Árbitro del Polígono o Miembro del Jurado;
- c) Un deportista fue impedido o molestado por otro (s) deportista (s), oficiales de competición, espectadores, miembros de los medios de comunicación u otra persona o causa;
- d) Un deportista tuvo una larga interrupción durante la competición causado por fallos en el equipo del campo, la aclaración de irregularidades u otras causas; y
- e) Un deportista tiene irregularidades con respecto a los tiempos de disparo, incluyendo tiempos de disparo que eran demasiado cortos.

Árbitros, Árbitros del Polígono y Miembros del Jurado deben considerar las protestas

verbales de inmediato. Pueden tomar medidas inmediatas para corregir la situación o remitir la reclamación al Jurado completo para que tome una decisión. En tales casos, un Árbitro del Polígono o Miembro del Jurado puede detener la tirada temporalmente si es necesario.

Reclamaciones Escritas

Cualquier deportista o jefe de equipo que no esté de acuerdo con la acción o decisión tomada en una reclamación verbal puede reclamar por escrito al Jurado. Cualquier deportista o jefe de equipo también tiene el derecho de presentar una reclamación escrita sin hacer una reclamación verbal. Todas las reclamaciones escritas deben ser presentadas a un miembro del Jurado apropiado a más tardar 20 minutos (10 minutos para rifle) después de abonar la tasa. Las reclamaciones y apelaciones por escrito deben presentarse en el Formulario de Reclamación de la ISSF (ver Formulario).

Las tasas de la Reclamación se abonarán cuando una Reclamación o Apelación por escrito es presentada a un miembro del Jurado, de la siguiente manera:

- a) Reclamación: 50,00 EUR;
- b) Apelación a la decisión de una reclamación: 100,00 EUR;
- c) La Cuota de Reclamación se abona cuando un Formulario de Reclamación completado es entregado a un Miembro del Jurado y debe ser abonado al Miembro del Jurado o Comité Organizador lo antes posible; y
- d) Las tasas de reclamación deben ser devueltas si la Reclamación o Apelación es confirmada, o serán retenidas por el Comité Organizador si se rechaza la Reclamación o Apelación.

Reclamaciones de Puntuación

Las decisiones del Jurado de la RTS sobre el valor de un disparo o el número de disparos en un es definitivo y no pueden apelarse.

Tiempo de Reclamación de Puntuación

Todas las reclamaciones de puntuación o de resultados deben presentarse dentro de los 10 minutos posteriores a la publicación de los Resultados Preliminares en el Cuadro de Indicadores del Campo. Debe anotarse de inmediato la hora en que termina la plaza o para presentar la reclamación por puntuación en el momento en que se coloca en el tablero de clasificación principal. El lugar donde realizarse debe estar publicado en el Programa Oficial.

Reclamación de Puntuación EST

Si un deportista reclama el valor de un disparo en un EST, la reclamación sólo se aceptará cuando se haga antes de que se efectúe el siguiente disparo o serie (modalidades de 25 m) o si es el último disparo antes de que transcurra los tres (3) minutos. Este requisito no se aplica en caso de un fallo del avance del papel o de la banda de goma u otros fallos en los blancos.

- a) Si se hace una reclamación sobre el valor de un disparo, se le pedirá al deportista que dispare otro tiro al final de la competición, para que este disparo adicional pueda ser contado si la reclamación es confirmada y el valor correcto del disparo disputado no puede ser determinado;
- b) Si el Jurado de RTS determina que el resultado de un disparo reclamado marca dentro de dos (2) décimas de diferencia del valor del disparo inicial, la reclamación no debe ser aceptada;
- c) Si la reclamación relativa a un valor de disparo, distinto de cero (0) o fallo de registro, no es confirmado, se otorgará una penalización de dos (2) puntos de la puntuación del disparo disputado y se pagará la tasa de reclamación;
- d) El jefe del equipo o deportista tiene derecho a conocer la resolución del disparo reclamado;
- e) Los disparos a 50m EST con un valor indicado de 9.5 o superior no podrán ser reclamados en modalidades de Eliminación o Clasificación;
- f) Las reclamaciones de puntuación en relación con el valor o el número de disparos no están permitidas en las Finales.

11.12. APELACIONES

Si hay un desacuerdo con una decisión del Jurado, se puede apelar al Jurado de Apelación, excepto que las decisiones de un Jurado de Reclamación de Finales y las decisiones del Jurado de RTS sobre el valor o el número de disparos son finales y no pueden ser objeto de apelación. Tales apelaciones deben ser presentadas por escrito por el jefe del equipo o un representante a más tardar 30 minutos después de que se haya anunciado la decisión del Jurado. La decisión del Jurado de Apelación es definitiva.

Las copias de todas las decisiones relativas a reclamaciones por escrito y apelaciones deben ser enviadas por el Delegado Técnico al Secretario General de la ISSF junto con su Informe Final para su revisión por la sección correspondiente y por los Comités Técnicos.

12. FINALES OLIMPICAS DE RIFLE Y PISTOLA

12.1. PROCEDIMIENTOS GENERALES DE COMPETICION EN LAS FINALES

12.1.1. CLASIFICACION PARA FINALES

Todos los deportistas inscritos en una modalidad dispararán la modalidad de Calificación para determinar los finalistas para esa modalidad. Los ocho (8) deportistas mejor clasificados pasarán a las Finales, excepto en Pistola Tiro Rápido masculino de 25 metros, donde pasarán los seis (6) mejores deportistas.

12.1.2. POSICION PARA LA FINAL

Posición para la Final. Las posiciones en las Finales se asignan de acuerdo con un sorteo al azar que se realiza automáticamente por el ordenador cuando se publica la lista de las Finales. Los puestos de 10m y 50m deben estar marcados como R1 A-BC-D-E-F-G-H-R2. Los blancos para las Finales de Pistola Damas de 25m deben ser etiquetados A-B-R1-D-E / F-G-R2-I-J. Los blancos de reserva se designan R1 y R2.

12.1.3. PRESENTACION Y HORA DE INICIO

El Inicio de una Final comienza cuando el CRO da las órdenes para la primera serie de competición. Los deportistas deben presentarse en al Área de Preparación para Finales 30 minutos antes de la hora de inicio. Se aplicará una penalización de dos (2) puntos / tocado en la puntuación de la primera serie de competición si el deportista no se presenta a tiempo. Los deportistas deben presentarse con su equipo incluyendo suficiente munición para completar la final, ropa de competición y un uniforme de equipo nacional que sea apropiado en la Ceremonia de entrega de Medallas o Diplomas.

El Jurado debe confirmar que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y nacionalidades están correctamente registrados en el sistema de resultados y mostrar las puntuaciones, en los marcadores. Los Jurados deben completar los controles de equipo tan pronto como sea posible después de que el deportista se haya presentado.

12.1.4. RETRASOS

Cualquier finalista que no se presente en el área de preparación en 10 minutos después de la hora de presentación para la final, no podrá empezar y se registrará como el primer deportista eliminado y se mostrará como DNS. Si un finalista no se presenta, la primera eliminación comenzará con el séptimo lugar, o el quinto lugar para una final de Pistola Tiro Rápido (Men) de 25 metros.

12.1.5. PUNTUACION

Las puntuaciones de calificación dan derecho a un deportista a un lugar en una Final, pero no se tiene en cuenta en la fase final. La puntuación en las Finales comienza desde cero (0) de acuerdo con estas normas. Debe aplicarse una deducción o penalización a la puntuación del tiro / serie de COMPETICIÓN en la que ocurrió la infracción. No se registrará ninguna puntuación por debajo de cero (0) (por ejemplo, deducción de 3-1 puntos = 2, deducción de 0-1 puntos = 0).

12.1.6. INTERRUPCIONES EN FINALES DE 10 METROS Y 50 METROS

Si un finalista tiene una interrupción ADMISIBLE durante las series de un solo disparo, se le dará un máximo de un (1) min para reparar la interrupción o reemplazar el arma, después de lo cual al deportista se le darán las órdenes oportunas para repetir el disparo. Si un finalista tiene una interrupción ADMISIBLE en una serie de 5 disparos y el mal funcionamiento puede ser reparado o la pistola reemplazada dentro de un (1) min todos los tiros disparados en esa serie serán contados y el deportista podrá completar la serie dentro del tiempo restante cuando se reclamó la interrupción, más tiempo adicional igual al tiempo requerido para reparar la interrupción, pero no excediendo un (1) min. Los finalistas pueden tener solo una INTERRUPCIÓN por Final.

12.1.7. RECLAMACION DE PUNTUACION

Las reclamaciones de puntuación en relación con el valor o el número de disparos no están admitidas en las Finales.

12.1.8. RECLAMACIONES DE EST DURANTE LAS FINALES

a) Si un finalista reclama de que su blanco no pudo registrar un disparo durante la tirada de ensayo, al deportista se le indicará que realice otro disparo en ese blanco. Si el disparo se registra, la Final continuará. Si el tiro no se registra o si hay una reclamación sobre el fallo en el avance de una tira de papel / goma, el Jefe del Polígono (CRO) dará la orden de "ALTO... DESCÁRGUEN" para todos los finalistas y el deportista que tiene problemas con el blanco electrónico, será cambiado a un blanco de reserva. Tan pronto como ese deportista esté en posición sobre un blanco de reserva, el CRO dará a todos los finalistas dos (2) minutos de tiempo de PREPARACIÓN y luego reiniciará el tiempo de PREPARACION Y ENSAYO para la Final.

b) Si hay una reclamación relativa a un cero (0) inesperado durante una serie disparo de competición, el jurado (miembro encargado del Jurado, segundo miembro del Jurado de la competición y un RTS) debe determinar si el disparo que falta realmente fue un cero (0) o si el blanco no funciona (el Jurado puede ordenar al CRO que se deje de disparar para que puedan examinar el blanco). A menos que

el Jurado encuentre evidencia creíble de que el tiro no alcanzó el objetivo, deberá comunicar al deportista que efectúe otro disparo de competición (10m / 50m), 25m de la serie Pistola Damas (un disparo) o 25m Pistola Tiro Rápido (MEN). Si el tiro de competición extra se registra, el valor de ese tiro se contará en lugar del cero reclamado (disparo perdido) y la Final continuará. En una final de 25m Fase de Tiro Rápido (MEN), la puntuación de la serie de repetición contará en lugar del total de aciertos de la serie original.

c) Si el disparo efectuado contra un blanco que tuvo el fallo no queda registrado, el deportista debe ser trasladado a un blanco de reserva (25m RFP a otro grupo de blancos). En las finales de 10m o 50m, el deportista que es trasladado a un blanco de reserva debe disponer de dos (2) minutos de tiempo de preparación y ensayo. El deportista que se traslade debe, bajo órdenes, poder efectuar el disparo de competición que falta, completar la serie o rehacer la serie (RFP de 25 m) antes de que la modalidad de la competición continúe para todos los deportistas.

d) Durante cualquier demora en una modalidad de competición, se permite a otros finalistas hacer ejercicios de puntería y disparo en seco. Si el retraso total para resolver el problema de la falta inexplicada es más de cinco (5) minutos, todos los deportistas en finales de 10m y 50m deben recibir dos (2) minutos de disparos de ensayo, antes de que la competición se reanude.

12.1.9. EQUIPAMIENTO DE LOS CAMPOS DE TIRO PARA LAS FINALES

Los campos de tiro para las finales deben estar equipados con un sistema de resultados es LCD, un reloj con cuenta atrás visible para los finalistas y un sistema de altavoces. Si un reloj con cuenta atrás no es visible para todos los finalistas, todos los tiempos controlados deben mostrarse en monitores claramente visibles para todos los finalistas. Se deben proporcionar sillas para los miembros del Jurado, los Árbitros del Polígono, entrenadores y deportistas eliminados.

12.1.10. OFICIALES DE LAS FINALES

La gestión y supervisión de las Finales debe ser realizada por el siguiente personal:

- a) Un Jefe del Polígono o Árbitros del Polígono experimentado con una licencia A o B de la ISSF debe dirigir las Finales;
- b) Jurado de la Competición. El Jurado de Competición debe supervisar la gestión y realización de las Finales. El Presidente del Jurado debe designarse a sí mismo o a un Miembro de Jurado como Jurado responsable de la Final;
- c) Jurado de RTS. Un miembro del Jurado de RTS debe estar presente para supervisar el proceso de resultados de las Finales;
- d) Jurado de Reclamaciones en Finales. Un miembro del Jurado de Apelación, el Miembro encargado del Jurado y otro miembro del Jurado de Competición, designado por el Delegado Técnico y el Presidente del Jurado, decidirán las reclamaciones que se realicen durante una Final; no se permite ningún recurso sobre las decisiones del Jurado en las Finales;
- e) Árbitro del polígono (RO). Uno o dos oficiales de campo experimentados ayudarán al CRO a revisar las armas de seguridad, acompañar a los finalistas y sus entrenadores hacia el puesto de tiro (FOP) y hacerse cargo de las interrupciones durante las Finales
- f) Oficial (es) técnico (s). El Proveedor Oficial de Resultados designa al Oficial Técnico para preparar y manejar los blancos electrónicos y la presentación gráfica de resultados y consultar con los Jurados sobre cualquier problema técnico;
- g) Presentador. Un oficial designado por la ISSF o el Comité Organizador debe trabajar con el CRO y ser responsable de presentar a los finalistas, anunciar puntuaciones y proporcionar información a los espectadores; y
- h) Técnico de sonido. Un técnico cualificado debe estar disponible para manejar el sistema de sonido y música durante la Final.

12.1.11. REPRODUCCION Y MUSICA EN LAS FINALES

La realización de las Finales debe utilizar el color, la iluminación, la música, los anuncios, el comentario, la puesta en escena y los comandos del CRO en una reproducción completa que retrata a los deportistas y sus actuaciones competitivas

de la manera más atractiva y emocionante para espectadores y audiencias de televisión.

12.1.12. PRESENTACION DE LAS FINALES

Presentación de los finalistas. Después de las series de ensayo, los finalistas de rifle pueden permanecer en su posición, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y girar sus cabezas hacia los espectadores y la cámara de TV. Todos los finalistas de pistola deben dejar sus armas y girarse dando la cara a los espectadores.

El presentador presentará a los finalistas dando el nombre, la nacionalidad (o país de origen) y la breve información sobre cada finalista. El presentador también debe presentar al CRO y al Miembro Encargado del Jurado.

12.1.13. PROCEDIMIENTO Y REGLAS PARA LAS FINALES

- a) En todos los casos no contemplados por la regla se aplicarán las Normas Técnicas Generales de la ISSF o las Reglamentos Técnicos específicos para cada modalidad.
- b) Después de la presentación en el Área de Preparación, los finalistas o sus entrenadores deben estar autorizados a colocar sus armas y equipo en sus puestos de tiro al menos 18 min antes de la hora de inicio final (15 min antes para finales de Pistola de 25m). Los estuches de armas y equipo no deben dejarse en el puesto de tiro (FOP). Los deportistas y entrenadores deben volver al Área de Preparación para ser llamados a la línea de tiro para su tiempo de preparación y presentación.
- c) Cuando los finalistas del Rifle son llamados desde el Área de Preparación hasta la línea de tiro, deben caminar hasta la línea completamente vestidos con pantalones y chaquetas cerradas.
- d) Después de que los finalistas sean llamados a sus puestos, pueden manejar sus armas, ponerse en posiciones de tiro y hacer ejercicios de puntería, pero no pueden quitar la bandera de seguridad o disparar en seco hasta que la orden "EL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... EMPIEZA YA" o "LA PREPARACION COMIENZA YA"(Pistola de 25m).
- e) En las finales, sólo se permite el disparo en seco durante los tiempos de

Preparación y Ensayo, durante las transacciones, tiempo de preparación o de ensayo, excepto durante las finales de pistola de fase de Pistola Tiro Rápido de 25m de acuerdo con las Reglas. El disparo en seco, en cualquier otro momento debe ser penalizado con una deducción de un (1) punto en las finales de 10m y 50m y una deducción de un (1) tocado en finales de Pistola de 25m.

f) No se permite a ningún finalista cargar una carabina o pistola hasta que el CRO dé la orden de "CARGUEN". Carguen se define como llevar un cartucho, balín o cargador con balas en contacto con el arma.

g) En las Finales, los ejercicios de manejo y de puntería están admitidos desde el momento en que los finalistas son llamados a la línea (orden "DEPORTISTAS A LA LINEA") hasta la orden "ALTO... DESCARGUEN" al término de la Final. Los ejercicios de puntería no se pueden hacer durante las presentaciones.

h) Si un finalista en un campo de 10m o 50m (Final) carga y dispara un tiro antes de la orden "EL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO EMPIEZA.... YA" o antes de la orden " PARA LA SERIE DE ENSAYO... CARGUEN", debe ser descalificado.

i) Si un finalista dispara un tiro después de la orden " EL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... HA TERMINADO" o de la orden "CAMBIO DE POSICIÓN Y TIEMPO DE ENSAYO...ALTO" y antes de la orden "YA" para la siguiente serie de competición, el impacto no debe ser contado como un impacto de competición y se debe aplicar una penalización de dos (2) puntos al primer disparo de competición.

j) Si un finalista en una modalidad de 25m fase de Pistola Tiro Rápido (MEN) dispara un tiro antes de que la luz verde para una serie se encienda, toda la serie debe ser anotada como cero (0) tocados. Si una finalista en una Final de la Pistola Damas de 25m dispara antes de que la luz verde se encienda, ese disparo será anotado como cero (0) y se aplicará una penalización de un (1) tocado en esta serie.

k) Si un finalista efectúa un disparo extra en una serie o en el tiempo de un solo disparo, el disparo extra debe ser anulado y una penalización de dos (2) puntos / tocados deben aplicarse al último disparo puntuable. l) Si un finalista que no está involucrado en un desempate o una interrupción completa / repite disparos, ese disparo debe ser anulado. No hay penalización por este error inadvertido.

m) Las banderas de seguridad deben permanecer insertadas en las pistolas de los finalistas hasta que comience el Tiempo de Preparación y Ensayo. Las banderas de seguridad deben ser insertadas durante la presentación y cuando un deportista es eliminado o la Final concluye. Los deportistas que sean eliminados durante una Final deben colocar sus armas en el puesto de tiro, en la mesa o en el estuche del equipo (Finales de 3 posiciones) con las recámaras abiertas y los cañones apuntando hacia la galería, con los indicadores de seguridad insertados. Un Árbitro del Polígono debe verificar todas las armas para asegurarse de que las banderas de seguridad están insertadas. Los ganadores de medallas pueden posar con sus armas inmediatamente después de las Finales, pero no se pueden retirar las armas de los puestos de tiro hasta que las banderas de seguridad sean insertadas y verificadas por un árbitro de galería. Si un deportista inadvertidamente no inserta un indicador de seguridad, un Árbitro del Polígono está autorizado a corregir el fallo e insertar un indicador de seguridad.

n) Se permite la comunicación no verbal durante todas las Finales. La comunicación verbal sólo se permite durante los tiempos de cambio en las finales de Rifle de 3 posiciones.

12.1.14. PRESENTACION DE MEDALLISTAS

Después de que el CRO declare que los "RESULTADOS SON DEFINITIVOS", el Jurado debe reunir a los tres medallistas en la FOP y el Presentador anunciara a los ganadores de medallas del siguiente modo: "EL GANADOR DE LA MEDALLA DE BRONCE, REPRESENTANTE (NACION O PAIS), ES (NOMBRE)" "EL GANADOR DE LA MEDALLA DE PLATA, REPRESENTANDO (NACIÓN O PAIS), ES (NOMBRE)" "Y EL GANADOR DE LA MEDALLA DE ORO, REPRESENTANDO (NACIÓN O PAIS), ES (NOMBRE)"

12.1.15. FINALES – RIFLE DE AIRE DE 10 METROS Y PISTOLA DE AIRE MASCULINO Y FEMENINO, 50 METROS PISTOLA MASCULINO, 50 METROS RIFLE MASCULINO TENDIDO

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

a) FORMATO DE LAS FINALES	La Final consiste en dos (2) series de cinco (5) disparos de competición en un tiempo de 250 seg por serie o 150 seg por serie para 50m rifle tendido (5 + 5 disparos). Después hay catorce (14) disparos de competición individuales cada uno disparado según la orden en un tiempo de 50 seg o 30 seg para los de 50m carabina tendido. Las eliminaciones de los finalistas de puntuación más baja comienzan después del doceavo (12º) disparo y continúan después de cada dos disparos hasta que se decidan las medallas de oro y plata. Hay un total de veinticuatro (24) disparos de competición en la Final.
b) PUNTUACIÓN	La puntuación en las Finales se realiza con la puntuación decimal. Las puntuaciones totales de los disparos de Competición otorgarán las posiciones finales a los finalistas, los empates se decidirán por medio de shoot-off. Las deducciones por infracciones cometidas antes del primer disparo de competición se aplicarán a la puntuación del primer disparo de competición. Las deducciones por otras penalizaciones se aplicarán a la puntuación del disparo de competición donde ocurrió la infracción.
c) TIEMPO DE INSTALACIÓN DEL EQUIPO 18 min antes	Los deportistas o sus entrenadores deben estar autorizados a colocar armas y equipo necesario en sus puestos de tiro como mínimo dieciocho (18) minutos antes de la hora de inicio. Los maletines de las armas y los bolsos de los equipos no se pueden quedar en la línea de tiro.

d) TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO 13 min antes	El Jefe del Polígono llamará a los finalistas a la línea de tiro trece (13) minutos antes de la hora de inicio con la orden "DEPORTISTAS A LA LINEA". Después de dos (2) minutos, el Jefe del Polígono iniciará el tiempo de Preparación y Ensayo con la orden "LOS CINCO (5) MINUTOS DE PREPARACIÓN Y ENSAYO...EMPIEZAN YA. "Durante este tiempo, los finalistas pueden hacer disparos ilimitados. A los 30 seg antes del final del Tiempo de Preparación y Ensayo, el Árbitro de Galería dará la orden "30 SEGUNDOS" Después de cinco (5) minutos, el Jefe de Galería ordenará "ALTO... DESCARGUEN". No se hacen anuncios de puntuación durante los disparos de ensayo.
e) PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS 5:30 min antes	Después de la orden "ALTO...DESCARGUEN" los finalistas de rifle deben descargar sus rifles e insertar banderas de seguridad. Los finalistas de rifle pueden permanecer en posición durante las presentaciones, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y se espera que giren sus cabezas y caras hacia los espectadores y la cámara de TV. Todos los rifles de los finalistas deben permanecer abajo, fuera de sus hombros, hasta que finalice la presentación de todos los finalistas. Después de la orden "ALTO...DESCARGUEN" los finalistas de Pistola deben descargar sus pistolas, insertar banderas de seguridad, colocarlas en el banco y girarse hacia los espectadores para la presentación. Un árbitro de galería debe verificar que las recámaras del arma estén abiertas con banderas de seguridad insertadas. Después de revisar las armas de los finalistas, el presentador presentará a los finalistas, al Árbitro del Polígono y al Miembro Encargado del Jurado de acuerdo con las Reglas.
f)	Inmediatamente después de la presentación, el Jefe del Polígono ordenará "A SUS PUESTOS". Los blancos y los

TIEMPO DE PREPARACIÓN PARA LA FINAL	resultados deben ser claros para las pruebas de competición Después de 60 segundos, el Jefe del Polígono iniciará las órdenes para la primera serie de competición.
g) 1A FASE DE LA COMPETICIÓN 2 x 5 Tiros Tiempo límite: 250 seg por serie La competición empieza a los 0 min.	El Jefe del Polígono ordenará "PARA LA PRIMERA SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN". Después de 5 segundos, el Jefe del Polígono ordenará "YA". Los finalistas tienen 250 seg para efectuar cinco (5) disparos. A 250 seg (150 segundos para tendido) o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el Jefe del Polígono ordenará "ALTO". Inmediatamente después de la orden "ALTO", el Presentador dará 15-20 seg de comentarios sobre la clasificación actual de los deportistas y puntuaciones notables. No se anuncian los resultados individuales. Inmediatamente después de que el Presentador termine, el Jefe del Polígono ordenará "PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN, CARGUEN". Después de 5 segundos, el Jefe del Polígono ordenará "YA. A 250 seg (150 segundos para tendido), o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el Jefe del Polígono ordenará "ALTO" El Presentador volverá a comentar sobre los deportistas y sus puntuaciones y explicará que comenzarán los disparos individuales y que después de cada segundo disparo, el finalista peor clasificado será eliminado.
h) 2a FASE DE COMPETICIÓN	Inmediatamente después de que el Presentador termine, el Jefe del Polígono ordenará "PARA EL SIGUIENTE DISPARO DE COMPETICIÓN... CARGUEN". Después de 5 segundos, el Jefe del Polígono ordenará "YA". Los finalistas tienen 50 seg (30 segundos para tendido) para efectuar cada disparo. A los 50 seg (30 segundos para tendido), el Jefe del Polígono ordenará "ALTO" y el Presentador dará comentarios sobre los

DISPAROS INDIVIDUALES 14 x 1 disparo Tiempo límite: 50 seg (30 para tendido) para cada disparo.	Finalistas y sus puntuaciones. Inmediatamente después de que el Presentador termine, el Jefe del Polígono ordenará "PARA EL SIGUIENTE DISPARO DE COMPETICIÓN... CARGUEN". Después de 5 segundos, el Jefe del Polígono ordenará "YA". Esta secuencia continuará hasta que se disparen 24 disparos totales (dos series de 5 disparos y 14 disparos individuales). Al final del 24º disparo, el Jefe del Polígono ordenará "ALTO...DESCARGUEN". Un árbitro del Polígono debe verificar que las recámaras del arma estén abiertas con banderas de seguridad insertadas.
i) ELIMINACIONES	Después de que todos los finalistas han disparado doce (12) tiros, el deportista peor clasificado es eliminado (8 º lugar). Los finalistas clasificados más abajo continuarán eliminándose de la siguiente manera: Después de 14 disparos – 7to lugar Después de 16 disparos - 6to lugar Después de 18 disparos - 5to lugar Después de 20 disparos - 4to lugar Después de 22 disparos - 3er lugar (se decide el ganador de la medalla de bronce) Después de 24 disparos - 2do y 1er lugar (se deciden los ganadores de la medalla de plata)
j) DESEMPATES	Si hay un empate para las últimas posiciones, los deportistas empatados desempatarán mediante shoot-off realizando los disparos necesarios hasta que el empate se rompa. Para el desempate, el Jefe del Polígono anunciará inmediatamente los nombres de los deportistas empatados y les ordenará efectuar disparo(s) de desempate con el procedimiento normal de disparo. El Presentador no hará comentarios hasta que se rompa el empate.

k)	Después de que los dos (2) finalistas disparen sus veinticuatro (24) disparos, y si no hay empates y no hay reclamaciones, el Jefe del Polígono declarará "RESULTADOS SON DEFINITIVOS". El Jurado debe reunir a los tres medallistas en la FOP y el Presentador reconocerá inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro.
FINALES	

12.1.16. FINALES – 50 METROS RIFLE 3-POSICIONES MEN AND WOMEN

a)	La Final consiste en 15 disparos de competición en cada posición, rodilla, tendido y pie, disparados en ese orden. La Final comienza con tres (3) series de cinco 5 disparos en posición de rodilla con un límite de tiempo de 200 seg por serie. Después de siete (7) min de cambio de posición y disparos de ensayo, los finalistas realizarán tres (3) series de cinco 5 disparos en posición de tendido con un límite de tiempo de 150 seg por serie. Después de nueve (9) min de cambio de posición y disparos de ensayo, los finalistas realizarán dos (2) series de cinco (5) disparos en 250 seg por serie en posición de pie. Los dos (2) finalistas con menor puntuación serán eliminados después de 10 (2 x 5) disparos en posición de pie. La final continúa con cinco (5) disparos en posición de pie, cada uno en 50 segundos, y con el deportista de menor puntuación eliminado después de cada tiro hasta que dos (2) deportistas permanezcan para disparar el último tiro y decidir el ganador de la medalla de oro. Hay un total de 45 disparos en la Final.
FORMATO DE LAS FINALES	

b) PUNTUACIÓN	La clasificación se realiza con la puntuación decimal. Las puntuaciones totales acumuladas en la Final determinan las clasificaciones finales, con empates resueltos por shoot-off. Las deducciones por infracciones que ocurran antes del primer disparo de competición se aplicarán a la puntuación del primer tiro de competición. Las deducciones por otras penalizaciones se aplicarán a la puntuación del disparo donde ocurrió la infracción.
c) EQUIPO EN EL PUESTO DE TIRO 20:00 min antes	Los deportistas o entrenadores deben estar autorizados a colocar los rifles y equipos en los puestos de tiro como min 18 min antes de la hora de inicio. Todos los accesorios y equipos necesarios para completar los cambios de posición deben mantenerse en un solo contenedor que permanezca en el puesto de tiro del deportista durante la Final
d) TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO POSICIÓN DE RODILLA 13:00 min antes	El Jefe del Polígono llamará a los finalistas a la línea de tiro trece (13) minutos antes del tiempo de Inicio, ordenando "DEPORTISTAS A LA LINEA DE TIRO". Después de ser llamados, los finalistas pueden manejar sus rifles, colocarse en la posición de rodilla, hacer ejercicios de puntería, pero no pueden quitar banderas de seguridad o efectuar disparos en seco. Después de dos (2) minutos, el Jefe del Polígono iniciará una serie de preparación y ensayo dando la orden "LOS CINCO MINUTOS PREPARACIÓN Y ENSAYO... EMPIEZAN YA". Después de esta orden, los finalistas pueden quitar las banderas de seguridad, realizar disparos en seco y efectuar disparos ilimitados. A los 30 seg antes del final del Tiempo de Preparación y ensayo, el Jefe del Polígono ordenará "30 SEGUNDOS". Después de cinco (5) minutos, el Jefe del Polígono ordenará "ALTO... DESCARGUEN". No se hacen anuncios de puntuación de los disparos de ensayo. Después de la orden "ALTO...

	DESCARGUEN", los finalistas deben descargar sus rifles e insertar banderas de seguridad para la presentación de los finalistas. Un Árbitro del Polígono debe verificar que las recámaras de carabina estén abiertas con banderas de seguridad insertadas. Los deportistas pueden permanecer en posición durante las presentaciones finales de 3 posiciones, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y girar sus cabezas y caras hacia los espectadores y la cámara de televisión para las presentaciones.
e) PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS 5:30 min antes	Después de revisar los rifles de los finalistas, el Presentador presentará a los finalistas, al Jefe del Polígono y al Miembro Encargado del Jurado de acuerdo con las Reglas. Todas los rifles de los finalistas deben permanecer abajo, fuera de sus hombros, hasta que la presentación de todos los finalistas esté terminada.
f) DISPAROS DE COMPETICIÓN EN POSICIÓN DE RODILLA 3 series x 5 disparos Tiempo límite: 200 seg	Inmediatamente después de la presentación, el Jefe del Polígono ordenará " DEPORTISTAS A SUS PUESTOS ", una pausa de 60 segundos y luego la orden" PARA LA PRIMERA SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN". Después de cinco (5) segundos, el Árbitro del Polígono ordenará "YA". Los finalistas tienen 200 seg para efectuar cinco (5) disparos de competición por cada serie. A los 200 seg o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el Jefe del Polígono ordenará "ALTO". Inmediatamente después de la orden "ALTO", el Presentador dará 15-20 seg. De comentarios sobre la clasificación actual de los deportistas y puntuaciones notables. No se anuncian los resultados individuales. Inmediatamente después de que el Presentador termine, el Jefe de Galería ordenará "PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN". Después de cinco (5)

para cada serie La competición empieza a los 0:00 min	segundos, el CRO ordenará "YA". A los 200 seg o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el CRO ordenará "ALTO". Inmediatamente después de la orden "ALTO", el comentarista dará 15-20 segundos de comentarios adicionales en el ranking. Inmediatamente después de que el Presentador termine, el Jefe de Galería ordenará " PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN". Después de cinco (5) segundos, el Jefe del Polígono ordenará "YA". A los 200 seg o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el Jefe del Polígono ordenará "ALTO...DESCARGUEN". Un árbitro del Polígono debe verificar que las recámaras del rifle estén abiertas con banderas de seguridad insertadas.
g) CAMBIO DE POSICION Y ENSAYO PARA LA POSICIÓN TENDIDO 7:00 Min	Inmediatamente después de la orden "ALTO ...DESCARGUEN", el Jefe del Polígono debe iniciar un tiempo combinado de cambio y entrenamiento con la orden "LOS SIETE MIN DE CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO... EMPIEZAN YA". Después los finalistas pueden manejar sus rifles para prepararse y colocarse en la posición de tendido, quitar las banderas de seguridad, realizar disparos en seco y efectuar disparos ilimitados. Después del cambio, el presentador podrá anunciar los resultados de los finalistas en posición de rodilla. A los 30 seg antes del final del Tiempo de Preparación y ensayo, el Jefe de Galería ordenará "30 SEGUNDOS". Después de los siete (7) minutos, el Jefe de Galería dará la orden de "ALTO". Después el Oficial Técnico tendrá 30 segundos para cambiar los blanco por unos de competición.
h) DISPAROS DE	Después de los 30 segundos, el CRO ordenará " PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN"

COMPETICIÓN EN POSICIÓN TENDIDO 3 Series x 5 disparos Tiempo límite: 150 seg para cada serie	Después de cinco (5) segundos, el CRO dará la orden de "YA". Los finalistas tienen 150 seg para disparar cada serie de cinco disparos de competición en tendido. El mismo procedimiento de órdenes y secuencias de anuncios continuará hasta que los finalistas completen los 3 x 5 disparos en posición tendido. Después de la tercera serie, el CRO ordenará "ALTO...DESCARGUEN". Un árbitro del Polígono debe verificar que las recámaras del rifle estén abiertas con banderas de seguridad insertadas.
i) CAMBIO DE POSICION Y ENSAYO PARA LA POSICIÓN DE PIÉ 9:00 Min.	Inmediatamente después de la orden "ALTO...DESCARGUEN", el CRO debe iniciar un tiempo combinado de cambio y ensayo con la orden "LOS NUEVE MINUTOS DE CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO... EMPIEZAN YA". Después los finalistas pueden manejar sus rifles para prepararse y colocarse en la posición de pie, quitar las banderas de seguridad, realizar disparos en seco y efectuar disparos ilimitados. Después del cambio, el presentador podrá anunciar los resultados de los finalistas en posición tendido. A los 30 seg antes del final del Tiempo de Preparación y ensayo, el CRO ordenará "30 SEGUNDOS". Después de los nueve (9) minutos, el CRO dará la orden de "ALTO". Después el oficial técnico tendrá 30 segundos para cambiar los blancos por unos de competición.
j)	Después de los 30 segundos, el CRO ordenará " PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN" Después de cinco (5) segundos, el CRO dará la orden de "YA". Los finalistas tienen 250 seg para disparar cada serie de cinco disparos de competición en posición de pie. El mismo procedimiento de órdenes y secuencia de anuncios

DISPAROS DE COMPETICIÓN EN POSICIÓN DE PIÉ 2 Series x 5 disparos 5 x 1 disparo Tiempo límite: 250 seg para cada serie de 5 disparos; 50 seg para un disparo solo	continuará hasta que los finalistas hayan completado dos (2) series de 5 disparos en la posición de pie. Después de que el CRO ordene "ALTO" para la segunda serie, los finalistas de octavo y séptimo lugar se eliminan. El Presentador reconocerá a los deportistas que son eliminados y comentará los resultados. Inmediatamente después de que el Presentador termine, el CRO ordenará " PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN". Después de cinco (5) segundos, el CRO ordenará "YA". Los finalistas tienen 50 seg para efectuar cada disparo. La información del tiempo restante debe estar disponible para los deportistas. A los 50 seg o después de que todos los finalistas disparen un (1) disparo, el CRO dará la orden de "ALTO". El Presentador anunciará al deportista eliminado y comentará los resultados. El CRO y el Presentador continuarán esta secuencia de órdenes y anuncios hasta que el último tiro decida a los ganadores de la medalla de oro y plata.
k) ELIMINACIONES	Los dos (2) finalistas con menor puntuación serán eliminados después de la segunda serie en posición de pie (40 tiros total, 8º y 7º puestos). Las siguientes eliminaciones se llevarán a cabo como sigue: Después de 41 disparos - 6to lugar Después de 42 disparos - 5to lugar Después de 43 disparos - 4to lugar Después de 44 disparos - 3er lugar (se decide el ganador de la medalla de bronce) Después de 45 tiros - 2do y 1er puesto (los ganadores de la medalla de plata y de oro).
l)	Si hay un empate, los deportistas empatados efectuarán disparos adicionales hasta que el empate se resuelva. Para

DESEMPATES	los disparos de desempate, el CRO inmediatamente anunciará los nombres de los deportistas en esta situación y sus puestos de tiro y les ordenará disparar los tiros de desempate con el procedimiento normal (shoot-off). El Presentador no hará comentarios hasta que se resuelva el desempate. Si los deportistas en el 7º y 8º lugar están empatados, el empate se romperá de acuerdo con la puntuación más alta en la última serie de 5 tiros y luego la próxima a la última serie de 5 tiros, etc.
m) FINALES	Después de que los dos (2) últimos finalistas disparen el último disparo, y si no hay empates y no hay reclamaciones, el CRO declarará que "LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS". El Jurado debe reunir a los tres medallistas en la FOP y el Presentador reconocerá inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro.
n) CAMBIOS	Los deportistas no pueden comenzar su cambio a la siguiente posición hasta que el CRO da la orden de "YA". Se dará una advertencia para la primera infracción. Se aplicará una penalización de dos puntos en el primer disparo de la siguiente serie si existe una segunda infracción.
o) ENTRENADORES	Los entrenadores pueden ayudar a los finalistas a llevar su equipo a la línea de tiro antes de la Final o retirar el equipo después de la Final. Los entrenadores no pueden ayudar a los deportistas durante los cambios. Se permite la comunicación no verbal; La comunicación verbal sólo se permite durante los cambios si el deportista retrocede hacia el entrenador (el entrenador no puede ir al deportista).

12.1.17. FINALES – 25 METROS FASE DE PISTOLA TIRO RÁPIDO (MEN)

a) FORMATO DE FINALES	La Final de Pistola de Tiro Rápido de 25 metros consiste en ocho (8) series de 5 disparos en 4 segundos con un sistema de puntuación mediante tocado o no tocado. La eliminación de los finalistas con la puntuación más baja procederá después de la cuarta (4ª) serie y continuando hasta la octava (8ª) serie en la que se decide el oro y la plata.
b) BLANCOS	Se deben usar tres (3) grupos de cinco (5) blancos electrónicos EST en 25m. Se asignan dos finalistas a cada grupo. Cada grupo de blancos utiliza un puesto de tiro de 1.50 m x 1.50 m. Los deportistas ocuparán sus posiciones al lado izquierdo y derecho de la zona marcada de tal modo que al menos un pie toque la línea (izq. y der) de la zona marcada.
c) PUNTUACIÓN	La puntuación en la final es impredecible; Cada impacto cuenta un (1) punto; Cada falta cuenta cero (0) puntos. Cualquier tiro con una puntuación de 9.7 o superior en el blanco de Pistola Tiro Rápido de 25m cuenta como tocado. Las puntuaciones totales acumuladas (número total de tocados) en la Final determinan las clasificaciones finales, con los empates resueltos de acuerdo a las normas de desempate (shoot off).
d) TIEMPO DE PRESENTACIÓN 30 Y 15 min antes	Los deportistas deben presentarse 30 min antes del tiempo de inicio con su equipo y ropa de competición. El jurado debe completar los controles de equipo tan pronto como sea posible después de que el deportista se presente. A los deportistas o a sus entrenadores se les debe permitir colocar su equipo, incluyendo suficiente munición para completar la Final, en sus puestos de tiro como mínimo 15 min antes de la hora de inicio. El equipo del deportista puede incluir una pistola de reserva que se puede usar

	para reemplazar una pistola que funcione mal (se debe insertar una bandera de seguridad).
e) LLAMADA AL PUESTO DE TIRO TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO 10:00 min. antes	El CRO llamará a los "DEPORTISTAS A LA LINEA DE TIRO" diez (10) min antes de la hora de inicio. Después de un (1) min, el CRO dará la orden para que comiencen los dos (2) min de preparación indicando "EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA YA." Pasados (2) minutos, el CRO indicará "FIN DEL TIEMPO DE PREPARACIÓN". La serie de ensayo consta de cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos. Inmediatamente después del período de preparación, el CRO ordenará "PARA LA SERIE DE ENSAYO...CARGUEN". 30 seg después el CRO llamará a los primeros deportistas de los puestos (APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 1, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 3, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 5. Después los deportistas anunciados podrán insertar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar. 15 seg después de indicar los nombres de los finalistas 1er, 3r, 5to, el CRO ordenará "ATENCIÓN" y encenderá las luces rojas. Estos deportistas deben colocar sus pistolas en posición de preparados. Tras siete (7) segundos las luces verdes se encenderán y después de los cuatro (4) segundos para disparar, las luces rojas se encenderán de nuevo durante 10-14 seg (Mientras los blancos se preparan para la próxima serie) y los deportistas podrán ver sus monitores. Después de que el Oficial Técnico indique que los blancos están listos, el CRO llamará a los deportistas de los puestos (APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 2, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 4, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 6) para que puedan colocar sus pistolas y prepararse para disparar. 15 seg después se dará la orden

	"ATENCIÓN" y el tiempo de esta serie comenzará. Después de los cuatro (4) segundos admitidos para disparar, las luces rojas se encenderán de nuevo durante 10-14 seg y los deportistas podrán ver sus monitores. No se harán anuncios de puntuación para la serie de ensayo. Después de que todos los finalistas completen su serie de ensayo, deben colocar sus pistolas descargadas con banderas de seguridad insertadas, depositarlas sobre el banco y girarse hacia los espectadores para la presentación. Un Árbitro del Polígono debe verificar que las recámaras de las pistolas estén abiertas y que no haya cartuchos en la recámara o cargadores.
f) PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS 4:45 min antes	Después de revisar las pistolas de los finalistas, el Presentador, presentara a los deportistas, al CRO y al Miembro Encargado del Jurado de acuerdo con las Reglas
g)	Cada serie final de competición consta de cinco (5) disparos de cuatro (4) segundo para cada serie, todos los finalistas restantes en la competición dispararán por separado y consecutivamente. El orden de disparo para todas las series es de izquierda a derecha. Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará "A SUS PUESTOS". 15 seg después de la presentación, el CRO ordenará "CARGUEN" y los deportistas tendrán un (1) min para cargar dos (2) cargadores. Sólo se dará una vez la orden de " CARGUEN " y se da antes del inicio de la primera serie de competición. Durante toda la final, los deportistas pueden continuar cargando los cargadores según sea necesario. Después

PROCEDIMIENTOS DETALLADOS DE LAS ORDENES DE LA FINAL Los disparos de competición comienzan a los 00:00 minutos	de la orden "CARGUEN", los deportistas pueden hacer ejercicios de puntería, levantar los brazos o disparar en seco excepto cuando un deportista que se encuentra en su mismo grupo de cinco blancos está disparando. Durante este tiempo el deportista del quinto blanco de la derecha puede coger su pistola y prepararse, pero no puede hacer ejercicios de puntería, levantar los brazos o realizar disparos en seco. Después de que el deportista de la izquierda haya disparado, debe colocar su pistola hacia abajo y retroceder o no moverse mientras el deportista de la derecha dispara su serie Un (1) min después de la orden "CARGUEN", el CRO llamará al primer deportista diciendo "(APELLIDO DEL DEPORTISTA DEL PUESTO # 1)" y éste podrá poner el cargador en su pistola y prepararse para disparar. 15 seg después de haber llamado al primer deportista, el CRO dará la orden de "ATENCIÓN" y encenderá las luces rojas. El deportista deberá colocar su pistola en posición de preparado y las luces verdes se encenderán después de siete (7) segundos y después de los cuatro (4) segundos para disparar, las luces rojas se encenderán durante 10-14 seg. (Mientras los blancos se preparan para la próxima serie). Durante este periodo de 10-14 seg, el CRO informará de la puntuación para esa serie (por ejemplo, "CUATRO TOCADOS"). Inmediatamente después de que se anuncia la puntuación del primer deportista y el Oficial Técnico señala que los blancos están listos, el CRO anunciará el "(APELLIDO DEL DEPORTISTA # 2)." 15 seg después, se dará la orden "ATENCIÓN" y el tiempo de esta serie comenzará. Después de esa serie, el CRO anunciará el resultado. Los otros deportistas seguirán disparando en orden hasta que
--	--

	todos los deportistas restantes en la competición hayan disparado esa serie. Habrá un período de 15-20 seg de pausa después de que todos los deportistas completen una (1) serie. Durante esta pausa, el presentador comentará el ranking actual de los deportistas, los mejores resultados, los deportistas eliminados, etc. Para la segunda serie, el CRO anunciará "(APELLIDO DEL DEPORTISTA # 1)" y continuará este procedimiento hasta que todos los finalistas hayan disparado cuatro (4) series.
h) ELIMINACIONES	Después de que todos los finalistas disparen la cuarta serie, el deportista con menor puntuación será eliminado (sexto lugar) y las siguientes eliminaciones procederán de la siguiente manera: Después de 5 series - 5ta posición Después de 6 series - 4ta posición Después de 7 series – 3ra posición (medalla de bronce) Después de 8 series - 2^a y 1^a posición (medalla de plata y oro)
i) DESEMPATES	Si hay un empate para la última posición entre los Deportistas, este se resolverá mediante series de Shoot off de cuatro (4) segundos hasta que el empate se rompa. En todas las series de desempate, empieza el deportista de la izquierda. Para la serie de desempate, el CRO llamará inmediatamente al primer deportista empatado diciendo "(APELLIDO DEL DEPORTISTA # 1)" y se aplica el procedimiento de disparo normal. El Presentador no hará comentarios hasta que se resuelva el empate.
j)	Después de que los dos (2) últimos finalistas disparen la octava serie, y si no hay empates y/o reclamaciones, el CRO anunciará que "LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS". El Jurado debe reunir a los tres medallistas

FINALES	en la FOP y el Presentador declarara inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro. Antes de que cualquier finalista o su entrenador puedan retirar una pistola de la línea de tiro, el árbitro del Polígono debe revisar la pistola para asegurarse de que su recámara está abierta con un indicador de seguridad insertado, el cargador retirado y los cargadores descargados. Las pistolas deben guardarse en sus cajas antes de recogerlas del puesto de tiro.
k) DISPAROS A DESTIEMPO	Si un deportista efectúa un disparo tardío o no dispara a los cinco (5) blancos a tiempo, se aplicará una deducción de un (1) tocado por cada disparo realizado fuera de tiempo o no disparado en esa serie. El (los) disparo (s) se marcará (n) con "OT".
l) POSICIÓN DE PREPARADO	Si el Jurado determina que un deportista levanta el brazo demasiado pronto, o no lo baja lo suficiente, el deportista debe ser penalizado por una deducción de dos (2) tocados en esa serie (Tarjeta verde). En una Final, no se dará ninguna advertencia. En caso de repetición, el deportista debe ser descalificado (tarjeta roja). Para decidir o aplicar una infracción posicional, al menos dos miembros del jurado de la competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera) mostrando que un deportista levantó el brazo demasiado rápido antes de que se imponga una penalización o descalificación.
m)	Los fallos durante la serie de ensayo no se pueden reclamar o rehacer. Sólo se puede reclamar un fallo (ADMISIBLE O NO ADMISIBLE) durante la serie de

INTERRUPCIONES	competición. Si se produce una interrupción durante una serie de competición, un árbitro de galería debe determinar si la interrupción es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE. Si la interrupción es ADMISIBLE, el deportista debe repetir la serie inmediatamente, mientras que los otros finalistas estarán en espera, y recibirán la puntuación de la serie de repetición. El deportista tiene 15 segundos para estar listo para la serie de repetición. Para cualquier otra interrupción, no se permite repetir la serie y los impactos que se muestran se contarán. Si la interrupción es NO ADMISIBLE, se aplicará una penalización de dos (2) tocados que debe ser deducida de la puntuación para esa serie.
----------------	--

12.1.18. FINALS – 25 METROS PISTOLA DAMAS

a) FORMATO DE LA FINAL	La Final de Pistola Damas de 25m consta de diez (10) series de tiro rápido de 5 disparos con un sistema de puntuación de tocado o no tocado y las eliminaciones de las finalistas con la puntuación más baja, se harán a partir de la cuarta serie y continuando hasta la décima donde se deciden las medallas de oro y plata.
b) BLANCOS	Su utilizarán dos (2) grupos de cinco (5) blancos a 25m. Los blancos se colocarán en cada grupo denominándolos A-B-R1-D-E-F-G-R2-I-J. En la final, se asignan ocho (8) finalistas a las posiciones A-B-D-E-F-G-I-J de acuerdo con un sorteo al azar.
c)	La Final comienza desde cero (0). La puntuación es impredecible; Cada disparo dentro de la zona afectada se anota como un tocado. Cualquier tiro con una puntuación de 10.2 o superior en el blanco de la Pistola de fase de tiro

PUNTUACIÓN	Rápido de 25m cuenta como un tocado. Durante la Final, los resultados son acumulativos con el ranking final de cada deportista determinado por el número total de tocados. Si dos o más deportistas están empatadas en un lugar, dispararán series adicionales hasta que se rompa el empate.
d) TIEMPO DE PRESENTACIÓN 30:00 y 15:00 min antes	Las deportistas se deben presentar por lo menos 30 min antes del tiempo de inicio con su equipo y ropa de competición. El jurado debe completar los controles de equipo tan pronto como sea posible después de que cada deportista se presente. A las deportistas y sus entrenadores se les debe permitir colocar su equipo, incluyendo suficiente munición para completar la Final, en sus puestos de tiro no menos de 15 min antes de la hora de inicio. El equipo de la deportista puede incluir una pistola de reserva que se puede usar para reemplazar una pistola que funcione mal (se debe insertar una bandera de seguridad).
e) LLAMADA A LAS DEPORTISTAS A LA LÍNEA, TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO 12:00 min antes	El CRO llamará a las deportistas a ocupar sus puestos de tiro "DEPORTISTAS A LA LINEA DE TIRO" doce (12) min antes de la hora de inicio. Después de un (1) minuto, el CRO iniciará los dos (2) min del período de preparación con la orden "EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA YA." Después de dos (2) minutos, el CRO ordenará "FIN DE PREPARACIÓN". La serie de ensayo consiste en cinco (5) disparos efectuados en la secuencia estándar de Tiro Rápido. Inmediatamente después del período de preparación, el CRO ordenará "PARA LA SERIE DE ENSAYO, CARGUEN". Después de esta orden, las deportistas pueden colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar. 60 segundos después de la

	orden "CARGUEN", el CRO ordenará "ATENCIÓN" y encenderá las luces rojas. Las deportistas se colocarán con sus pistolas en la posición de preparados. Después de siete (7) segundos las luces verdes se encenderán tres (3) segundos. Después de la serie, el CRO ordenará "ALTO...DESGARGUEN" No se hacen anuncios de puntuación después de la serie de ensayo. Después de la orden "ALTO...DESCARGUEN", las finalistas deben descargar sus armas, insertar banderas de seguridad, colocarlas en el banco y girarse de cara al público para la presentación. Un árbitro del Polígono debe verificar que las recámaras de la pistola estén abiertas con banderas de seguridad insertadas.
f) PRESENTACIÓN DE LAS FINALISTAS 6:15 min. antes	Después de revisar las armas de las Finalistas, el presentador presentará a las deportistas, al CRO y al Miembro Encargado del Jurado de acuerdo con las Reglas
g) PROCEDIMIENTO DETALLADO PARA ÓRDENES Y DISPAROS Los disparos de competición comienzan a los 0:00 min.	Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará "A SUS PUESTOS". 15 seg después, comenzará la primera serie de competición y el CRO ordenará "CARGUEN". Las finalistas tienen un (1) min para cargar dos (2) cargadores no se aplica para la Final). Sólo se dará una orden de carga antes del inicio de la primera serie de competición. Durante toda la final, las deportistas pueden continuar cargando cargadores según sea necesario. Un (1) min después de la orden "CARGUEN" el CRO ordenará "PRIMERA SERIE...PREPARADAS". Después las deportistas tienen permiso para colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar. 15 seg después de la orden "PREPARADAS", el CRO

	ordenará "ATENCIÓN" y encenderá las luces rojas. Las deportistas deben colocarse en posición de preparados. Después de siete (7) segundos, las luces verdes se encenderán tres (3) segundos para el inicio de la serie de tiro rápido. Una vez completada la serie, el CRO ordenará "ALTO". Después del "ALTO", el Presentador hará comentarios sobre los rankings y calificaciones de las finalistas. 15 seg después de que el Presentador termine, el CRO ordenará "SIGUIENTE SERIE...PREPARADAS". "Después de 15 segundos, el CRO ordenará "ATENCIÓN". Esta secuencia continuará hasta que todas las finalistas disparen cuatro (4) series. Después de la cuarta serie, y si no hay empates que impliquen el octavo lugar, el CRO ordenará "ALTO...DESCARGUEN".
h) ELIMINACIONES	Después de que todas las finalistas disparen la cuarta serie, la deportista con menor puntuación será eliminada (octavo lugar). Después de 5 serie – 7ma posición Después de 6 serie - 6ta posición Después de 7 serie - 5ta posición Después de 8 serie - 4ta posición Después de 9 serie – 3ra posición (ganadora de la medalla de bronce) Después de 10 series - 2 ° y 1 ° posición se deciden (plata y medalla de oro ganadoras).
i) DESEMPATES	Si dos (2) o más deportistas tienen la misma puntuación (totales tocados) para una posición, las deportistas empatadas deben disparar series adicionales de desempate de 5 disparos de tiro rápido hasta que el empate se rompa. Si hay un empate, el CRO inmediatamente anunciará los apellidos de las deportistas

	empatadas y les ordenará que disparen la serie de desempate con el procedimiento de disparo normal. El Presentador no hará comentarios hasta que se rompa el empate.
j) CONCLUSIÓN DE LA FINAL	Después de la décima serie, y si no hay empates que impliquen 1ª y 2ª posición, el CRO ordenará "ALTO...DESCARGUEN" y "LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS". El Jurado debe reunir a las tres medallistas en la FOP y el Presentador anunciará inmediatamente las Medallas de bronce, plata y oro
k) POSICIÓN DE PREPARADAS	Si el Jurado determina que una deportista levanta el brazo demasiado pronto, o no lo baja lo suficiente, la deportista debe ser penalizada por una deducción de dos (2) tocos en esa serie (Tarjeta verde). En una Final, no se dará ninguna advertencia. En caso de repetición, la deportista debe ser descalificada (tarjeta roja). Para decidir o aplicar una infracción posicional, al menos dos miembros del jurado de la competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera) mostrando que una deportista levantó el brazo demasiado rápido cometiendo una infracción o una descalificación
l) INTERRUPCIONES	Las interrupciones durante la serie de ensayo no se pueden reclamar o rehacer. Sólo se puede reclamar una interrupción (ADMISIBLE O NO ADMISIBLE) durante la serie de competición. Si se produce una interrupción durante una serie de competición, un árbitro del Polígono debe determinar si la interrupción es ADMISIBLE O NO ADMISIBLE. Si la interrupción es ADMISIBLE, la deportista debe repetir la serie inmediatamente, mientras que los otros finalistas estarán en espera, y recibirán la puntuación de la serie de repetición. La deportista tiene 15 segundos

	para estar listo para la serie de repetición. Para cualquier otra interrupción, no se permite repetir la serie y los tocados que se muestran se contarán. Si la interrupción es NO ADMISIBLE, se aplicará una penalización de dos (2) tocados que debe ser deducida de la puntuación para esa serie.
--	--

12.1.19. RECLAMACIONES EN FINALES

- a) Cualquier reclamación en una Final debe ser verbal e inmediata. Las reclamaciones deben hacerse por el deportista o su entrenador levantando su mano;
- b) No se aplicará ninguna tasa en concepto de reclamación en una Final.
- c) Cualquier reclamación debe ser decidida inmediatamente por el Jurado de Finales. La decisión del Jurado Finales es definitiva y no se puede apelar; y
- d) Si una reclamación en una Final no es confirmada como válida, se aplicará una penalización de dos puntos o dos tocados que deben ser deducidos de la puntuación del último disparo o serie.

12.2. CEREMONIAS DE ENTREGA DE PREMIOS

Una Ceremonia Entrega de Premios, para premiar a los ganadores de medallas de oro, plata y bronce debe realizarse tan pronto como sea posible después de cada Final de acuerdo con las Reglas. Las normas de la ISSF para la realización de las Ceremonias de Premios se facilitan en el documento Directrices para la Acreditación, los Polígonos de Finales y las Ceremonias de Premios que se encuentra disponible en la Sede de la ISSF.

12.3. FORMULARIOS

Los formularios que se utilizarán para gestionar los Campeonatos de la ISSF se proporcionan en las siguientes páginas como sigue:

- a) FORMULARIO DE RECLAMACIÓN (Formulario P)
- b) FORMULARIO DE APELACIÓN (Formulario AP)

- c) Formulario de Informe de Incidencias en el Polígono (formulario IR)
- d) Formulario de Notificación de Puntación y Resultados (formulario CN)
- e) Formulario de Interrupciones de Pistola Tiro Rápido 25m MEN (Formulario RFPM)
- f) Formulario de Interrupciones de Pistola Estándar MEN (Formulario STDP)
- g) Aviso de infracción sobre de Código de Vestimenta (Formulario DC)

Formulario de Reclamación

Página 1

	FORMULARIO DE RECLAMACIÓN	P
INFORMACION DE LA PROTESTA (DEBE SER RELLENADO POR DEPORTISTA O TÉCNICO)		
Modalidad:		
Reclamación al Jurado:		
Fecha	hora	De la acción o decisión a reclamar
Acción o decisión Reclamada (Descripción por escrito)		
Motivo de la protesta (también enumere las normas ISSF concernientes):		
Reclamación realizada por:		
Nombre-Federación-Firma		
RECIBO DE PROTESTA (A cumplimentar por personal de organización)		
Reclamación recibida: Fecha:		Hora:
Tasas Cantidad Pagada:		Recibido por:
Nombre y firma del personal que reciba la protesta:		

JURADO DE LA DECISIÓN (PARA SER COMPLETADO POR EL PRESIDENTE DEL JURADO):		
El Jurado de Apelación se reunió en	los días	a considerar la reclamación
Fecha		Hora
La reclamación fue	Estimada ☐	/ Denegada ☐
Motivo del Jurado:		
Presidente del Jurado:		
		Nombre y Firma
Notificación de la Reclamación		
Fecha		
Hora		
Tasas retenidas / devueltas		
		Nombre y Firma

	FORMULARIO DE RECLAMACIÓN	AP
DEBE SER RELLENADO POR EL JEFE DEL EQUIPO O EL REPRESENTANTE: En caso de desacuerdo con la decisión del Jurado, el asunto puede ser sometido al Jurado de Apelación. Debe adjuntarse una copia del formulario de reclamación previa (P).		
Acción o decisión Apelada:		
Motivo de la apelación:		
Apelación realizada por:		
Nombre-Federación-Firma		
RECIBO APELACION (A cumplimentar por personal de organización)		
Apelación recibida: Fecha:		Hora:
Tasas Cantidad Pagada:		Recibido por:
Nombre y firma del personal que reciba la protesta:		

JURADO DE APELACIÓN DE LA DECISIÓN (PARA SER COMPLETADO POR EL PRESIDENTE DEL JURADO):		
El Jurado de Apelación se reunió en reclamación	los días	a considerar la
Fecha	Hora	
La reclamación fue	Estimada ☐	/ Denegada ☐
Motivo del Jurado de Apelación:		
Presidente del Jurado:		
		Nombre y Firma
Notificación de la Reclamación		
Fecha		
Hora		
Tasas retenidas / devueltas		
		Nombre y Firma
La decisión del Jurado de Apelación es definitiva		

		HOJA PARA INFORMES DE INCIDENCIAS EN GALERÍA				IR	
N° de registro del informe de incidencia: (Se debe guardar una copia en el Registro del Campo)							
Fecha del incidente:				Hora del incidente:			
Modalidad:				Fase:		Puesto de Tiro:	
Nombre del deportista:						Tanda:	
N° de dorsal:		Federación:		Series:			
Breve resumen de la incidencia:							
Firma del Árbitro de Galería que elabora el informe:			Nombre:		Hora:		
Firma del miembro del Jurado:			Nombre:		Hora:		
Firma del Árbitro de Clasificación:			Nombre:		Hora:		
Firma del miembro del Jurado de Clasificación en:			Nombre:		Hora:		
Firma del Responsable Técnico:			Nombre:		Hora:		
Referencia del resultado rectificado:				Ref:			

NOTA: Una vez cumplimentado por el Árbitro, éste formulario debe enviarse inmediatamente a la Oficina de Clasificación.

	OFICINA DE CLASIFICACIÓN		CN	
Modalidad:			Fecha:	
Fase:		Eliminatoria Clasificación:		
Resultado preliminar enviado por (nombre):			Hora:	
Hora límite de reclamación:			Hora:	
No hay reclamación (nombre):			Resultados confirmados:	
O...				
Reclamación remitida (Ver formulario de reclamación adjunto)			Hora de recepción de la reclamación:	
Resultados aún no confirmados				
Firma del Árbitro de Clasificación:			Hora:	
Firma del miembro Jurado de Clasificación:			Hora:	
Firma del Responsable Técnico de Resultados:			Ref:	

NOTA: Una vez cumplimentada por el Comité de Organización, Este formulario de ser enviado inmediatamente a la Oficina de Clasificación.

		Pistola Tiro Rápido 25m Hombres				RFPM
		Cómputo de resultados de una interrupción				
Fase/etapa:		Series y	1ª/2ª	Hora de la interrupción		
		Tiempo	5s/5s/4s			
Nº de puesto de tiro		Nombre del deportista				
Nº de dorsal		Federación		Fecha		
En caso de interrupciones DAMISIBLES, poner "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM 0"; para DISPAROS NULOS, poner "0":						
Disparo:	MONITOR	MONITOR	MONITOR	MONITOR	MONITOR	TOTAL
Series:	IZQUIERDO		CENTRAL		DERECHO	
Competición						
Repetición de la interrupción						
Resultado final						
(El resultado final es igual al total de los valores más bajos de cada columna)						
Si en la segunda parte de una serie de 10 disparos, se debe anotar el total de los 5 primeros disparos; si no, se deja en blanco		Resultado de los 5 disparos previos:			Resultado correcto de los 10 disparos:	
Firma del Árbitro		Nombre del Árbitro				
Firma del miembro del Jurado:		Nombre del miembro del Jurado (letra de imprenta):				
Firma del Árbitro de RTS:		Firma del Jurado de RTS:				
Confirmación de la intervención manual sobre el resultado informatizado del ordenador RTS			Firma del responsable Técnico:			
Firma del Jurado de RTS:			Nº de referencia de la corrección:			

Nota: Cuando se haya completado por el Árbitro de Galería y el Jurado, debe enviarse una copia de este formulario a la sala de clasificación de inmediato.

		Pistola Standard Cómputo de resultados de una interrupción				STDP	
Fase:		Serie n°:		1 ^{er} / 2 ^{da} / 3 ^{ra} / 4 ^{ta}		Hora de la interrupción:	
N° Puesto de tiro:		Nombre del deportista:					
N° de dorsal:		Federación:				Fecha:	
En caso de interrupciones ADMISIBLES, poner "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM"; para DISPAROS NULOS, poner "0";							
Disparo:	Series:	1	2	3	4	5	Total
Competición:							
Disparos restantes:							
Resultado final:							
(El resultado final es igual al total del resultado de los 5 disparos)							
Si es la segunda parte de una serie de 10 disparos, se debe anotar el total de los 5 primeros disparos; si no, se deja en blanco.				Resultado de los 5 disparos previos:			Resultado correcto de los 10 disparos:
Firma del Árbitro:				Nombre del Árbitro (Letra de imprenta):			
Firma del miembro del Jurado:				Nombre del miembro del Jurado (letra de imprenta):			
Firma del Árbitro de Clasificación:				Firma del miembro del Jurado de Clasificación:			
Confirmación de la intervención manual sobre el resultado informado al ordenador de clasificación:						Firma del responsable Técnico:	
Firma del miembro del Jurado de Clasificación:						N° de referencia de la corrección:	

NOTA: Cuando se haya completado por el Árbitro de Galería y el Jurado, debe enviarse una copia de este formulario a sala de clasificación de inmediato.

12.4. CÓDIGO DE VESTIMENTA DE LA ISSF

La Regla Técnica General 6.1 establece: "Es responsabilidad de los deportistas, entrenadores y oficiales que se presenten en el campo vestido de una manera apropiada para un evento deportivo público. La vestimenta usada por deportistas y oficiales debe cumplir con el Código de Vestimenta de la ISSF. Se pueden obtener copias en la sede de la ISSF. "

Esta Regla es la base del Código de Vestimenta de la ISSF.

12.5. GENERAL

En todos los deportes se preocupan por la imagen que sus deportistas proyectan al público y a los medios de comunicación. En particular los deportes olímpicos son además juzgados para que la imagen que ofrecen los deportistas, entrenadores y oficiales presenten un aspecto profesional que demuestren sus mejores cualidades. La capacidad de esta actividad para crecer como un deporte, para atraer a nuevos participantes y aficionados, así como para asegurar su estatus como un deporte olímpico se ven afectados por la forma en que sus deportistas y oficiales se visten. Este Código de Vestimenta de la ISSF proporciona reglamentos y directrices para la aplicación de las Reglas.

12.6. REGLAMENTO DE VESTUARIO PARA DEPORTISTAS

Toda la ropa usada por los deportistas en entrenamientos, Eliminaciones, Calificaciones y Finales debe ser ropa que sea apropiada en las competencias deportivas de clase internacional. La vestimenta debe transmitir imágenes positivas de los deportistas de tiro como deportistas del deporte olímpico.

Cuando aparezcan en competencias, los deportistas de Rifle y Pistola deben usar ropa de tipo deportivo que incorpore o exhiba colores y emblemas nacionales, NOC o Federación Nacional. La ropa apropiada para el uso durante las competencias incluye trajes de entrenamiento, chándales o uniformes de entrenamiento, etc., emitidos por Federaciones Nacionales o NOC.

Los miembros de un equipo que participen en una modalidad de Equipo deben usar el mismo uniforme que refleja la nación que representan.

Durante las Ceremonias de la Entrega de Premios o en otras ceremonias, los deportistas deben vestirse con su uniforme nacional oficial. Para los equipos, todos los miembros del equipo deben llevar uniformes nacionales apropiados. Si un deportista se presenta para una Ceremonia sin un uniforme de equipo nacional, un miembro del Jurado puede retrasar la ceremonia y requerir que el deportista cambie de ropa apropiada antes de que la ceremonia pueda continuar.

La vestimenta de los deportistas de rifle debe cumplir con el Reglamento de Rifle descrito en las Reglas. Si no llevan pantalones o zapatos de tiro especiales, la ropa usada durante las competiciones debe cumplir con este Código de Vestimenta de la ISSF.

Durante todo el entrenamiento y la competición de Pistola, las damas deben vestir vestidos, faldas, falda pantalón, pantalones o pantalones cortos, y blusas o tops (deben cubrir la parte delantera y trasera del cuerpo y apoyar en los dos hombros). Los hombres deben vestir pantalones largos o pantalones cortos y camiseta/polo de manga larga o corta. A los deportistas no se les permite usar ningún tipo de vestimenta que mejore el rendimiento. Toda la vestimenta del deportista debe cumplir con el Código de Vestimenta de la ISSF.

Los deportistas de escopeta deben cumplir con el Reglamento de Vestuario de Rifle descrito en las Reglas.

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

12.7. ARTÍCULOS PROHIBIDOS

Las prendas prohibidas para las competiciones y las Ceremonias incluyen pantalones vaqueros, pantalones vaqueros o pantalones similares con colores no deportivos, ropa de camuflaje, camisetas sin mangas, pantalones cortos demasiado cortos, pantalones cortos y pantalones con parches o agujeros, así como camisas o pantalones con mensajes no deportivos o inapropiados, no se permite propaganda. Los colores deportivos deben ser de colores uniformes nacionales. Si

no se usan colores nacionales, los colores que deben ser evitados son el camuflaje, los cuadros, el color caqui, el olivo o el marrón.

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

El cambio de ropa debe hacerse en áreas designadas y no en el polígono o puesto de tiro. El cambio en los puestos de tiro o en el polígono no está admitido.

Toda la ropa debe cumplir con los requisitos de Elegibilidad, Derechos Comerciales, Patrocinio y Publicidad de la ISSF con respecto a la exhibición de las marcas del fabricante y del patrocinador. Durante los Juegos Olímpicos se requiere cumplir con la Regla 50 del COI.

12.8. REGLAMENTO DE VESTIMENTA PARA ENTRENADORES Y OFICIALES

El Código de vestimenta de la ISSF se aplica a los miembros del jurado de la ISSF y a los Oficiales Técnicos Nacionales, incluidos los Oficiales de Campo y los Árbitros de Plato.

El Código de Vestimenta de la ISSF también se aplica a los entrenadores cuando están ejerciendo sus funciones durante el entrenamiento, competencias o Finales. A menos que el organizador provea ropa oficial especial, los miembros del jurado deben usar pantalones oscuros, o faldas, con camisas de color claro con cuello y mangas largas o cortas. Si, debido al clima, es necesario un suéter o una chaqueta, debe ser preferiblemente de un color oscuro. En climas cálidos, se recomiendan pantalones de peso ligero. Se recomiendan los zapatos oscuros normales o los zapatos deportivos.

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

Mientras estén de servicio, los Árbitros de Escopeta deben usar los chalecos azules que están disponibles en la Sede de la ISSF.

Los oficiales de competición y los entrenadores no pueden usar ningún artículo de ropa prohibida que se describe en el párrafo 6.19.3 anterior.

12.9. VESTUARIO PARA FOTÓGRAFOS Y CÁMARAS DE TV

Los fotógrafos acreditados y los de TV con acceso a la FOP deben respetar el Código de Vestimenta de la ISSF porque están trabajando a la vista del público.

Los fotógrafos y la televisión no deben llevar camisas sin mangas, cortadas, de gimnasio o pantalones cortos. Si llevan pantalones cortos, deben usar calcetines y zapatos.

Los fotógrafos que trabajan en la FOP deben llevar el chaleco oficial publicado por la ISSF. Los chalecos del fotógrafo llevarán el logotipo de ISSF y pueden llevar un logotipo del patrocinador no más grande que el logotipo de ISSF. Los chalecos de los fotógrafos están numerados para que los coordinadores fotográficos o el delegado técnico de la ISSF puedan identificar a los fotógrafos.

Las cámaras de TV que trabajan en las galerías deben usar el chaleco oficial de cámaras de TV. Estos chalecos deben llevar el logotipo de ISSF y tener números fácilmente distinguibles en la parte delantera y trasera del chaleco para que los cámaras de TV puedan ser identificados.

Los fotógrafos y cámaras de televisión no pueden usar ningún otro chaleco o chaqueta que muestre publicidad mientras trabajan en el campo de tiro

12.10. PROCEDIMIENTOS DE APLICACIÓN DEL CÓDIGO DE VESTIMENTA

Los jurados del Equipo de Control de Equipamiento, Rifle y Pistola de ISSF son responsables de hacer cumplir el Reglamento de Vestuario de la ISSF y el Código de Vestimenta de la ISSF.

Durante los Campeonatos de la ISSF, los Jurados de la ISSF publicarán advertencias por escrito con solicitudes para corregir infracciones de vestimenta. Los deportistas que reciban advertencias por escrito y no corrijan las infracciones de vestimenta (cambio de ropa) serán descalificados. Los Jurados normalmente darán advertencias durante el control del equipo o entrenamiento. Los jurados pueden permitir que un deportista complete el entrenamiento previo a la modalidad (rifle o pistola de 25m) antes de cambiarse si no hay tiempo suficiente. No se permitirá a ningún deportista participar en una competición de calificación o final o en una Ceremonia de entrega de premios, mientras esté usando ropa inapropiada o prohibida. Antes y durante las competencias, los jurados deben usar el Formulario

de Advertencia de Infracción de Código de Vestuario / Publicidad de la ISSF (Formulario DC) para informar a los infractores del Código de Vestimenta o de Publicidad y solicitar acciones correctivas.

	AMONESTACION DE VIOLACION CODIGO DE VESTIMENTA/PUBLICIDAD		DC
Hora de la interrupción:			
Fecha del incumplimiento:		Hora del incumplimiento:	
Nombre del Deportista:			
Dorsal:		Federación:	
Descripción de la violación del código de vestimenta / publicidad:			
Acción correctiva solicitada:			
Firma del miembro del Jurado:		Nombre:	Hora:

IMPORTANTE: Los deportistas que reciban una alerta de infracción del código de vestuario podrían ser descalificados si no lo corrigen.

13. ANEXO

13.1. NORMAS PARA BLANCOS DE PAPEL

Introducción:

A partir de las Normas de la ISSF de 2017-2020, las normas de puntuación de la ISSF para de blancos de papel fueron eliminadas de las Normas Técnicas Generales y Especiales de la ISSF y consolidadas en este Anexo A del Reglamento Técnico General de la ISSF. Las modalidades de tiro de los Juegos Olímpicos y todos los Campeonatos Mundiales de la ISSF, Copas del Mundo y Copas Mundiales Juveniles deben ser gestionadas con blancos de puntuación electrónica, pero la ISSF reconoce que algunos Campeonatos Continentales y muchas competencias nacionales, regionales y de clubs continúan usando blancos de papel.

Estas Normas para la puntuación de blancos de papel son válidas para las competencias que se usen blancos de papel. Otras Normas de la ISSF, según corresponda, deben usarse para dirigir todos los demás procedimientos de las competencias

13.2. BLANCOS DE PAPEL Y CALIBRADORES

13.2.1. BLANCOS OFICIALES DE LA ISSF

El blanco y las dimensiones y especificaciones de las líneas de puntuación aprobados por la ISSF serán descritos en las reglas.

Los blancos están divididos en zonas de puntuación mediante líneas de puntuación. Las dimensiones de todas las zonas están medidas desde los bordes exteriores (diámetro exterior) de las líneas de rayado.

En Campeonatos de la ISSF, solo están admitidos los blancos con una (1) área negra de puntería, excepto para Blanco Móvil.

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

13.2.2. REQUISITOS DE LOS BLANCOS TESTIGO (APLICABLE SOLO PARA CAMPEONATOS DE LA ISSF)

Las muestras de todos los blancos de papel (5 de cada tipo) que se vayan a utilizar en los Campeonatos de la ISSF deben ser sometidas al examen de la Secretaría General de la ISSF, verificación de especificaciones y aprobación al menos seis (6) meses antes de cada Campeonato.

La calidad y las dimensiones de todos los blancos debe ser examinada de nuevo con anterioridad al inicio del Campeonato por el Delegado Técnico. Solo los blancos que son iguales a los aprobados por la ISSF pueden ser utilizados.

13.2.3. BLANCOS DE PUNTUACION

Los blancos deben ser puntuados con calibres que cumplan con la Regla 1.4 (ver más adelante) o con los sistemas de puntuación electrónica aprobados por la ISSF. Los blancos de Rifle y Pistola se pueden puntuar en valores enteros o si se utiliza un sistema de puntuación electrónica aprobado, en valores decimales. Las puntuaciones en decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de una zona completa en diez líneas de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (p.e. 10.0, 9.0, etc.) y acabando en nueve (p. e. 10.9, 9.9, etc.);

13.2.4. LOS BLANCOS DE PAPEL

Deben tener un color y una superficie que no reflejen y que hagan que el área de puntería negra (centro) sea claramente visible a distancias apropiadas bajo condiciones de luz normal. El blanco de papel y las zonas de puntuación deben conservar la precisión dimensional en todas las condiciones meteorológicas y

climáticas. Además, debe registrar los orificios de tiro sin desgarrar o distorsión excesivos.

13.3. CALIBRADORES Y SU USO

Para puntuar impactos dudosos, la ISSF aprueba utilizar sistemas de puntuación electrónicos y calibradores de las dimensiones siguientes:

13.3.1. PISTOLA DE FUEGO CENTRAL 25 METROS

Diámetro del borde de medición	: 9.65 mm. (+0.05/-0.00 mm.)
Grosor del borde:	0.50 mm Aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Según calibre a puntuar
Longitud del calibrador:	10 mm a 15 mm
A utilizar en	Pistola Fuego Central

13.3.2. RIFLE DE PEQUEÑO CALIBRE Y PISTOLA 5.6 MILIMETROS (.22" CAL)

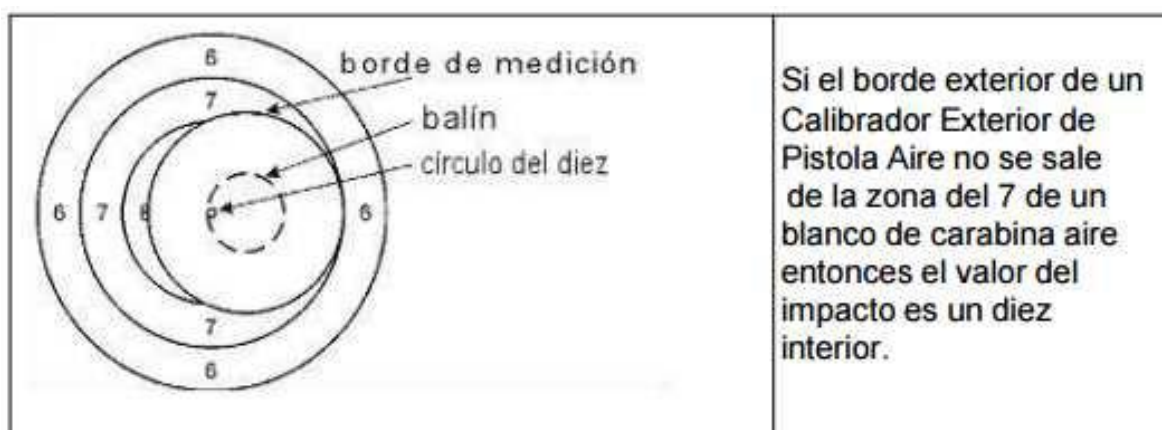
Diámetro del borde de medición:	5.60 mm (+0.05/-0.00 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	5.00 mm (+0.05 mm)
Longitud del calibrador:	10 mm a 15 mm
A utilizar en	Todas las competiciones que utilicen munición de 5.6 mm (cal 22)

13.3.3. CALIBRADORES INTERIORES PARA 4.5 MILIMETROS

Diámetro del borde de medición:	4.50 mm (+0.05/-0.00 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Diámetro del borde de medición menos de: 0.02 mm. (4,48 mm.)

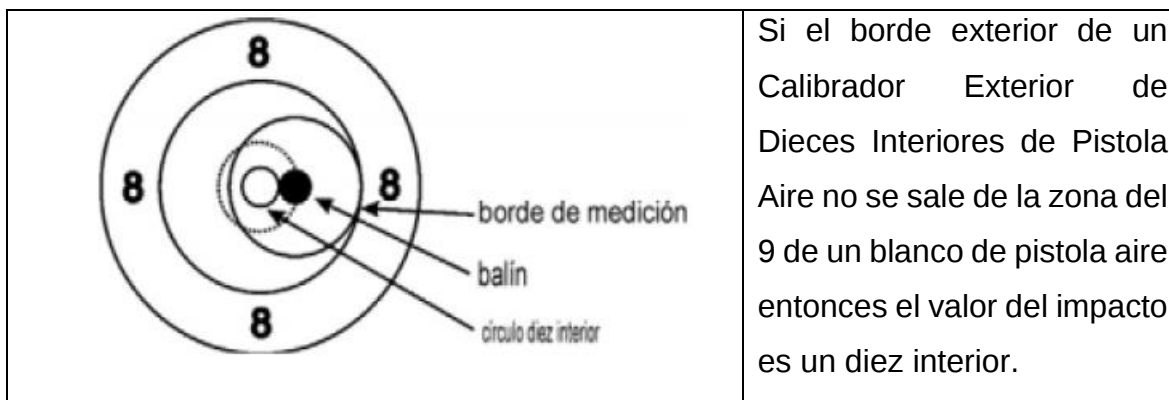
Longitud del calibrador:	De 10 mm a 15 mm
A utilizar en	Determinación de las zonas 1 y 2 de Carabina Aire y Blanco Móvil a 10 m. Determinación de la zona 1 de los blancos de Pistola Aire a 10 m

13.3.4. UTILIZACION DEL CALIBRE EXTERIOR DE PISTOLA DE AIRE PARA PUNTUAR DIECES INTERIORES DE RIFLE DE AIRE



13.3.5. UTILIZACION DEL CALIBRE EXTERIOR DE DIECES INTERIORES DE PISTOLA DE AIRE PARA PUNTUAR DIECES INTERIORES DE PISTOLA DE AIRE

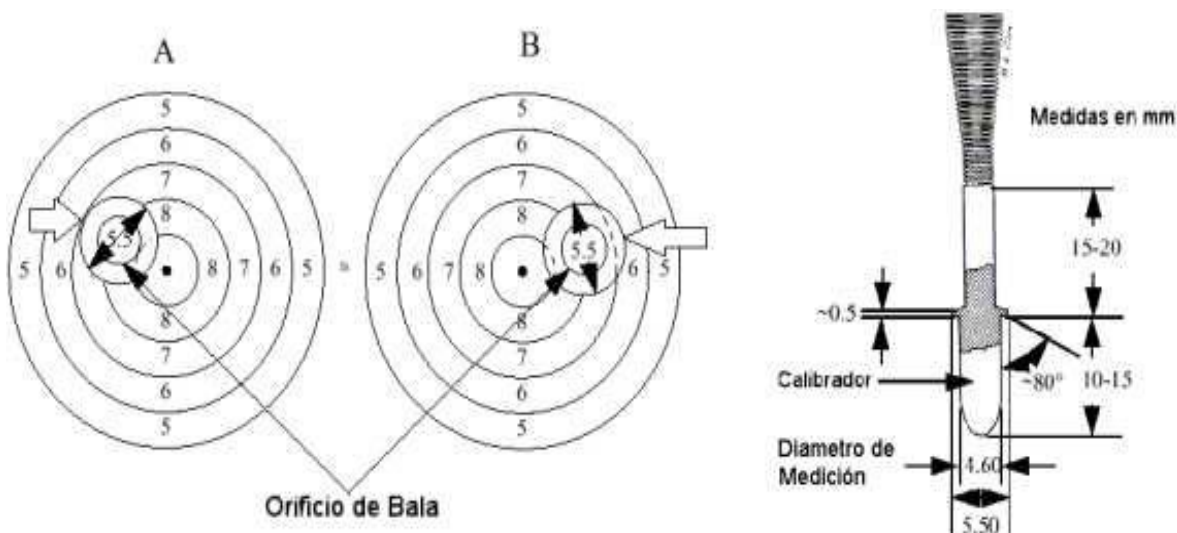
Diámetro del borde de medición:	18.0 mm (+0.00/-0.05 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	4.60 mm (+0.05 mm)
Longitud del calibrador:	10 mm a 15 mm
A utilizar en	Determinación de los dieces interiores de Pistola Aire



13.3.6. CALIBRADOR EXTERIOR PARA 4.5 MILIMETROS EN RIFLE DE AIRE A 10 METROS Y BLANCO MOVIL DE AIRE A 10 METROS

Diámetro del borde de medición:	5.50 mm (+0.00/-0.05 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	4.60 mm (+0.05 mm)
Longitud del calibrador:	10 mm a 15 mm
A utilizar en	Rifles y Blanco Móvil a 10 m, zonas del 3 al 10. También en Blanco móvil para dieces interiores.

13.3.7. UTILIZACION DEL CALIBRE EXTERIOR PARA RIFLE DE AIRE



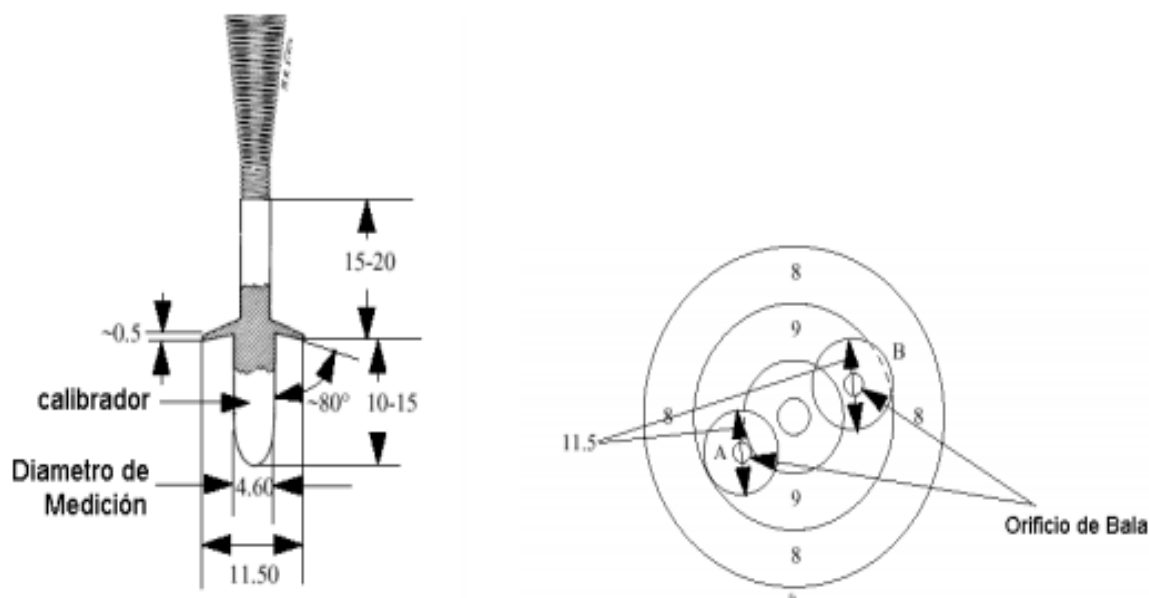
La ilustración “A” representa un impacto dudoso. Se ve el borde exterior del calibrador dentro de la zona del 7, por lo tanto, el impacto se da como 9.

La ilustración “B” representa un impacto dudoso. Se ve el borde exterior del calibrador pasando la zona del 7 y dentro de la zona del 6, por lo tanto, el impacto es un 8.

13.3.8. CALIBRADOR EXTERIOR PARA 4.5 MILIMETROS EN PISTOLA DE AIRE A 10 METROS

Diámetro del borde de medición:	11.50 mm (+0.00/-0.05 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	4.60 mm (+0.05 mm)
Longitud del calibrador:	10 mm a 15 mm
A utilizar en	Pistola aire 10 m, zonas del 2 al 10

13.3.9. CALIBRE EXTERIOR PARA PISTOLA DE AIRE



La ilustración “A” representa un impacto dudoso con el calibrador exterior colocado. El borde exterior del calibrador está dentro de la zona 9, por lo tanto, el impacto es un 10.

La ilustración “B” representa un impacto dudoso con el calibrador exterior colocado. El borde exterior del calibrador pasa la zona del 9 y está dentro de la zona del 8, por lo tanto, el impacto es un 9.

13.3.10. PLANTILLA DE RASGADOS

La plantilla para rasgados es una lámina de plástico, transparente y plana, con dos líneas paralelas grabadas en uno de sus lados.

- a) Para Pistola de Fuego Central 25 m (9.65 mm.) la distancia entre las líneas es de 11.00 mm. (+0.05 mm -.,00 mm), medida entre los bordes interiores; y
- b) Para las competencias de pequeño calibre (5.6 mm), la distancia entre las líneas es de 7.00 mm. (+0.05 mm – 0.00 mm), medida entre los bordes interiores. (Utilizada en las modalidades a 25 m de Pistola 5.6 mm)

14. EQUIPAMIENTO DE CAMPOS Y PUESTOS DE TIRO

14.1. BLANCOS TESTIGO

Los Blancos Testigo para Polígonos de 50 metros deben utilizarse como blancos de acuerdo con este reglamento. El área inmediatamente detrás de los blancos debe ser cubierta por blancos testigo. Se deben proporcionar nuevos blancos testigo para cada deportista en cada fase o tanda.

14.1.1. BLANCOS TESTIGO PARA POLIGONOS DE 25 METROS

- a) Se deben usar blancos testigos para todas las competencias de Pistola a 25 m, para ayudar en la identificación de disparos, los cuales no hayan tocado los blancos;

- b) Deben, como mínimo, cubrir toda la anchura y la altura de los marcos a 25 m (los 5 blancos). Estos deben localizarse, a una distancia uniforme de un (1) metro, detrás de los blancos de competición. Sin ningún espacio entre ellos para registrar cualquier disparo entre los blancos de competición.
- c) Deben de estar hechos de un papel no reflectante y de un color neutro similar al blanco de competición; y
- d) Para modalidades de 25m deben cambiarse los blancos testigo para cada deportista y fase.

14.1.2. SISTEMA DE CAMBIO DE BLANCOS

Los polígonos de tiro de 10m deben estar equipadas con transportadores de blancos o sistemas de cambio de blancos que permitan cambiarlos después de cada disparo.

Los polígonos de 50m deben estar equipadas con cajas de cambio, portadores o sistemas de foso que permitan cambiar los blancos después de cada disparo.

Los campos de tiro de 300 m deben estar equipados con transportadores que permitan sean retirados y marcados después de cada disparo.

14.1.3. REQUISITOS DE LOS PUESTOS DE TIRO SI ES NECESARIO UN SECRETARIO DE PUESTO

Se le debe proporcionar un pupitre, una silla y un catalejo.

Un tablero de 50 cm x 50 cm aproximadamente, en donde el primer Secretario de Puesto pueda anotar la puntuación no oficial, para informar a los espectadores. El tablero deberá situarse de modo que pueda ser fácilmente examinado por los espectadores, pero sin taparles la visión de los deportistas

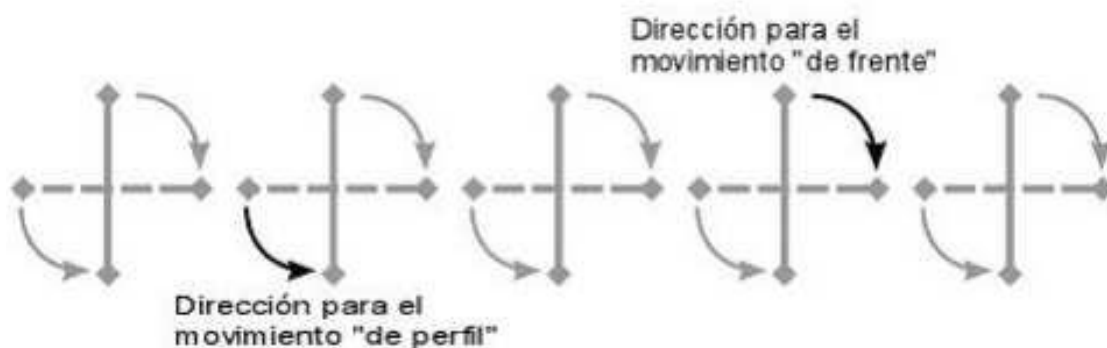
14.1.4. NORMAS PARA LAS INSTALACIONES DE 25 METROS CON BLANCOS GIRATORIOS

La estructura de los blancos para competencias de Tiro Rápido 25 m debe ponerse en grupos de cinco (5), todos a la misma altura (+1cm), funcionando simultáneamente y todos encarados a un puesto de tiro que está centrado sobre el blanco central del grupo. La distancia entre los centros de los blancos, eje a eje, en un grupo de cinco debe ser de 75 cm (+1cm).

Los campos deberán estar equipados con un mecanismo de blancos giratorios que les permita un giro de 90 grados (± 10 grados) alrededor de un eje vertical. En las fases de precisión de las modalidades de pistola a 25 m pueden usarse estructuras de blancos fijos.

- a) El tiempo de giro para ponerse de frente al deportista no debe exceder de 0.3 segundos;
- b) Cuando hayan girado los blancos no debe percibirse ninguna vibración que distraiga al deportista; y
- c) Vistos desde la parte superior, los blancos deben girar en el sentido de las agujas del reloj para ponerse de frente, y en sentido contrario a las agujas del reloj para ponerse de perfil.

Rotación de los Blancos Giratorios



d) Los blancos en una sección deben girar todos simultáneamente siendo esto efectuado mediante un mecanismo que proporcione eficacia en la operación y precisión en los tiempos.

El sistema automático de giro y tiempos debe asegurar, precisar y tener constancia de los tiempos y la permanencia en la posición de los blancos de frente durante el periodo de tiempo especificado y el regreso de los blancos a la posición de perfil después del tiempo especificado (+ 0.2 segundos – 0.0 segundos).

a) El tiempo debe comenzar al iniciarse el movimiento de los blancos para ponerse de frente y termina en el momento en que empiezan a girar en sentido contrario;

b) Si el tiempo es menor que el especificado, o mayor, en más de 0.2 segundos, el Árbitro actuando por iniciativa propia o por indicación de un Miembro del Jurado debe detener la competición, con objeto de regular el mecanismo de tiempo. En tales casos, el Jurado puede posponer el comienzo o la reanudación de la competición.

Los Tiempos de exposición para modalidades a 25 m son:

a) Pistola Velocidad 25 m: 8, 6 y 4 segundos;

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

c) Pistola Deportiva 25 m y Pistola Fuego Central 25 m, en las Fases de Tiro Rápido: Tres (3) segundos de frente para cada disparo, alternándose con puestas de perfil de siete (7) segundos (± 0.1 segundos); y

d) Para todos los tiempos en la posición de frente se permite una tolerancia de + 0.2 segundos a 0.0 segundos.

Si se usan materiales rígidos para pegar los blancos, la parte de dichos materiales correspondiente a la zona ocho (8) y superiores debe ser recortada para facilitar la puntuación.

15. FUNCIONES Y DEBERES DE LOS OFICIALES DE COMPETICIÓN

15.1. FUNCIONES DEL MIEMBRO DEL JURADO – SOLO PARA 25 METROS

- a) Cuando se usen blancos de papel para las competencias a 25 m, debe nombrarse un miembro del Jurado de Clasificación y/o del Jurado de Pistola por cada sección de grupos de blancos o por cada cinco a diez blancos (es decir uno por cada Árbitro de la línea de blancos). Éste debe acompañar al Árbitro a la línea de blancos.
- b) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe comprobar, antes de que comience a anotar los resultados, que el número de impactos es correcto, la proximidad de los mismos a la línea de puntuaciones, etc. Las situaciones dudosas deberán resolverse antes de que comiencen las puntuaciones
- c) Las decisiones sobre disparos dudosos las deben resolver simultáneamente dos (2) miembros del Jurado y el Árbitro de la línea de blancos. El miembro del Jurado de la línea de blancos actuará como responsable e insertará el calibrador si fuera necesario.
- d) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe asegurarse de que todos los resultados hayan sido registrados por el Segundo Secretario en la línea de blancos y que estén correctos, también que las decisiones del Jurado estén debidamente anotadas y certificadas en las tarjetas de puntuaciones;
- e) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe asegurarse que los blancos no se parcheen, ni se indiquen los disparos con los discos coloreados hasta que las situaciones dudosas se hayan resuelto y que los resultados se hayan registrado correctamente por el Segundo Secretario.

15.2. FUNCIONES Y OBLIGACIONES DEL SECRETARIO DE PUESTO

Debe nombrarse un Secretario de Puesto para cada puesto de tiro. El Secretario de Puesto debe:

- a) Verificar que las anotaciones en la lista de asignación de campos y las hojas de resultados concuerdan con el nombre del deportista, el número de dorsal, el número de puesto, etc.
- b) Tener un telescopio si el cambio de blanco se hace a través de un mando a distancia. Si el Secretario de Puesto controla el cambio de blanco, debe esperar unos pocos segundos antes de dar la señal para cambiar de blanco para dar la oportunidad al deportista de observar su impacto.
- c) Anotar el valor provisional de cada disparo en la tarjeta de puntuación y en el tablero de puntuaciones situado al lado o encima de su mesa, para información de los espectadores; y
- d) En las Galerías de Tiro donde los blancos retornen mecánicamente al puesto de tiro, recogerá los blancos inmediatamente después de cada serie de diez (10) disparos y los colocará en un contenedor seguro, a fin de que sean retirados por personal autorizado y entregados a la Oficina de Clasificación (RTS).

15.3. BLANCOS, FUNCIONES Y OBLIGACIONES DE LOS ARBITROS DE LINEA DE FOSO A 50 METROS

- a. El número de Árbitros de Foso debe corresponder al número de Árbitros del Polígono. En las operaciones de foso, ellos son responsables de la Sección del Polígono asignada o grupo de blancos para asegurar que los blancos sean cambiados rápidamente, puntuados, marcados y alzados para el próximo disparo del deportista. Los Árbitros de foso deben:
- b. Asegurarse de que no haya orificios en la superficie blanca del blanco y que las marcas de tiro en el marco estén claramente marcadas;

- c. Si no se puede localizar el impacto en un blanco, el Árbitro de foso es responsable de determinar si el impacto está en un blanco vecino y, si cabe, consultarlo con el jurado y el árbitro de galería, para resolver la situación.
- d. Cuando se utilizan blancos automáticos, los Árbitros de foso son responsables de cargar los blancos correctos en las casillas, de quitarlos y prepararlos para entregarlos a la Oficina de Calificación y Resultados; y
- e. También son responsables de marcar en los blancos cualquier irregularidad que pudiera haber ocurrido

15.4. ARBITRO DE BLANCOS EN 25 METROS

Debe nombrarse un Árbitro de Blancos para cada sección de grupo de blancos o para cada cinco (5) o diez (10) blancos. El número de Árbitros de Blancos corresponderá al de Árbitros del Polígono. El árbitro de Blancos debe:

- a) Ser el responsable del grupo de blancos que se le haya asignado;
- b) Debe llamar la atención a un miembro del Jurado sobre todos los disparos de dudosa puntuación, y después de haber tomado una decisión, debe marcar el lugar y el valor de los disparos;
- c) asegurarse de que los blancos son puntuados, marcados, parcheados y/o cambiados, rápida, correcta y eficientemente, cuando sea necesario y tal como lo requiere el Reglamento; y
- d) Ayudar a resolver situaciones de duda de acuerdo con el Reglamento de la ISSF y en coordinación con el Árbitro de Galería y el Jurado.

15.5. SECRETARIO DE PUESTO EN BLANCOS DE PAPEL EN 25 METROS

Todas las entradas de todas las competencias a 25 m son clasificadas oficialmente en el polígono. El Segundo Secretario de Puesto está en la línea de blancos. Debe anotar las puntuaciones en las hojas de resultados tal como lo anunció el Árbitro de

Blancos. Si hay una diferencia entre la puntuación anotada por el Secretario de Puesto y la del Segundo Secretario de Puesto que no pueda resolverse, la puntuación anotada por el Segundo Secretario de Puesto será la válida.

15.6. PARCHEADOR EN BLANCOS DE PAPEL EN 25 METROS

Después de que hayan sido puntuados, el Parcheador debe parchear los impactos en el blanco y lámina de control, y en el blanco testigo, o cambiar los blancos o las láminas de control según directrices.

16. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN

16.1. MANEJO DE LOS BLANCOS DE PAPEL DE PISTOLA DE AIRE Y RIFLE DE AIRE A 10 METROS

- a) El cambio de los blancos lo realizarán los deportistas bajo la supervisión del Árbitro de Campo o Polígono;
- b) El deportista es responsable de disparar al blanco correcto; y
- c) Inmediatamente después de cada serie de diez (10) disparos, el deportista debe poner los diez (10) blancos en un lugar conveniente para el Secretario del Puesto que debe ponerlos en un contenedor seguro para ser recogido por personal autorizado y ser entregado a la oficina de Calificación (RTS)

16.2. MANEJO DE LOS BLANCOS DE PAPEL DE PISTOLA DE AIRE Y RIFLE DE AIRE A 50 METROS

- a) Si se utilizan portadores o cambiadores de blancos automáticos, el deportista puede controlar el cambio de blanco o el cambio de blanco puede ser controlado por el Secretario de Puesto;

- b) En ambos casos, el deportista es responsable de disparar al blanco correcto; y
- c) Si el deportista considera que el marcaje o el cambio de blancos es demasiado lento, puede comunicarlo al Árbitro del Polígono. Si el Árbitro o el Jurado consideran que la reclamación está justificada, deben corregir la situación. Si un deportista o Jefe Equipo considera que no hay mejoría, el deportista o Jefe de Equipo puede reclamar ante el Jurado. El Jurado podrá otorgar una prórroga de tiempo hasta un máximo de 10 minutos. Dichas reclamaciones no pueden realizarse en los últimos 30 minutos de COMPETICIÓN excepto en circunstancias inusuales.

16.3. EXCESOS DE DISPAROS EN UN BLANCO DE PAPEL

- a) Si un deportista efectúa más disparos en uno de sus blancos de competición que los previstos en la modalidad, no debe ser penalizado por los dos (2) primeros disparos;
- b) Para el tercero y sucesivos disparos en exceso, debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada disparo efectuado de más;
- c) La penalización de dos (2) puntos debe ser deducida de la serie en la que se producen los disparos efectuados de más. También debe disparar un número menor de disparos a los blancos restantes para que el número de disparos no exceda del previsto en el programa.
- d) El proceso de puntuación en esta situación requiere la transferencia del valor del disparo en exceso a blancos con menos disparos originalmente programado, llevando así cada blanco al número total de disparos designado en el programa y en el Reglamento;
- e) Si no puede establecerse claramente el (los) disparo (s) real (es) a transferir, el impacto(s), con el valor más bajo debe transferirse al blanco(s) siguiente, o el impacto(s) con la puntuación más alta debe transferirse al blanco(s) anterior, de modo que el deportista no pueda obtener ventaja en una situación de "cuenta atrás" y

f) Todas las modalidades de rifle tres posiciones están consideradas como una (1) modalidad.

16.4. CUANDO SE AUTORIZAN DISPAROS DE ENSAYO

Cuando se autorizan disparos de ensayo. Cuando se autorizan disparos de ensayo durante una competición debido a que un deportista es interrumpido o trasladado a otro puesto de tiro y el uso de sistemas automáticos de blanco de papel hace imposible proporcionar un nuevo blanco de ensayo, los disparos de ensayo deben ser disparados en el próximo blanco de competición no utilizado. Se deberían disparar dos (2) disparos de competición en los siguientes blancos de competición de acuerdo con las instrucciones dadas por el Árbitro del Polígono o los miembros del jurado;

17. PROCEDIMIENTO DE PUNTACIÓN

17.1. PUNTUACION EN LA OFICINA DE CLASIFICACION (RTS)

Cuando los blancos de papel son utilizados en las siguientes modalidades, éstos deben ser puntuados por los árbitros de clasificación:

- a) Modalidades de rifle en 10m y 50m
- b) Modalidades de pistola en 10m y 50m;
- c) Modalidades de Blanco Móvil en 10m y 50m; y
- d) Todos los resultados en estas modalidades o fases que han sido marcados en los blancos de tiro son considerados resultados preliminares.

17.2. EL JURADO DE CLASIFICACION (RTS)

Debe supervisar las puntuaciones y todo el trabajo hecho en la Oficina de Clasificación cuando se utilicen blancos de papel en las líneas de blanco 25 m. Indicará cualquier disparo dudoso que debe ser puntuado, determinando su valor y resolviendo cualquier cuestión o reclamación de la puntuación.

Los blancos de competición que se puntúen en la Oficina de Clasificación deben estar numerados y concordar con la tarjeta de puntuación. La Oficina de Clasificación es la responsable de la correcta numeración de los blancos y debe verificarlos con anterioridad a cada modalidad, antes de que sean entregados al Jefe del Polígono o a otros oficiales del Polígono.

En la Oficina de Clasificación deben ser comprobados por un segundo Árbitro los siguientes procesos de puntuación:

- a) Determinación individual del valor de cada impacto;
- b) Determinación y cuenta de dieces interiores;
- c) Suma del valor de disparos o puntos que deben ser deducidos;
- d) Suma de series y del total general; y
- e) Cada Árbitro debe certificar su Trabajo con sus iniciales en el blanco, la tarjeta de puntuación o lista de resultados.

17.3. VALOR DE LOS IMPACTOS – BLANCOS DE PAPEL

Todos los impactos se puntúan de acuerdo con el valor más alto de la zona o línea de puntuación del blanco alcanzado por el impacto. Si una parte de una línea de puntuación (línea separadora de las zonas de puntuación) es tocada por el proyectil, el disparo debe puntuarse con el valor más alto de las dos zonas de puntuación. Tal impacto se determina si el orificio o un calibrador introducido en él, toca alguna parte del borde exterior de la línea de puntuación.

Una excepción a esta Regla es la puntuación de los dieces interiores en el blanco de Rifle de Aire.

El valor de los disparos dudosos debe determinarse mediante un calibrador u otro instrumento. Los calibradores deben insertarse siempre en el orificio del disparo con el blanco en posición horizontal.

Cuando la precisión del calibrador se ve dificultada por la proximidad de otro impacto, el valor del impacto debe ser determinado mediante una plantilla grabada en un material transparente y delgado, para ayudar a reconstruir la posición real de un orificio de la bala y una zona de puntuación o el número de impactos que puedan estar superpuestos.

Si dos Árbitros de Clasificación no coinciden en el valor de un disparo, debe requerirse inmediatamente la decisión de un Jurado.

El calibrador debe ser introducido en el impacto solamente una vez y sólo por un miembro del Jurado. Por esta razón, debe indicarse el uso del calibrador en el blanco por los Árbitros de Clasificación, junto con sus iniciales, y mostrando el resultado.

17.4. PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACION EN BLANCOS DE PAPEL EN 25 METROS

El jurado debe supervisar todos los procedimientos de puntuación. La ficha de puntuación (en poder del segundo Secretario de Puesto) debe ser firmada por el Árbitro de Clasificación y el Miembro del Jurado de Línea de Blancos. La ficha original debe ser enviada a la Oficina de clasificación (RTS) por un medio seguro, para la verificación y el registro final.

17.5. DISPAROS RASGADOS

a) Los disparos efectuados mientras el blanco está en movimiento no deben marcarse como válidos a menos que la mayor dimensión horizontal del orificio de bala (la marca de plomo / bala de superficie en el blanco sea ignorada) sea inferior

a 7.0 mm en los 25m, 5.6mm (calibre 22), o 11.0mm en Pistola Fuego Central de 25m; y

b) El orificio de bala horizontalmente alargado en el blanco debe medirse con un patrón de deslizamiento o plantilla de rasgado. Cuando el borde interior de las líneas grabadas en el medidor de deslizamiento toca una línea de puntuación, la puntuación contará como el valor más alto de las dos zonas.

Tan pronto como los Árbitros de blancos reciban la señal de que el campo es seguro, los blancos deben ponerse de frente. El Árbitro de blancos, junto con al menos un miembro del jurado, debe señalar los valores de los orificios de bala en cada blanco y enunciarlos en voz alta al Secretario del Puesto en la línea de tiro.

El Secretario de Puesto los anotará en el Registro del Polígono y en el pequeño tablero de puntuaciones cerca de su mesa. El Segundo Secretario de Puesto debe acompañar al Árbitro de blanco y anotar el valor de los disparos en una tarjeta de puntuación. La posición y el valor del disparo en el blanco deben ser indicados al deportista y a los espectadores como sigue:

a) Mediante el uso de discos de color en el caso de la fase de Pistola Tiro Rápido 25m: Estos discos deben tener un diámetro de 30 mm a 50 mm. Deben ser de color rojo en un lado y blanco en el otro. Deben tener un eje a través del centro del disco que se extiende en ambos lados de aproximadamente 5 mm de diámetro y 30 mm de longitud. Después de cada cinco (5) series de disparos, y una vez decidido y anunciado el valor de los disparos, los discos deben colocarse en los orificios de bala por el Arbitro de blanco.

b) Se debe indicar un diez con el lado rojo mirando al deportista. Los valores inferiores a diez deben ser indicados con el lado blanco hacia el deportista. Después de que los impactos han sido indicados de esta manera, el resultado total para la serie se debe mostrar en el tablero pequeño cerca de la línea de blancos, y registrado por el segundo secretario de puesto. El total de la serie también debe ser anunciado. Los discos deben entonces ser quitados y los blancos parcheados;

c) En las modalidades de 25m Pistola Standard, Pistola de 25m y Pistola Fuego Central de 25m, los valores de tiro y los lugares se indican por medio de una varita con un mango de aproximadamente 300 mm de largo y con un disco pequeño en un extremo con un diámetro de 30 mm a 50 mm, color rojo en un lado y blanco en el otro. El disco debe colocarse sobre el (los) orificio (s) de bala en la zona de diez con el lado rojo mirando al deportista, mientras el Árbitro de blanco anuncia el valor del impacto (s). Para los orificios de bala con un valor inferior a diez, se debe mostrar el lado blanco. Cuando se dispara una serie en el mismo blanco, las puntuaciones se deben anunciar comenzando con los dieces.

El total de la serie debe ser indicado después de que todos los disparos se hayan indicado individualmente; y

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

El Árbitro de la línea de blancos y el Árbitro del Polígono deben verificar que los resultados del marcador son los mismos que los registrados en la línea de blancos. Si hay alguna diferencia de opinión con respecto a la indicación de un valor del disparo, éste debe ser resuelto inmediatamente. Tan pronto como los impactos estén indicados y anotados:

a) Los blancos deben ser parcheados y preparados para las siguientes series (Pistola de Tiro Rápido y fases de tiro rápido); o

b) Los blancos deben ser reemplazados y los Blancos testigo parcheados o reemplazados para las siguientes series; o

c) Los blancos y blancos testigo deben ser quitados y reemplazados con nuevos blancos para los siguientes deportistas.

Al finalizar, la tarjeta de puntuación debe ser firmada por el deportista, en una zona próxima a la puntuación total, antes de abandonar la galería.

17.6. DESEMPATES

El desempate se resolverá de acuerdo con el GTR 6.15

17.7. RECLAMACIONES SOBRE LAS PUNTUACIONES EN BLANCOS DE PAPEL

Al utilizar blancos de papel, un deportista o un jefe de equipo que considere que un disparo fue anotado o registrado incorrectamente puede reclamar por esa puntuación, excepto cuando el valor del disparo ha sido verificado usando calibrador. Una reclamación sólo puede hacerse para un disparo específico. En caso de que se presenten otros disparos, se pagará una tarifa aparte por cada disparo reclamado.

Las reclamaciones sobre la puntuación sólo se pueden hacer en las puntuaciones en que se ha decidido no utilizar un calibrador o cuando las puntuaciones han sido introducidas incorrectamente en la lista de resultados o tarjeta de puntuación.

La tasa de reclamación (50,00 EUR) debe ser abonada cuando se hace la reclamación.

Cuando se usan blancos de papel y se anotan en la Oficina de Clasificación (RTS), el jefe de equipo o deportista tiene el derecho de ver el (los) orificios (s) del disparo reclamado, pero no está permitido tocar el (los) blanco (s).

18. ELEGIBILIDAD, DERECHOS COMERCIALES Y REGLAS

PATROCINIO / PUBLICIDAD ISSF

18.1. ELIGIBILIDAD DE ATLETAS

Las Reglas de Elegibilidad ISSF especifican las condiciones bajo las cuales los tiradores son elegibles para participar en Competiciones/Campeonatos

supervisados por la ISSF (vea Regulaciones Generales ISSF). Estas Reglas de Elegibilidad deben aplicarse estrictamente en todos los Campeonatos ISSF.

Para ser elegible para participar en los Campeonatos, supervisados por la ISSF un tirador debe inscribirse al Campeonato mediante su Federación Nacional, de acuerdo con Artículo 3.6 de las Regulaciones Generales de la ISSF. Tiradores inscritos por una Federación Nacional. Para los Juegos Olímpicos o Juegos Continentales mediante su respectivo CON y la inscripción del atleta. El Atleta inscripto debe:

Ser seleccionado para participar de acuerdo con los procedimientos establecidos por la Federación Nacional, excepto que los atletas entraren directamente en los Juegos Olímpicos también deben cumplir con las "Regulaciones Especiales para la Participación en competencias de tiro de los Juegos Olímpicos" (Anexo "Q", Regulaciones Generales ISSF);

Ser un nacional del país que ellos representan de acuerdo con la Carta Olímpica y Regulaciones Generales de la ISSF;

No haber sido culpable de conducta anti deportiva, particularmente por el uso de drogas, violencia, racismo, actividades de apuestas irregular o ilegal; no haber violado las reglas de patrocinio o propaganda como lo especificado en estas Reglas.

Los atletas que participen en Campeonatos ISSF pueden aceptar, directamente o indirectamente, pagos en dinero u otros premios como resarcimiento o como un incentivo para tomar la parte en una competición, excepto que la no participación del atleta, en los JJ OO, pueda estar condicionada a una retribución económica (Carta de Elegibilidad de los Juegos Olímpicos).

Si un atleta a sabiendas toma la parte en una competición vedada por la ISSF puede excluirse de Campeonatos ISSF por un período prescrito por el Comité Ejecutivo.

Una Federación Nacional que inscriba a un tirador en un Campeonato ISSF que haya sido excluido de una competencia de acuerdo con las Reglas Anti Doping ISSF u otras Reglas de ISSF perderán que todos sus privilegios excepto el derecho a ser representado en la próxima Asamblea General.

Los atletas de una nación con una Federación Nacional **suspendida** pueden participar en Campeonatos de la ISSF, por decisión del Consejo Ejecutivo, pero deben competir como Tirador Participante Independiente (ISP) **bajo la bandera de la ISSF, no de la bandera de su nación.**

Cuando la elegibilidad de un atleta de sexo femenino se pone en duda debido a un posible hiperandrogenismo, y una petición formal por escrito se ha hecho, un grupo de expertos integrado por miembros de la Comisión de Medicina de la ISSF y otros expertos serán nombrados para evaluar el caso sospechoso de hiperandrogenismo femenino. Al hacerlo, la Comisión de

Medicina de la ISSF debe seguir las reglas del COI que se ocupan de posible hiperandrogenismo y están en vigor en el momento de la solicitud.

El atleta que se somete a la cirugía de reasignación sexual después de la pubertad y desea participar en un Campeonato debe cumplir con las condiciones y criterios específicos establecidos por el COI para poder hacerlo. La solicitud de participación en Campeonatos ISSF después de la cirugía de reasignación sexual debe ser hecha por el atleta a la Comisión de Medicina ISSF antes de la competición. La Comisión de Medicina ISSF y otros expertos determinarán si se ha cumplido o no con los criterios del COI.

Cualquier decisión que se haga puede ser apelada exclusivamente ante la Corte Internacional de Arbitraje Deportivo.

Con el fin de ayudar a proteger la dignidad y privacidad de la atleta interesada, solicitudes de investigación, información recopilada durante las investigaciones, resultados de investigaciones y decisiones respecto a un caso (o posible caso) de hiperandrogenismo femenino o caso que involucra a un atleta transexual será confidencial y no se liberará ni será hecho público por la ISSF.

18.2. PROPIEDAD Y EXPLOTACIÓN DE LOS DERECHOS COMERCIALES

De acuerdo con el Reglamento General, la ISSF es el único titular de radiodifusión, licencias, derechos de marketing, promoción, equipo, y otros derechos relacionados con las competencias y otros eventos oficiales de la ISSF (Asambleas, Congresos, etc.) aún no desarrollado, con la excepción de los Juegos Olímpicos. Para los Campeonatos de la ISSF, excepto los Juegos Olímpicos, la ISSF tiene el derecho de vender su difusión y otorgamiento de licencias de marketing, promoción y los derechos de los equipos. La ISSF puede decidir asignar parte de estos derechos a los organizadores de un Campeonato ISSF sobre la base de estas directrices, ya sea para un canon o ninguno en absoluto. En tales casos, el organizador del evento y la ISSF se pondrán de acuerdo sobre los términos.

18.3. LOGO ISSF

El logotipo de la ISSF es propiedad exclusiva de la ISSF. Su uso requiere la aprobación previa de la ISSF. Todos los detalles sobre el aspecto exacto, el color, las fuentes y el uso del logotipo de la ISSF se describen en las Directrices "Identidad y diseño Corporativo de la ISSF" que está disponible en la sede de la ISSF.

18.4. DERECHOS DE RADIODIFUSIÓN Y OTROS MEDIOS

Los derechos incluyen, pero no se limitan a la transmisión (en directo, diferido o momento culminante) de las imágenes visuales (así como su transmisión de sonido para la recepción, en relación con esas imágenes) para receptores de televisión convencionales o del hogar o de dispositivos aún no inventados a través del cual las imágenes se transmiten o distribuyen. Dichos medios también incluyen, pero no está limitado a, programas de radio, momento culminante, los derechos en línea y de Internet, archivos, y el acceso de noticias, así como la transmisión a los dispositivos móviles.

ISSF ha creado su propio sitio Web para aprovechar las oportunidades comerciales y de comunicación a través de este y otros dispositivos electrónicos, incluidos los que aún no se han desarrollado o inventado

18.5. DERECHOS DE MARKETING Y NORMAS DE PUBLICIDAD

Estas reglas se aplican a todas las partes oficiales de Campeonatos de la ISSF (ceremonias entrenamiento y la competición, apertura, cierre y ceremonias de premiación).

Los derechos de marketing incluyen todos los derechos de comercialización, licencias y / o mercadotecnia, o aún no inventado para una competición deportiva. La venta de estos derechos incluye publicidad y beneficios correspondientes.

Marcas del patrocinador en carteles, pancartas, carteles u otros materiales puede aparecer en la ropa de atleta y equipo en los Polígonos y en otras instalaciones en Campeonatos de la ISSF, si esas marcas patrocinadoras están de acuerdo con este Reglamento.

Durante los Juegos Olímpicos, publicidad con carteles, pancartas, carteles u otros medios de publicidad no están permitidos a menos que sea autorizado por las reglas del COI, en particular por la Publicidad, manifestaciones, Código de propaganda de la Regla de la Carta Olímpica.

Para los Juegos Olímpicos, las marcas patrocinadoras no están permitidas y deben ser eliminadas o cubiertas si es posible con el mismo material y color siempre y cuando siga cumpliendo Reglas de la ISSF para espesor y rigidez.

18.6. EN EL LUGAR DE LA PUBLICIDAD

La publicidad en Polígonos de Campeonatos ISSF no puede ser colocada en áreas de blancos, de tal manera que interfiera la visualización de los atletas.

La ISSF se reserva el derecho de controlar los anuncios del patrocinador en la entrada principal de los Polígonos en Campeonato ISSF, Pizarras o Tableros oficiales, monitores oficiales de puntuación, bastidores de blancos y números dorsal.

La planificación del emplazamiento y las dimensiones de los espacios publicitarios mencionados antes requieren la aprobación previa de la ISSF. Todo o parte de los espacios disponibles pueden ser contratados a una agencia de publicidad como un paquete. Si una agencia es decidida a cargo, la Secretaría General debe transmitir el nombre de la agencia y los detalles del contrato a la Federación del País Organizador tres (3) meses antes del Campeonato ISSF o evento oficial.

Los demás espacios publicitarios disponibles son propiedad del organizador.

18.7. PATROCINIOS Y PUBLICIDAD

Un patrocinio es un contrato basado en apoyo de un atleta u organización, proporcionado al atleta en forma de dinero, bienes o servicios.

Estas normas se aplican a todos las partes oficiales de Campeonatos, eventos supervisados por la ISSF (entrenamiento y competición, ceremonias de apertura, cierre y premiación).

Una Federación Nacional puede celebrar un contrato con una empresa comercial o una organización de patrocinios, suministro de equipo o de la publicidad.

Un atleta podrá celebrar un contrato de patrocinio individual con una empresa comercial o una organización.

Estos contratos deben respetar las normas de Federaciones Nacionales y la ISSF. Los contratos de patrocinio puede autorizar a las imágenes, nombres o actuaciones deportivas de los atletas para aparecer en los anuncios de contratación de las empresas comerciales.

Pago individual a atletas de dichos contratos se pueden hacer ya sea para el atleta o la Federación Nacional.

18.8. MARCAS EN EQUIPO DE ATLETAS, ROPA, ACCESORIOS Y CALZADO

18.8.1. MARCA

Una marca es un nombre distintivo, símbolo, lema o diseño que identifica legalmente una empresa o sus productos y servicios, para distinguirlos de los ofrecidos por otros.

18.8.2. MARCA COMERCIAL

Una marca comercial es cualquier suceso visible de una marca o un anuncio publicitario en un elemento de material, accesorios, ropa y calzado usado durante la competición. Hay dos (2) tipos de marca comercial:

18.8.3. IDENTIFICACION DEL FABRICANTE

Una identificación del fabricante es una visualización del nombre del fabricante o una marca en un producto hecho por el fabricante (propietario de la marca) con el objetivo de identificar el producto y / o su origen.

18.8.4. TECNOLOGIA DE IDENTIFICACION DEL PRODUCTO

La tecnología de identificación del producto significa la técnica identificación (que no incluirá ningún tipo de identificación del fabricante o partes del mismo) que se utiliza en un elemento de equipo para identificar tela o cualquier tecnología utilizada en el desarrollo y fabricación de un artículo de equipo utilizado.

18.8.5. IDENTIFICACION DEL PATROCINADOR

Un patrocinador que marca es un signo de publicidad en un producto diferente de una identificación del fabricante o de un producto de tecnología de identificación.

18.9. REGLAS PARA IDENTIFICACIÓN DEL FABRICANTE

Restricciones adicionales para Campeonatos ISSF Una (1) identificación del fabricante por artículo del equipo / ropa / accesorios está permitido. Piezas del arma se considera que son los elementos del equipo.

Ningún fabricante o nombre del patrocinador se permite en el tapa ojo en la mira trasera en el frente o los laterales de la anteojera unidos al sombrero, gorra, gafas de tiro o a la banda de la cabeza.

El COI impone reglas especiales para los Juegos Olímpicos. Los detalles se indican en el Artículo 51 de la Carta Olímpica y texto de aplicación.

18.10. DIMENSIONES DE LA IDENTIFICACION DEL FABRICANTE

La identificación del Fabricante puede ser dividida en las categorías:

- el nombre del fabricante; o
- el logo del fabricante; o
- una combinación del nombre del fabricante y el logo del fabricante. La identificación del Fabricante será medida como sigue:

Formas Regulares. Cuando la identificación del fabricante aparece como un rectángulo o un cuadrado, se aplicarán las reglas matemáticas utilizadas para calcular el área de la superficie de la forma.

Formas Irregulares. Cuando la identificación del fabricante es una forma irregular, se traza un rectángulo alrededor de toda el área de la identificación y las reglas matemáticas utilizadas para calcular el área de la superficie del rectángulo serán aplicadas.

Formas Combinadas. Cuando la identificación del fabricante combina el nombre del fabricante con el logotipo del fabricante, se traza un rectángulo alrededor de toda el área de la identificación y las reglas matemáticas utilizadas para calcular el área de la superficie del rectángulo serán aplicadas.

18.11. REGLAS GENERALES PARA LAS MARCAS DE PATROCINO

El equipo o los bienes entregados a un equipo nacional, con referencia a la identificación del fabricante, se deben ajustar a las especificaciones establecidas en estas reglas. Marcas de Patrocinador en la piel desnuda no están permitidas.

Imágenes o retratos de atletas que usen ropa con marcas comerciales en contravención con lo especificado en estas reglas no se puede utilizar en publicidad en los lugares durante el entrenamiento y la competición.

El tamaño y la apariencia de las marcas patrocinadoras de los elementos utilizados por el atleta se define en la Tabla 1.

18.12. NUMEROS DORSALES (BID)

Los números dorsales pueden incluir la marca comercial de los patrocinadores del campeonato ISSF, siempre que todos los competidores utilicen números dorsales marcados de manera similar. No más de 150 cm² o un máximo del 25% del área del número dorsal pueden estar dedicados a la marca de patrocinio general. Los números dorsales deben mostrar el Apellido, las iniciales y el país del atleta. La abreviatura del COI de la nación debe ser utilizada. La altura mínima de las letras debe ser tan grande como sea posible, pero no debe ser inferior a 20 mm.

Para Rifle la abreviatura COI de la nación del atleta y su Apellido y primera inicial en letras Latinas debe mostrarse (abreviatura COI arriba en la parte trasera a la altura de los hombros de la parte exterior de su chaleco).

18.13. CONTROLES Y SANCIONES

Las Federaciones Nacionales, junto con la ISSF, son responsables de hacer cumplir las Reglas de Elegibilidad y Patrocinio.

Los jurados de Competición son responsables de hacer cumplir las reglas de la ISSF en materia de publicidad en el equipo y la ropa durante la competencia y las áreas de entrenamiento.

En caso de violación, el Jurado debe emitir una advertencia verbal o una amonestación por escrito. Un atleta que no cumpla con las normas no debe ser autorizado para iniciar o continuar en la competición.

Las decisiones de los Jurados Competencia en materia de infracción de estas reglas pueden ser apeladas ante el Jurado de Apelación, cuya decisión es FINAL.

Si un anunciante explota el uso del nombre, título, o foto individual de un atleta en relación con cualquier publicidad, patrocinio, o la venta de bienes sin la autorización o el conocimiento del atleta, el atleta puede dar "poder notarial " a su / su Federación Nacional o de la ISSF para que puedan, si es necesario, a tomar medidas legales contra el anunciante en cuestión.

Si el atleta en cuestión no lo hace, la ISSF juzgará la situación como si el atleta había dado el permiso al anunciante.

18.14. APROBACIÓN

Estas Reglas de elegibilidad fueron modificadas y aprobadas por el Comité Ejecutivo de la ISSF, el 7 de abril de 2008 en Pekín, CHN y el 12 de noviembre de 2012 en Acapulco, MEX. Sustituyen a las ediciones anteriores de las Reglas de Elegibilidad ISSF y entrará en vigor 1 de enero 2013.

The following rules are part of these ISSF Eligibility Rule and are available on the IOC website.

Olympic Charter Rule 40 - Eligibility Code – Bye-Law to Rule 40

Olympic Charter Rule 41 – Nationality of Competitors - Bye-Law to Rule 41

Olympic Charter Rule 50 – Advertising, Demonstrations, Propaganda – Bye- Law to Rule 5

TABLA 1, REGLAS ESPECIALES PARA MARCAS DE PATROCINIO		
CATEGORIA/ITEM	Regla Aplicable	
Equipamiento		
Armas	Las armas pueden tener un máximo de dos (2) marcas patrocinadoras comerciales. El mismo tipo y del mismo tamaño de las marcas puede aparecer en ambos lados del arma.	
Otro Equipamiento	No se aplicarán restricciones para correas de Rifle, Rodillo, Soporte de Rifle, soporte de Telescopio, Telescopios, Estuches para armas, bolsa de tiro, Maletas y bolsas de tela, etc.	
Vestimenta		
Ropa de Competición	Regla Aplicable	Otras restricciones
Para cualquiera de: Prenda Exterior de tiro (Chaqueta, chaleco, camisa o Sweat Top, etc.)	Frente: Hombro y área media (alta y media tercios del torso) máximo 5 marcas de patrocinadores (3, patrocinadores, 1 emblema de ISSF y / o 1 emblema de la Federación Nacional).	La posición superior en el lado izquierdo (lado derecho para izquierda atletas zurdos) debe ser reservada para el emblema ISSF. LA MITAD de la parte izquierda debe reservarse para el emblema y/o bandera de la Federación nacional.
	Espalda: área de hombro (tercio superior del torso) sin marcas	Reservado para el nombre y la abreviatura del COI de la nación de la atleta y / o el número de dorsal. Si una bandera de la nación es usada, ésta deberá ser colocada a la izquierda (mirado por otra persona) de la abreviatura COI.
	Espalda: área media (medio tercio del torso) sin marcas	Reservado (solamente) para el N° dorsal
	Adelante: Área cadera (tercio inferior del torso) máximo 2 marcas	Ninguna
	Espalda: Área cadera (tercio inferior del torso) máximo 3 marcas	Ninguna
Para cualquiera de: Pantalones, shorts, pantalones deportivos, etc.	Mangas: Máximo 1 marca	La marca idéntica debe aparecer en ambas mangas
	Piernas de los pantalones: 1 marca	La marca idéntica debe aparecer en ambas piernas.
	1 marca	Ninguna

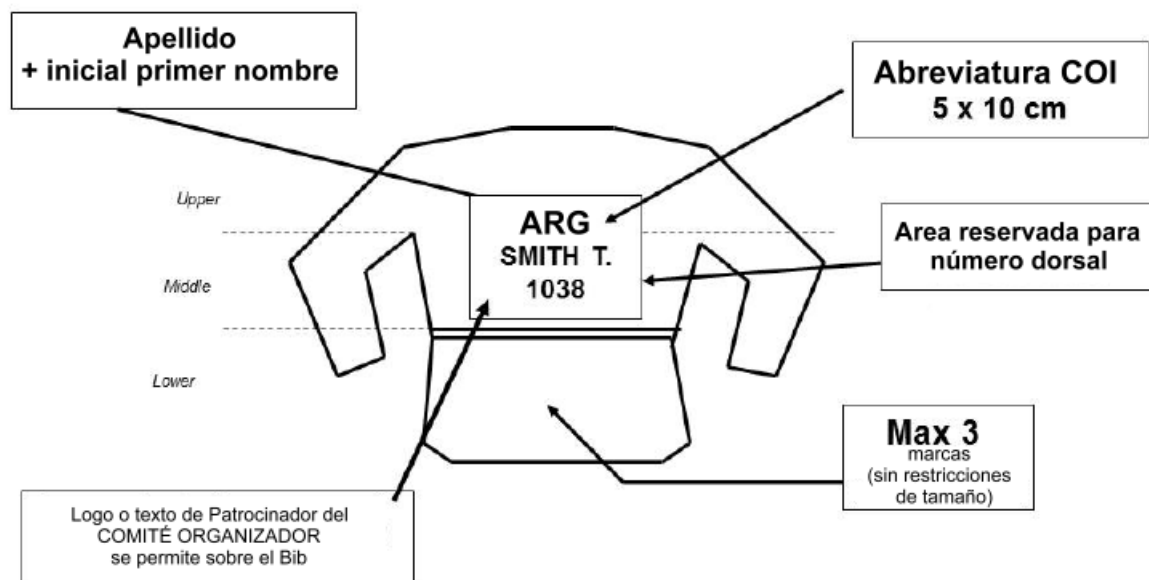
Uniformes Formales Uniformes de vestir	Regla Aplicable: Los uniformes oficiales de vestir pueden llevar el nombre o marca comercial de hasta cinco (5) patrocinadores regulada por la Federación Nacional.	Un uniforme de vestir incluye toda la ropa usada por el atleta y los miembros del equipo durante todos partes oficiales de los campeonatos, donde el protocolo requiere mostrar emblema, nombre o abreviatura de la federación nacional en la ropa. La sola aparición de la identificación del fabricante en el uniforme de vestir no cuenta como marca de patrocinio.
Ropa Casual Ropa casual	Regla aplicable No se aplican restricciones	Incluye toda la ropa usada por el atleta en la sedes de competición bajo otras circunstancias que compitiendo o siguiendo el protocolo en el uniforme de vestir.
Accesorios Cinturón Toalla Calcetines Botella de agua guantes Anteojos Anteojos de tiro anteojeras laterales Protector auditivo calzado	Regla Aplicable: No se aplican Restricciones	Otras restricciones Ninguna
Gorro	Frontal y / o trasera sólo para el país, emblema de federación nacional, emblema de la ISSF, o emblema de un Organizador de Competencia ISSF	Ninguna
Fronte y atrás de tapa ojo	No marcas de patrocinio	

MARCAS DE PATROCINIO

②

TODAS EXCEPTO ESCOPETA

ESPALDA de prenda exterior

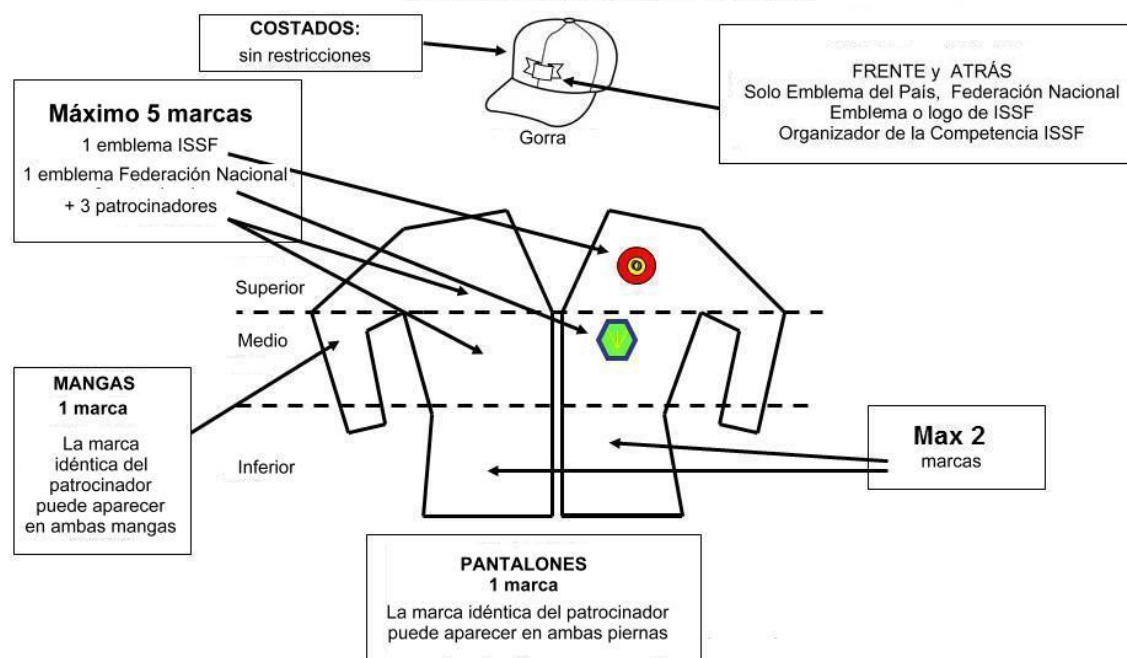


MARCAS DE PATROCINIO (TODAS)

①

FRENTE de prenda exterior (mostrado para tiradores diestros)

SIN RESTRICCIONES DE TAMAÑO

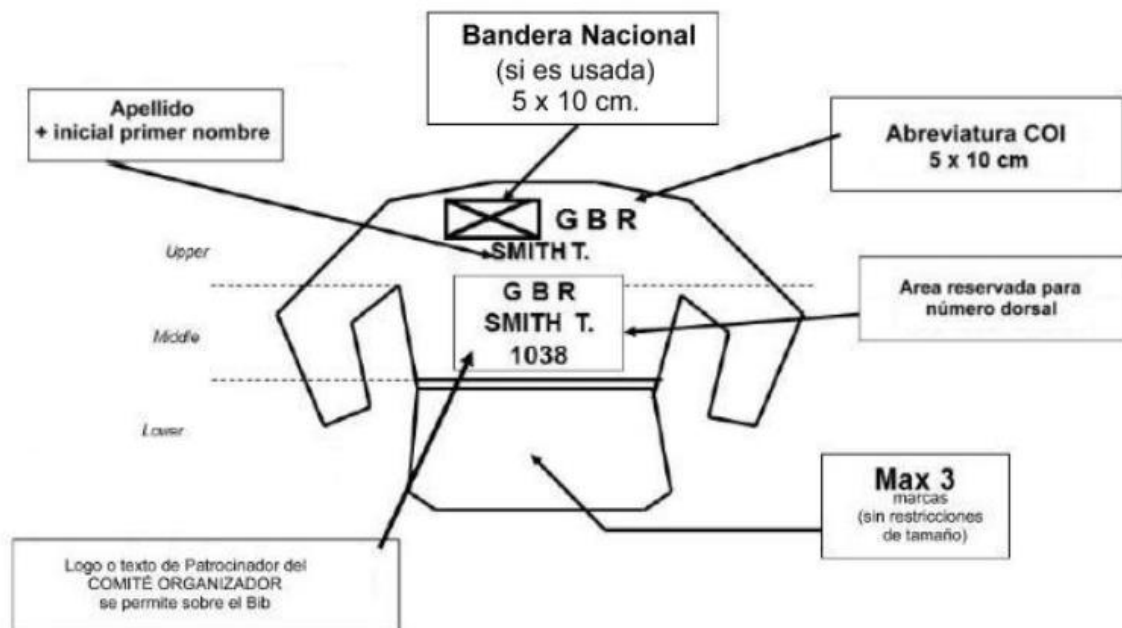


MARCAS DE PATROCINIO

3

SHOTGUN ONLY

ESPALDA de prenda exterior



19. REGLAMENTO TECNICO ESPECIAL PARA RIFLE DE AIRE A 10 METROS Y 50 METROS

19.1. ASPESTOS GENERALES

Estas Normas forman parte del Reglamento Técnico General de la ISSF y se aplican a todas las modalidades de Carabina y fusil.

Todos los deportistas, jefes de equipo y árbitros deben estar familiarizados con las Normas de la ISSF y deben asegurar que se cumplan. Es responsabilidad de cada deportista cumplir las normas.

Cuando las normas se refieran a deportistas diestros, la misma norma inversa se referirá a los deportistas zurdos.

A menos que la norma sea especialmente aplicable a hombres o mujeres, se debe aplicar uniformemente en modalidades masculinas como femeninas.

19.2. SEGURIDAD

La seguridad es de suma importancia. Las Normas de seguridad de la ISSF se encuentran en el apartado 4. de este reglamento.

19.3. NORMAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS BLANCOS

La normativa de los blancos se encuentra en el apartado 6.1.2. de este reglamento. Los requisitos para los campos y otras instalaciones se encuentran en el apartado 6.1.

19.4. ARMAS Y MUNICIÓN

19.4.1. NORMAS PARA RIFLES

Rifle de un solo tiro. Sólo pueden utilizarse rifles de un solo tiro que se deben cargar manualmente antes de cada disparo. Consejo Deportivo Internacional del Deporte Militar (CSIM) si son verificados antes del evento.

Un rifle por modalidad: En las tandas eliminatorias, clasificaciones y finales sólo se permite usar un 1 rifle. Los mecanismos de disparo (acción), los cañones o las culatas no pueden ser cambiados, excepto una rabera desmontable.

Pueden cambiarse los mecanismos fijados al disparador (acción), cañón o culatas. Un rifle que tenga una avería de difícil arreglo podrá pedir ser reemplazada de acuerdo con la norma, si el Jurado los aprueba.

Sistemas de reducción de movimiento o de oscilación: Se prohíbe cualquier dispositivo, mecanismo o sistema que retrase de una manera activa, reduzca o minimice las oscilaciones o los movimientos previos a la realización del disparo.

Empuñaduras: la empuñadura para la mano derecha estará construida de modo que no se apoye sobre la correa o sobre el brazo izquierdo.

Los cañones y tubos de extensión no deben estar perforados de ningún modo. Se prohíben los compensadores y frenos de boca en las carabinas o rifles. Cualquier construcción o dispositivo dentro del cañón o de los tubos que no sean el estriado y la recámara del cartucho o balín están prohibidos.

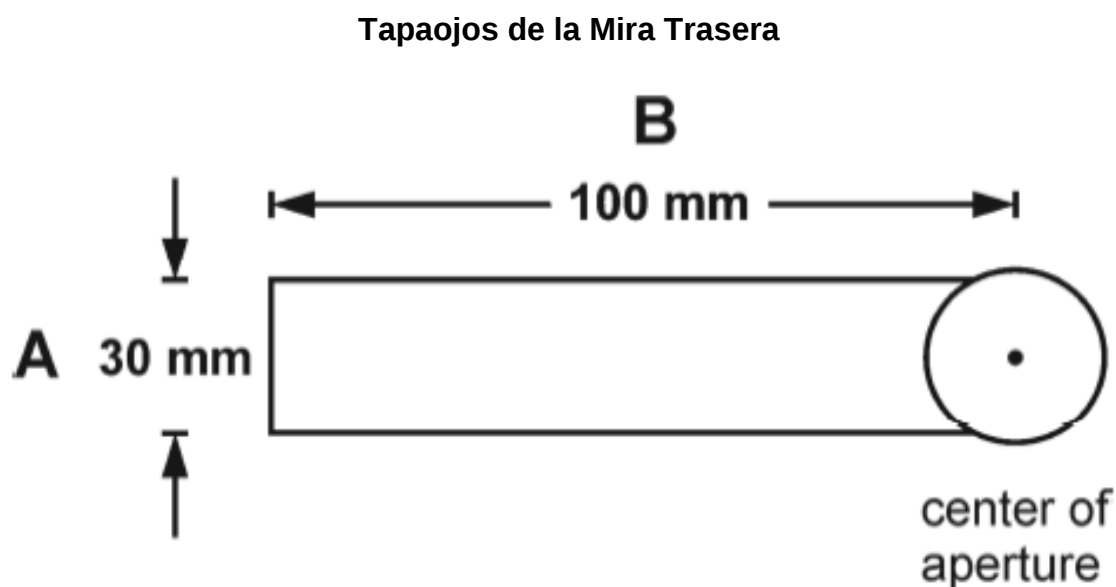
19.4.2. MIRAS

- a) Los visores delanteros o traseros pueden tener lentes teñidas o filtro polarizado, pero las miras no pueden tener ningún sistema de lentes.
- b) No se podrá fijar a la carabina ningún sistema que mejore la luz, vista óptica, sistema óptico o telescopio;
- c) Sólo se puede fijar una sola lente correctiva en la mira trasera; o el deportista puede usar lentes correctivas o tintadas;

d) Se prohíbe cualquier dispositivo de puntería programado para activar el mecanismo de disparo o gatillo;

e) Puede fijarse un tapaojo al rifle o en la mira trasera. El tapaojo no debe tener más de 30 mm de ancho (A) ni extenderse más allá de 100 mm (B) desde el centro de la abertura de la mira trasera en el lado del ojo que no apunta. No se debe usar un tapaojo en el lado del ojo que apunta; y se puede utilizar un prisma o dispositivo de espejo cuando se dispara desde el hombro derecho mientras se apunta con el ojo izquierdo, siempre que no tenga un sistema de lentes de aumento.

No se puede usar cuando se dispara desde el hombro derecho y se apunta con el ojo derecho.



19.4.3. SE PERMITEN LOS DISPARADORES ELECTRONICOS SIEMPRE QUE:

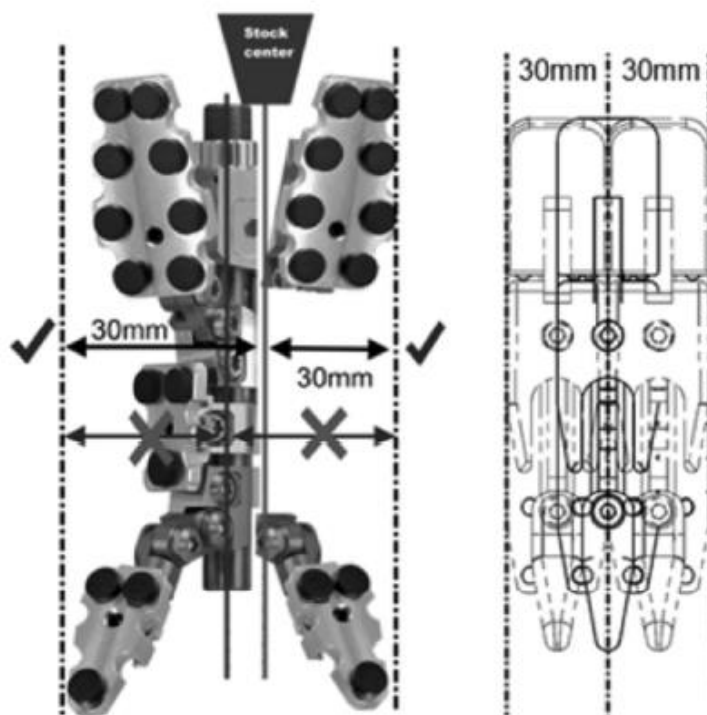
a) Todos los componentes están firmemente adheridos y contenidos dentro del mecanismo de disparo o de la culata de la carabina para que la batería y los cables no sean visibles externamente;

- b) El disparador sea accionado con la mano derecha si el deportista es diestro o con la mano izquierda de un deportista zurdo;
- c) Todos los componentes se incluyen en la carabina cuando ésta se somete a inspección por la Sección de Control de Equipo; y
- d) El rifle con todos los componentes instalados cumple con las reglas que rigen sobre las dimensiones y el peso para esa prueba.

19.4.4. NORMAS PARA RIFLE DE AIRE A 10 METROS

Las medidas indicadas en esta regla también se ilustran en el DIAGRAMA DE MEDIDAS DE RIFLE.

La placa de tope o cantonera puede ser ajustable hacia arriba o hacia abajo. La cantonera puede estar desviada hacia la derecha o hacia la izquierda del centro de la culata o puede girar sobre su eje vertical. Si se utiliza una cantonera de varias partes, TODAS las partes deben ser desplazadas o giradas en la misma dirección desde el centro de la culata. Ninguna parte de la cantonera (bordes exteriores) puede extenderse más de 30 mm desde la línea central de la culata. La línea central de la culata es una línea vertical que es perpendicular al eje del cañón.



Se prohíben los agujeros para el pulgar, el apoyo para los pulgares, el apoyo de palma de la mano (seta), el apoyo del talón de la mano y el nivel de burbuja. Un reposa manos es cualquier accesorio o extensión en la parte delantera o lateral de la empuñadura del arma diseñada para evitar que la mano se deslice. La empuñadura del pistolete, la pieza de la mejilla o la parte inferior de la culata no puede estar ajustada anatómicamente.

La empuñadura de la pistola no debe extenderse lateralmente (hacia el lado) a más de 60 mm de un plano vertical perpendicular a la línea central del cañón.

El punto más bajo de la culata, entre la empuñadura del pistolete y la cantonera, no podrá estar a más de 140 mm por debajo de la línea central del cañón. Este límite no se aplica a las carabinas de madera.

El punto más bajo del extremo delantero, (o apoyo de la mano) no puede estar a más de 120 mm por debajo de la línea central del cañón.

No se puede añadir ningún material que, de mayor agarre al extremo delantero, a la empuñadura o parte inferior de la culata.

19.4.5. CONTRAPESOS

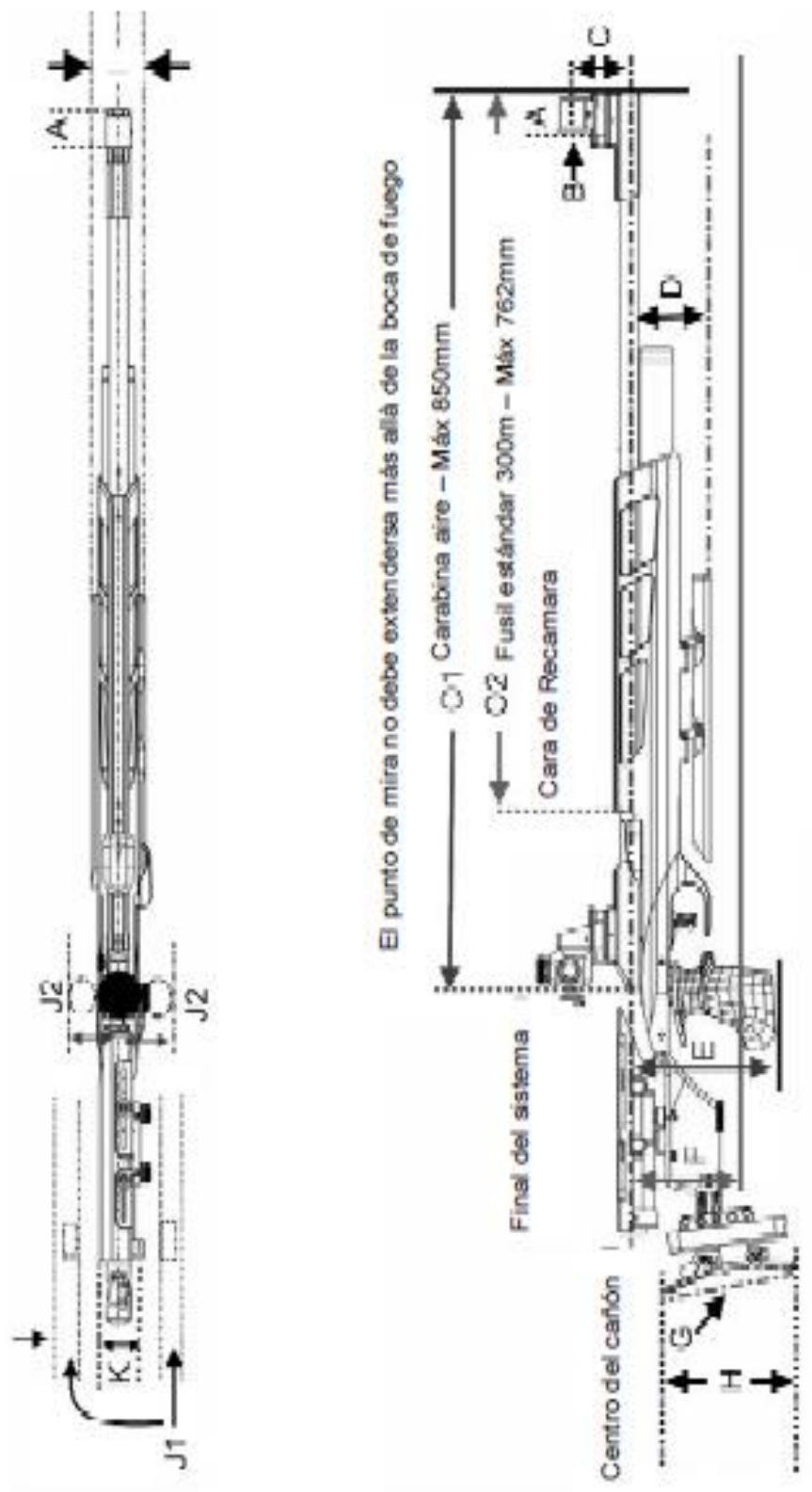
- a) Se permiten los pesos de cañón dentro de un radio de 30 mm desde el centro del cañón. Los pesos de cañón se pueden mover a lo largo del cañón; y
- b) Quedan prohibidos los dispositivos o pesos que se proyecten hacia abajo o hacia fuera (lateralmente) de la culata;
- c) Quedan prohibidos los dispositivos o pesos que se proyecten hacia adelante o lateralmente desde la parte inferior de la cantonera o culata;
- d) Un peso puede estar unido a cualquier parte del rifle, pero el peso debe estar dentro de la forma fundamental de la culata (los pesos no pueden sobresalir de la culata); y
- e) La utilización de cualquier de cinta adhesiva no se puede usar para fijar pesos al rifle.

19.4.6. NORMAS SOLAMENTE PARA RIFLE DE AIRE DE 10 METROS

Cualquier tipo de Carabina de aire comprimido o de gas que cumpla con las especificaciones de la Tabla de Medidas de rifle con las siguientes restricciones adicionales:

- a) La longitud total del sistema del Rifle de aire, medida desde el extremo posterior de la recámara hasta la boca delantera, no debe exceder de 850 mm; y
- b) El punto de mira no podrá extenderse más allá la boca del arma.

Diagramas de Medidas de Rifle



19.4.7. TABLA DE MEDIDAS DE RIFLE

Las Medidas para las dimensiones C, D, E, F, J1, J2 y K se toman desde el eje del cañón.

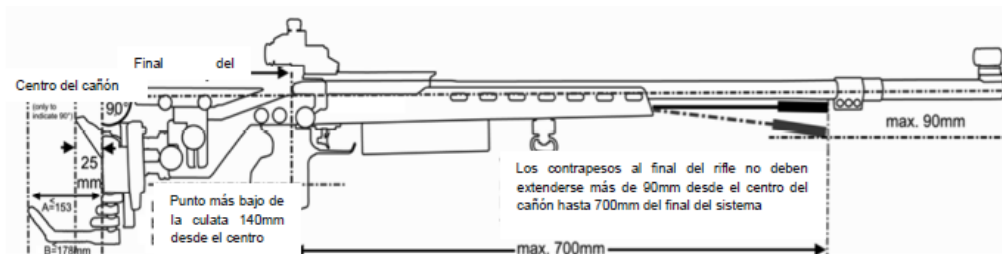
CLAVE	CARACTERÍSTICAS DEL RIFLE	RIFLE DE AIRE
A	Longitud del túnel de la mira delantera	50 mm
B	Diámetro del túnel de la mira delantera	25 mm
C	Distancia desde el centro de la mira delantera de la línea o parte superior del tablón al centro del cañón	60 mm
D	Profundidad de la parte delantera	120 mm
E	Punto más bajo de la empuñadura	160 mm
F	El punto más bajo entre la empuñadura y la culata (no se aplica a rifles de madera)	140 mm
G	Profundidad de la curva de la cantonera	20 mm
H	Longitud de la cantonera	153 mm
I	Grosor máximo (anchura) de la parte delantera (caja)	60 mm
J1	Distancia máxima de la carrillera desde un plano vertical a través de la línea central del cañón	40 mm
J2	Distancia máxima de la empuñadura desde un plano vertical a través de la línea central del cañón	60 mm
K	Desplazamiento de la cantonera, medida desde el borde izquierdo o derecho de la cantonera hasta el centro de la culata (el eje de la cantonera debe ser vertical.)	30 mm
L	Peso del disparador	Libre
M	Peso con miras (y con tope de mano 300m)	5.5 kg
N	El punto de mira no debe extenderse más allá de la aparente boca del rifle	No debe extenderse
O1	Rifle de Aire: Longitud total del sistema de aire	--- 850 mm
O2	Fusil Estándar: La longitud total del cañón incluyendo la extensión (desde la boca de fuego hasta la base de la	---

	recámara)	
--	-----------	--

19.4.8. NORMAS PARA RIFLE DE 50 METROS

Se permiten todas las carabinas con recámara para cartuchos de 5.6 mm (0,22 "de largo):

- a) El peso de la carabina no podrá exceder de 8.0 kg para los hombres con todos los accesorios, incluyendo el apoyo de la palma de la mano (seta) o tope de mano;
- b) peso de la carabina no podrá exceder de 6.5 kg para las mujeres con todos los accesorios, incluyendo el apoyo de la palma de la mano (seta) o tope de mano;
- c) Los contrapesos sobre o en el interior de la parte inferior de la culata o de la parte trasera de la culata no pueden extenderse horizontalmente (lateralmente) más allá de la línea central del cañón ni la distancia de la extensión máxima de la carrillera de la línea central del cañón;
- d) Los contrapesos no pueden extenderse más hacia atrás que una línea perpendicular al punto más bajo de la cantonera;
- e) Los contrapesos adheridos a la culata deben estar rígidamente unidos y no pueden ser sujetos con cinta adhesiva;
- f) Los contrapesos en el extremo delantero del rifle pueden extenderse no más de 90 mm por debajo de la línea central del cañón y no más adelante de 700 mm de la parte posterior (trasera) del sistema; y
- g) El punto más bajo de la culata no puede extenderse más de 140 mm desde la línea central del centro del cañón. Este límite no se aplica a los rifles de madera.



19.4.9. GANCHO DE LA CULATA (RABERA)

- a) Se puede utilizar una rabera que cumpla con las siguientes restricciones;
- b) La rabera que se proyecta hacia atrás desde la parte inferior de la culata no debe extenderse más de 153 mm (A) más allá de la parte trasera de una línea perpendicular a una línea trazada a través del eje del cañón del rifle y que es tangente a la parte más profunda de la culata que normalmente descansa contra el hombro; Punto más bajo de la culata 140mm desde el centro Final del Centro del cañón. Los contrapesos al final del rifle no deben extenderse más de 90mm desde el centro del cañón hasta 700mm del final del sistema
- c) La rabera que sobresalga del fondo de la cantonera debe tener una longitud exterior total alrededor de cualquier curva o torsión de no más de 178 mm (B);
- d) La máxima proyección de la cantonera (profundidad de la curva de la cantonera) no debe extenderse más de 25 mm desde la parte trasera y en una línea perpendicular al eje del cañón; y
- e) Se prohíben los dispositivos o pesos que se proyecten hacia delante o lateralmente desde la parte inferior de la cantonera.

19.4.10. APOYO DE LA PALMA DE LA MANO (SETA)

Un apoyo de la palma de la mano, es cualquier accesorio o extensión desmontable debajo del extremo delantero que ayuda a apoyar la carabina en la mano delantera. Dichas extensiones no deben prolongarse más de 200 mm por debajo de la línea central (eje) del cañón.

19.4.11. EMPUÑADURAS

Ninguna parte de la empuñadura puede extenderse o construirse de manera que le permita tocar o apoyar la parte posterior de la mano o la muñeca.

19.4.12. MUNICION

RIFLE	CALIBRE	OTRAS ESPECIFICACIONES
50m	5.6 mm (.22")	R.L.R. Solo están permitidas las balas hechas de plomo o de un material blando similar.
10m	4.5 mm (.177")	Solo están permitidos proyectiles de cualquier forma hechos de plomo u otro material blando.

19.5. NORMAS DE VESTIMENTA

Ver el Reglamento Técnico General para las normas generales referentes a la vestimenta y el control de la misma (Apartado 9.1.).

19.5.1. NORMAS GENERALES DE VESTIMENTA PARA RIFLE

Todas las chaquetas de tiro, pantalones de tiro y guantes de tiro deben ser de material flexible que no cambie sustancialmente sus características físicas, es decir, se vuelvan más rígidas, más gruesas o más duras, bajo condiciones de disparo comúnmente aceptadas. Todos los forros, acolchados y refuerzos deben cumplir las mismas especificaciones. Cualquier forro o relleno no debe ser acolchado, cosido, pegado o fijado de otra manera a la capa exterior de la ropa que no sea de puntos de sastrería normales. Todo el forro o relleno debe medirse como parte de la ropa.

Sólo se puede usar una (1) chaqueta de tiro y solo un (1) par de pantalones de tiro por deportista en todas las modalidades de rifle en cualquier Campeonato de la ISSF.

Todas las chaquetas y pantalones de tiro deben tener un sello con un número de serie exclusivo emitido por el Control de Equipo de la ISSF y registrado en una base de datos de la ISSF. Los deportistas con chaquetas o pantalones que no tengan un sello deben llevarlos a Control de Equipo para que tengan un sello adherido y registrado en la base de datos de la ISSF.

Sólo se puede registrar una chaqueta y un pantalón para cada deportista. Los deportistas con más de una chaqueta o pantalón con sellos ISSF deben informar al Control de Equipo de la ISSF que se usará en futuras competencias y sólo quedará un sello por artículo. Los deportistas que cambien chaquetas o pantalones o cualquier otro vestuario sin sello (nuevo o modificado) deben llevarlos al Control de Equipo para obtener un sello y retirar el sello anterior.

Cuando se selecciona un deportista para las revisiones de post-competición, ésta debe confirmar que el número de sello registrado para ese deportista era el número de sello de la ropa usada por ese deportista.

Los pantalones deportivos de entrenamiento o los zapatos deportivos normales se pueden usar en cualquier prueba o posición. Si se usan pantalones cortos durante competencias, la parte inferior de la pierna debe estar a no más de 15 cm por encima del centro de la rótula. Las sandalias de cualquier tipo no se pueden usar.

Los deportistas son responsables de asegurar que todos los artículos de ropa utilizados cumplen con estas Reglas. La Sección de Control de Equipo debe estar abierta para hacer inspecciones voluntarias de la ropa de los deportistas desde el día de Entrenamiento Oficial hasta el último día de competición y se les aconseja llevar sus artículos de carabina para una verificación de Control de Equipo antes de las competencias para asegurarse de que cumplen con estas Reglas. En la preparación de chaquetas y pantalones para competencias, los deportistas deben tener en cuenta las variaciones de medición que puedan ocurrir debido a cambios en la temperatura, humedad u otras condiciones ambientales.

Se realizarán controles posteriores a la competición en todos los artículos de vestuario de rifle después de las tandas de eliminación y de clasificación para asegurar su cumplimiento.

19.5.2. NORMAS DE MEDICION DE ROPA

Tabla de Estándares de Grosor de la Ropa

La ropa de competición de carabina y fusil debe cumplir con estas normas de medida del grosor:

Zona de Medida	Grosor	Chaqueta	Pantalón	Botas	Guantes	Ropa Interior
Normal	Simple	2.5 mm	2.5 mm	4.0 mm	—	2.5 mm
Normal	Doble	5.0 mm	5.0 mm	—	—	5.0 mm
Normal	Total	—	—	—	12.0 mm	—
Refuerzos	Simple	10.0 mm	10.0 mm	—	—	—
Refuerzos	Doble	20.0 mm	20.0 mm	—	—	—

No puede aprobarse ninguna medida superior a las normas de medición de grosor de la tabla (cero tolerancias).

19.5.3. NORMAS PARA LA MEDIDA DE LA RIGIDEZ

La ropa de competición de rifle debe cumplir con estas normas de la medición de la rigidez:

- Si el cilindro de medición está presionado por lo menos 3.0 mm, el material es aceptable;
- Si se muestra una medición por debajo de 3.0 mm, el material es demasiado rígido. No podrá aprobarse ninguna medida por debajo de la medida mínima de 3.0 mm; y

c) Todas las partes de la chaqueta o de los pantalones deben poder medirse con el cilindro de medición de 60 mm. Si una pieza es demasiado pequeña para la prueba normal (sin área plana de al menos 60 mm o más), la medición debe realizarse sobre las costuras.

19.5.4. NORMAS PARA LA FLEXIBILIDAD DE LA SUELA DEL ZAPATO

Las suelas de los zapatos de los deportistas deben doblarse por lo menos 22.5 grados cuando una fuerza de 15 Newton-Metros se aplica al área del talón mientras que la bota o el zapato se fija en el dispositivo de la prueba (véase la regla).

Zapatos de Tiro

Los zapatos de calle o deportivos ligeros están permitidos en todas las posiciones. Los zapatos de tiro especiales que no excedan las siguientes especificaciones pueden ser usados solo en competencias de 10m y 50m y de 3 posiciones. Los zapatos de tiro especiales (botas) no deben ser usados en modalidades de rifle.

El material de la parte superior (por encima de la línea de la suela) deberá ser de material blando, flexible y plegable, no más grueso que 4 mm, incluyendo todos los revestimientos, cuando se mida en cualquier superficie plana tal como el punto D en la Tabla de Medición del Zapato de Tiro.

La suela del zapato debe estar construida del mismo material y composición en toda su longitud y anchura y la suela debe ser flexible en toda la parte delantera del pie. Los deportistas pueden usar suelas o plantillas en sus zapatos, pero cualquier inserción también debe ser flexible en la parte delantera del pie.

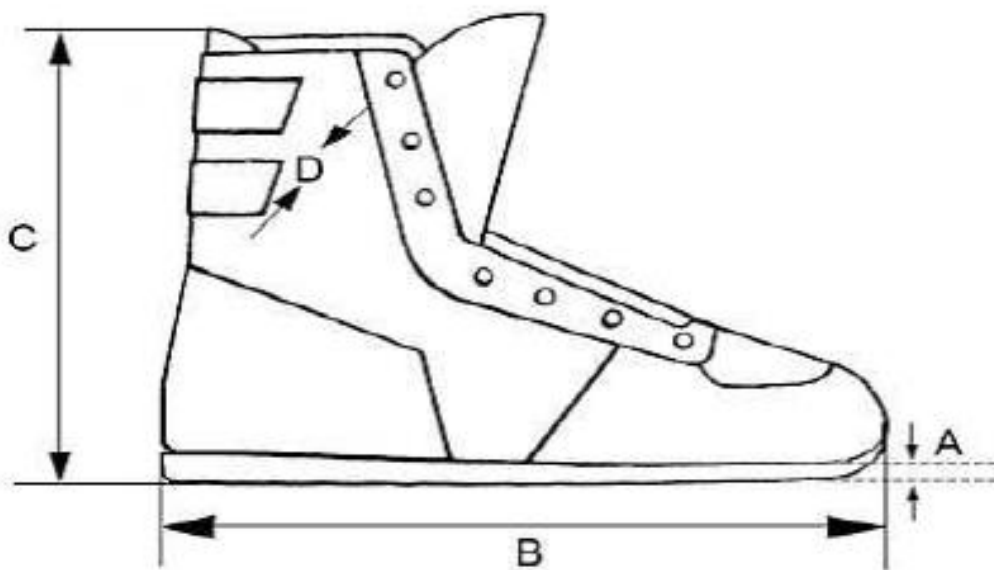
Para demostrar que las suelas son flexibles, los deportistas deben caminar normalmente (talón-dedo del pie) en todo momento mientras están en el puesto de tiro (FOP). Se dará una advertencia para la primera infracción, dos puntos de penalización y la descalificación para las siguientes infracciones.

La altura del zapato desde el suelo hasta el punto más alto (Dimensión C, Tabla de Medidas del Zapato de Tiro) no debe exceder dos tercios ($2/3$) de la longitud.

Si un deportista usa zapatos, estos deben ser pareja.

Tabla de Medición de Zapato de Tiro

Los zapatos de los deportistas no deben exceder las dimensiones máximas mostradas en el dibujo y el gráfico.



A.	Grosor máximo de la suela en la puntera: 10 mm
B.	Longitud total del zapato: De acuerdo con la talla del pie del usuario
C.	Altura máxima del zapato: No debe exceder los dos tercios (2/3) de la longitud B
D.	Grosor máximo de la parte superior del zapato: 4 mm.
	La suela de los zapatos debe seguir la curvatura externa del zapato y no puede extenderse más de 5.0 mm de las dimensiones externas del zapato en cualquier punto. La puntera del pie o el talón no puede cortarse cuadrada o plana.

19.5.5. CHAQUETA DE TIRO

El cuerpo y las mangas de la chaqueta, incluido el forro, no deben superar los 2.5 mm de grosor único y 5.0 mm de doble grosor en cualquier punto donde puedan

medirse superficies planas. La chaqueta no debe ser más larga que la parte inferior del puño (ver Medidas de la Chaqueta de Tiro.)

El cierre de la chaqueta debe ser sólo por medios no ajustables, p. e. botones o cremalleras. El forro no debe superponerse más de 100 mm en el cierre (ver Tabla de vestimenta). La chaqueta debe colgar con soltura sobre el deportista. Para poder determinarlo, la chaqueta debe poder solaparse más allá del cierre normal en al menos 70 mm, medida desde el centro del botón hasta el borde exterior del orificio del botón. La medida se tomará con los brazos a los lados. La medición debe realizarse con un calibrador de solape con una tensión de 6.0 kg a 8.0 kg. El área que rodea el orificio del botón está limitada a un máximo de 12 mm, y esta área puede exceder el espesor permitido de 2.5 mm.

Se prohíben todas las correas, cordones, ataduras, costuras, cosidos o dispositivos que puedan interpretarse como soporte artificial. Sin embargo, se permite tener una (1) cremallera o no más de dos (2) trabillas para recoger la tela suelta en el área de la almohadilla de hombro (ver Medidas de la chaqueta de tiro). No se permite ninguna otra cremallera u otro dispositivo para cerrar o apretar más que no sean los especificados en estas Reglas y Figuras.

La confección del panel de la espalda puede incluir más de una (1) pieza de material siempre que esta construcción no endurezca o reduzca la flexibilidad de la chaqueta. Todas las partes del panel posterior deben cumplir con el grosor máximo de 2.5 mm y la rigidez mínima de 3.0 mm.

La confección del panel lateral no puede tener ninguna costura o costuras debajo del codo del brazo de soporte en la posición de pie dentro de una zona libre de costura que se extiende 70 mm por encima de la punta del codo y 20 mm por debajo de la punta del codo. Esto debe comprobarse con el deportista que lleva la chaqueta completamente cerrada y mientras sostiene la carabina en la posición de pie.

El deportista debe ser capaz de extender completamente ambos brazos (enderezar mangas) mientras usa la chaqueta abotonada. En las posiciones de tendido y de rodilla, la manga de la chaqueta de tiro no debe extenderse más allá de la muñeca

del brazo en el que está fijada la correa. La manga no debe colocarse entre la mano o el guante y la parte delantera de la culata cuando el deportista está en la posición de tiro.

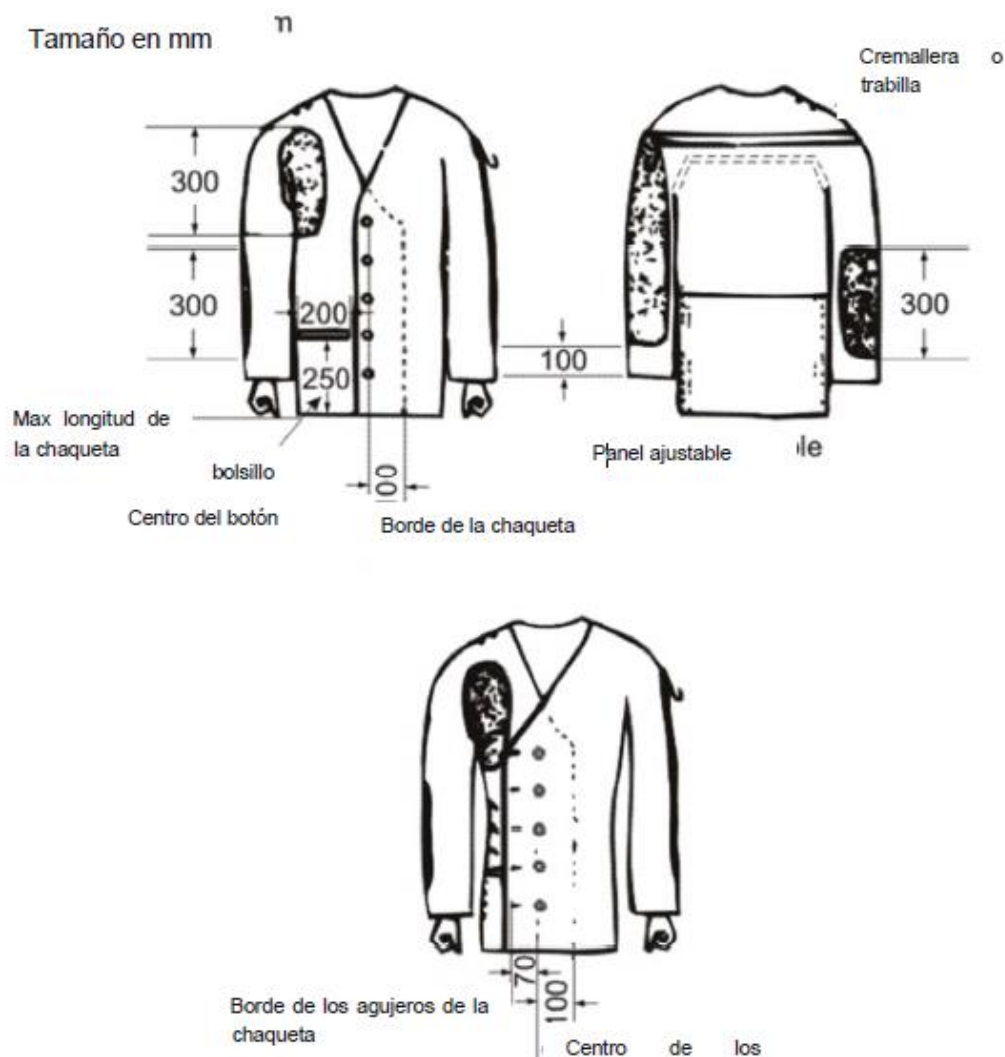
No se puede emplear velcro, sustancias pegajosas, líquido o spray en el exterior o interior de la chaqueta, almohadillas o zapatos y / o en el suelo o el equipo. Se permite la rugosidad del material de la chaqueta. Las infracciones serán penalizadas de acuerdo con las Reglas pertinentes.

Las chaquetas de tiro pueden tener parches de refuerzo añadidos solamente a sus superficies exteriores sujetas a las siguientes limitaciones:

- a) Grosor máximo, incluido el material de la chaqueta y todos los forros: 10 mm de grosor único o 20 mm cuando se mide como doble grosor;
- b) El refuerzo puede añadirse en ambos codos, pero no debe extenderse a más de la mitad (1/2) de la circunferencia de la manga. En el brazo que sostiene la correa, el refuerzo puede extenderse desde la parte superior del brazo hasta un punto 100 mm desde el extremo de la manga. El refuerzo en el brazo opuesto puede tener una longitud máxima de 300 mm;
- c) Sólo un (1) gancho, presilla, botón o dispositivo similar puede fijarse al exterior de la manga o costura del hombro en el brazo de la correa para evitar que ésta se deslice;
- d) El refuerzo en el hombro donde se apoya la culata no debe ser mayor de 300 mm en su dimensión más larga (ver Regla 7.5.4.9);
- e) Todos los bolsillos interiores están prohibidos; y
- f) Se permite un (1) bolsillo externo, ubicado en la parte delantera derecha (parte delantera izquierda para los deportistas zurdos) de la chaqueta. El tamaño máximo del bolsillo es 250 mm alto desde el borde inferior de la chaqueta y 200 mm de ancho

Medidas de la Chaqueta de Tiro

Las chaquetas de tiro deben cumplir con las especificaciones mostradas en el dibujo:



19.5.6. PANTALONES DE TIRO

El pantalón de tiro, incluido el forro, no debe superar los 2.5 mm de grosor único y 5 mm de grosor doble en cualquier punto donde pueda medirse la superficie plana. La parte superior de los pantalones no debe colocarse ni usarse 50 mm por encima del saliente del hueso de la cadera. Todos los bolsillos están prohibidos. Se

prohíben todos los cordones, cremalleras o pasadores para apretar los pantalones alrededor de las piernas o las caderas. Para sostener los pantalones sólo se puede usar un cinturón de cintura normal de no más de 40 mm de ancho y 3 mm de espesor o de tirantes. Si se lleva una correa en posición de pie, no se debe usar la hebilla o la fijación para apoyar el brazo o el codo izquierdo. El cinturón no debe doblarse, triplicarse, etc. debajo del brazo o codo izquierdo. Si el pantalón tiene una banda en la cintura, no puede tener más de 70 mm de ancho. Si el espesor de la banda excede los 2.5 mm, el cinturón no está permitido. Si no se usa un cinturón, el espesor máximo absoluto del cinturón es de 3.5 mm. Puede haber un máximo de siete (7) trabillas, de no más de 20 mm de ancho, con al menos 80 mm entre las trabillas. Los pantalones pueden estar cerrados por un gancho y hasta cinco (5) ojales, o hasta cinco (5) broches ajustables, o velcro o un cierre similar que no debe ser multicapa. Sólo se permite un (1) tipo de cierre. Un cierre de velcro combinado con cualquier otro cierre está prohibido. Los pantalones deben estar sueltos alrededor de las piernas. Si no se usan pantalones de tiro especiales, se pueden usar pantalones corrientes siempre que no den soporte artificial a ninguna parte del cuerpo.

Las cremalleras, los botones, los cierres velcro o similares y los cierres no ajustables, sólo se pueden utilizar en los pantalones en los siguientes lugares:

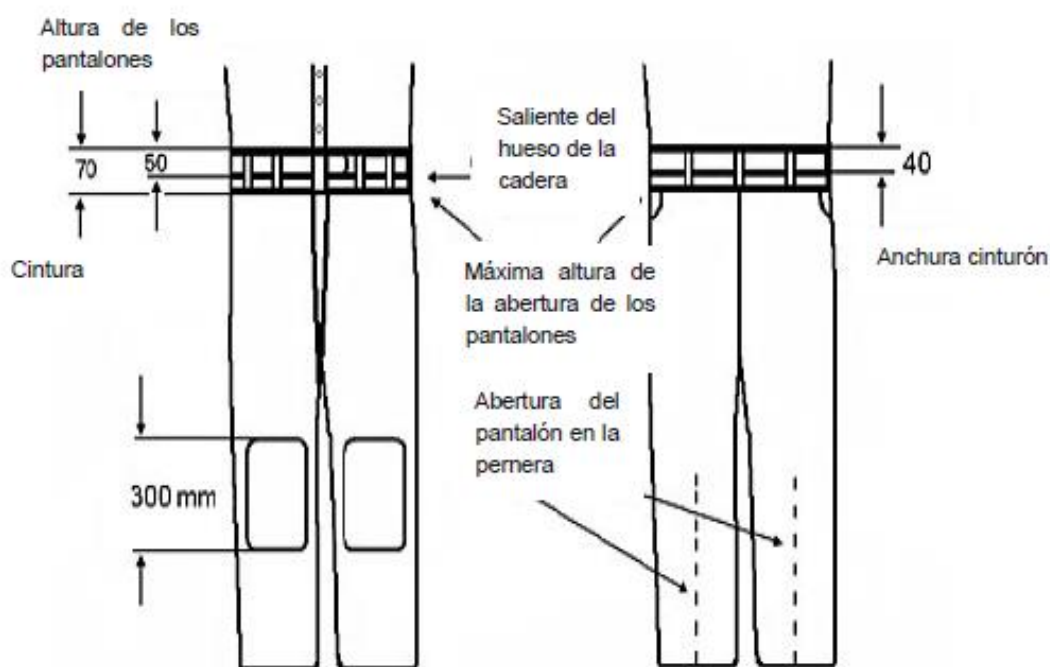
- a) Un tipo de cierre o trabilla en la parte frontal para abrir y cerrar la bragueta. La bragueta no debe ser más baja que el nivel de la entrepierna;
- b) Se permite cualquier abertura que no pueda cerrarse; y
- c) Sólo se permite otro pasador en cada pernera del pantalón. La abertura (del pasador) no debe comenzar a menos de 70 mm del borde superior del pantalón. Sin embargo, puede extenderse hasta la parte inferior de la pernera del pantalón (vea la Tabla de chaqueta y pantalones). Se permitirá un (1) pasador bien en la parte delantera de la parte superior de la pernera o la parte posterior de la pernera, pero no en ambos lugares en una (1) pernera

Pueden añadirse refuerzos a ambas rodillas del pantalón. Los refuerzos de rodilla pueden tener una longitud máxima de 300 mm y no deben ser más anchos que la mitad de la circunferencia de la pierna del pantalón. El grosor del refuerzo, incluido el material de los pantalones y los forros, no debe exceder de 10 mm en un solo grosor (20 mm de espesor doble).

Los pantalones de tiro no deben usarse en las modalidades de carabina tendido, pero pueden ser usados en las tandas de tendido en las modalidades de carabina 3- Posiciones.

Medidas de los Pantalones de Tiro

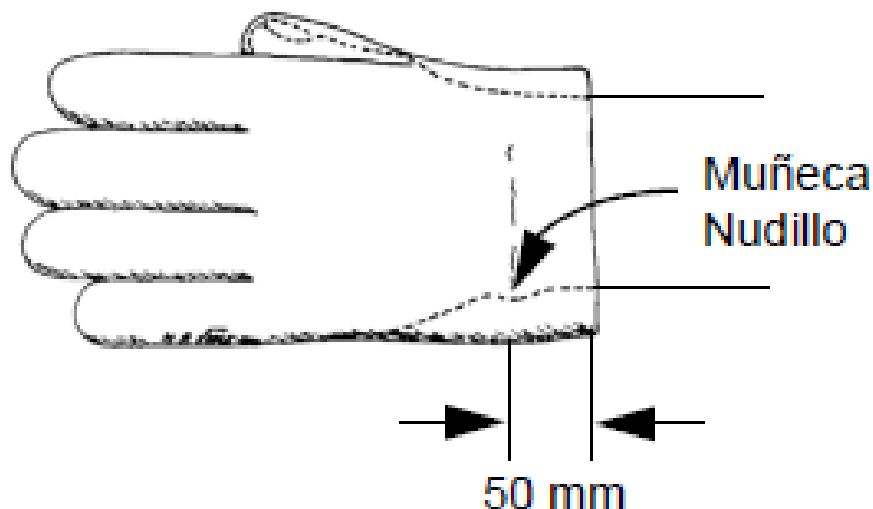
Los Pantalones de Tiro deben cumplir con las especificaciones mostradas en el dibujo:



19.5.7. GUANTES DE TIRO

El espesor total no debe superar los 12 mm cuando se midan los materiales delantero y trasero juntos en cualquier punto distinto de las costuras y juntas.

El guante no debe extenderse más de 50 mm más allá de la muñeca medida desde el centro de la articulación de la muñeca (ver dibujo). Se prohíbe cualquier correa u otro dispositivo de cierre en la muñeca. Sin embargo, una parte de la muñeca puede ser elástica para poder ponerse el guante, pero debe dejar el guante suelto alrededor de la muñeca.



19.5.8. ROPA INTERIOR

Las prendas que se llevan debajo de la chaqueta de tiro no deben ser más gruesas que 2.5 mm de espesor simple o 5 mm de espesor doble. Lo mismo se aplica a toda la ropa usada debajo del pantalón. Los pantalones vaqueros u otros pantalones ordinarios no se pueden usar bajo los pantalones de tiro.

Sólo se pueden usar debajo de la chaqueta y / o pantalones de tiro las prendas interiores y / o prendas de entrenamiento que no inmovilicen o reduzcan indebidamente el movimiento de las piernas, el cuerpo o los brazos del deportista.

Se prohíbe cualquier otra ropa interior.

19.6. EQUIPOS Y ACCESORIOS

19.6.1. CATALEJOS

El uso de catalejos no unidos a la carabina para localizar disparos y ANALIZAR el viento solo se permite para modalidades de 50m.

19.6.2. CORREAS

La anchura máxima de la correa es de 40 mm. La correa se debe usar solamente en la parte superior del brazo izquierdo y desde allí estar conectada a la parte delantera del rifle.

Las correas solo pueden ser fijadas al extremo delantero de la carabina en un solo punto. La correa debe pasar sólo a lo largo de un lado de la mano o muñeca.

Ninguna parte del rifle puede tocar la correa o cualquiera de sus accesorios, excepto en la anilla de la correa y en el tope manual.

19.6.3. APOYO PARA LOS RIFLES

El uso de un soporte para apoyar las carabinas entre disparos se permite siempre que ninguna parte del soporte sea más alta que los hombros del deportista al sostener el rifle en una posición de tiro de pie. Un soporte para apoyar el rifle no debe colocarse delante de la mesa de tiro o el banco en la posición de pie. Se debe tener cuidado que, al apoyar el rifle, no moleste a los deportistas de ambos lados.

Por seguridad, mientras que la carabina está en el soporte, debe estar sostenida por el deportista.

19.6.4. ESTUCHE O BOLSA DE TIRO

El estuche de tiro o bolsa no debe colocarse delante del hombro delantero del deportista en la línea de tiro, excepto en la posición de pie, en la que el estuche o bolsa de tiro, mesa o soporte puede ser utilizado como un punto de apoyo entre

disparos. La bolsa de tiro, mesa o soporte no debe ser de tal tamaño o forma que interfiera con los deportistas de los puestos adyacentes o constituya una defensa contra el viento.

19.6.5. RODILLO

Sólo se permite un (1) rodillo de forma cilíndrica para disparar en posición de rodilla. Las dimensiones son de un máximo de 25 cm de largo y 18 cm de diámetro. Debe ser de material blando y flexible. No se permiten ribetes u otros dispositivos para dar forma al rodillo.

19.6.6. BIPODE

Los bípodes se pueden utilizar para sostener la carabina antes y después de disparar o durante cambios de posición, pero los bípodes, fijos o plegables, no deben de estar fijados al rifle durante el tiempo de competición.

19.6.7. ALMOHADILLA PARA EL TALON EN POSICION RODILLA

Una pieza separada, de material flexible y compresible, con dimensiones máximas de 20 cm x 20 cm puede colocarse entre el talón y el glúteo en la posición de rodilla.

La almohadilla no puede superar los 10 mm de grosor cuando se comprime con el dispositivo de medición utilizado para medir el espesor de la ropa de rifle.

19.6.8. VISERA O GORRA

Se puede usar una gorra o visera, pero no debe tocarse o apoyarse en el diópter/mira trasera (debe estar visiblemente libre de la vista) mientras el deportista está disparando. La gorra o visera puede extenderse hacia adelante de la frente del

deportista no más de 80 mm y no puede ser usada de tal manera que sea un obstáculo lateral.

19.7. PROCEDIMIENTOS Y NORMAS DE COMPETICIÓN

19.7.1. POSICIONES DE TIRO

19.7.1.1. RODILLA

- a) El deportista puede tocar la línea de tiro con la punta del pie derecho, la rodilla derecha y el pie izquierdo;
- b) El rifle debe sostenerse con ambas manos y el hombro derecho;
- c) La mejilla puede colocarse contra la culata del arma;
- d) El codo izquierdo puede apoyarse en la rodilla izquierda;
- e) La punta del codo no puede sobresalir más de 100mm ni estar 150mm por detrás de la punta de la rodilla;
- f) El rifle puede sostenerse por medio de una correa, pero la culata próxima a la mano izquierda no debe tocar la chaqueta de tiro;
- g) Ninguna parte de la carabina o fusil puede tocar la correa o sus accesorios;
- h) El rifle no puede tocar o apoyarse sobre ningún otro punto u objeto;
- i) Si el rodillo se coloca debajo del empeine del pie derecho, el pie no puede girarse en un ángulo de más de 45 grados;
- j) Si no se utiliza el rodillo, el pie puede colocarse en cualquier ángulo. Esto incluye colocar la parte lateral del pie y la pantorrilla en contacto con la superficie del puesto de tiro;
- k) Ninguna parte del muslo o de los glúteos puede tocar el suelo del puesto de tiro ni ninguna zona de la esterilla de tiro;

l) Si el deportista utiliza la esterilla de tiro, puede arrodillarse completamente en la esterilla o puede tener uno (1) o dos (2) o tres (3) puntos de contacto (punta del pie, rodilla, pie). No se puede colocar ningún otro artículo o material relleno debajo de la rodilla derecha;

m) Sólo los pantalones y la ropa interior se pueden colocar entre los glúteos y el talón a excepción de la almohadilla de la rodilla. La chaqueta u otros artículos no pueden colocarse entre esos dos (2) puntos;

n) La mano derecha no puede tocar la mano izquierda, el brazo izquierdo o la manga izquierda de la chaqueta de tiro o la correa de la misma.

19.7.1.2. TENDIDO

a) El deportista puede tumbarse directamente sobre el suelo del puesto de tiro o sobre una esterilla;

b) Solo puede utilizar la esterilla para apoyar los codos;

c) El cuerpo debe estar extendido en el puesto de tiro con la cabeza hacia el blanco.

d) El rifle debe sostenerse con ambas manos y en un hombro;

e) La mejilla puede colocarse contra la culata del arma;

f) El rifle puede sostenerse mediante una correa, pero la culata próxima a la mano izquierda no puede tocar la chaqueta de tiro;

g) Ninguna parte del rifle puede tocar la correa o sus accesorios;

h) El rifle no puede tocar ni apoyarse en ningún otro punto u objeto;

i) Los antebrazos y las mangas de la chaqueta de tiro a partir del codo deben estar visiblemente levantados sobre la superficie del puesto de tiro;

j) El antebrazo de la correa (izquierdo) deber formar un ángulo no menor de 30 grados desde la horizontal, medido desde el eje del antebrazo;

- k) La mano derecha y/o el brazo no podrán tocar el brazo izquierdo, la chaqueta o la correa;
- l) No se pueden llevar los pantalones de tiro en la modalidad de tendido.

19.7.1.3. PIE

- a) El deportista puede permanecer de pie libremente con ambos pies sobre el suelo del puesto de tiro o sobre la esterilla, sin ningún otro apoyo que ambos pies en la superficie del puesto de tiro o sobre la esterilla;
- b) La carabina o fusil puede sostenerse con ambas manos y el hombro o el antebrazo superior cerca del hombro y la parte del pecho inmediatamente adyacente al hombro derecho;
- c) La mejilla puede colocarse contra la culada del arma;
- d) El rifle no puede tocar la chaqueta ni el pecho más allá del área del hombro derecho y el pecho derecho, siendo a la inversa para los zurdos
- e) El antebrazo superior izquierdo puede apoyarse en el pecho o la cadera. Si se usa el cinturón lleva una hebilla o broche no debe utilizarse para sostener el brazo o codo izquierdo;
- f) El rifle no debe tocar ni apoyarse sobre cualquier otro punto u objeto;
- g) Una seta/champiñón, para el apoyo de la palma de la mano, puede utilizarse excepto en modalidades de Rifle de Aire a 10 m;
- h) No está permitido un tope de mano en esta posición para Rifle de Aire a 10 m.
- i) En esta posición, se prohíbe el uso de la correa; y
- j) La mano derecha no podrá tocar la mano izquierda, el brazo izquierdo o la manga izquierda de la chaqueta de tiro.

19.7.1.4. MODALIDADES DE RIFLE

En las pruebas de 3 posiciones de 50m se debe seguir el orden: Rodilla – Tendido – Pie.

Se debe proporcionar un tiempo de 15 minutos de preparación y ensayo antes de comenzar la competición.

En las modalidades de 3-posiciones, es responsabilidad del deportista cambiar los blancos a ensayo después de que se completen las posiciones de rodilla y tendido. Los deportistas pueden realizar disparos ilimitados de ensayo antes de comenzar la tanda de competición en las posiciones tendido y pie. No se concederá tiempo adicional para disparos de ensayo. Si un deportista inadvertidamente falla al cambiar el blanco de competición por uno de ensayo después de cambiar posiciones, cualquier disparo grabado como disparos adicionales en la posición anterior debe anularse y el blanco debe ser restablecido a ensayo.

TABLA DE MODALIDADES DE RIFLE

Modalidad	Hombre/ Mujer	Nº de Tiros	Número de Tiros por Blanco de Competición (Papel)	Número de Blancos de Ensayo (Papel)	Tiempo del Operador y Transporte de Blancos (de Papel)	Tiempo: Blancos Electrónicos
Rifle de Aire 10m	Hombre Mujer	60 60	1	4	1 hora, 30 minutos	1 hora, 15 minutos
50 m Rifle 3 posiciones	Hombre	120	1	4 para cada posición	3 horas, 15 minutos	2 horas, 45 minutos

50 m Rifle 3 posiciones	Mujer	60	1	4 para cada posición	2 horas	1 hora, 45 minutos
Rifle de 50 metros Tendido	Hombre Mujer	60 60	1r	4	1 hora	50 minutos

Nota: El tiempo de preparación y ensayo de 15 minutos debe comenzar antes de la hora de inicio.

CUADRO DE ESPECIFICACIONES DE RIFLE

Modalidad	Peso Máximo	Disparador	Longitud Máxima del Cañón / Sistema	Munición	Orificio del Pulgar, Apoyo de Palma, Apoyo del Borde de la Mano, nivel de Burbuja
Rifle de aire de 10 m	5.5 kg (Hombres/ mujeres)	Sin ajustes	850 mm (sistema)	4.5 mm (.177")	No
Rifle 50m 3 posiciones y Tendido	8.0 kg (Hombre)	Sin restricciones	Sin restricción	5.6 mm (.22") Largo Rifle	Sí – seta solo en pie
Rifle 50m	6.5 kg (Mujer)	Sin restricciones	Sin restricción	5,6 mm	Sí – seta solo en

3 posiciones y Tendido				(.22") Largo Rifle	pie
---------------------------------	--	--	--	--------------------------	-----

Nota: Rifle debe pesarse con todos los accesorios, incluyendo el reposa manos o el tope manual (si se usa).

20. REGLAMENTO TECNICO ESPECIAL PARA: PISTOLA DE AIRE A 10 METROS, PISTOLA A 25 METROS, PISTOLA TIRO RAPIDO A 25 METROS, PISTOLA DE FUEGO CENTRAL A 25 METROS, PISTOLA STANDARD A 25 METROS Y PISTOLA A 40 METROS

20.1. GENERAL

Estas Normas forman parte de las Reglas Técnicas de la ISSF y se aplican a todas las modalidades de Pistola.

Todos los deportistas, jefes de equipo y árbitros deben estar familiarizados con las Normas de la ISSF y deben asegurarse de que estas se cumplan. Es responsabilidad de cada deportista cumplir con las Normas.

Cuando una Norma se refiere a un deportista diestro, el reverso de esa Norma se refiere a deportistas zurdos.

A menos que una Norma se aplique específicamente a una prueba de hombres o mujeres, debe aplicarse uniformemente a las pruebas masculinas y femeninas.

20.2. SEGURIDAD

La seguridad es de primordial importancia

Las Normas de Seguridad de la ISSF se encuentran en el apartado 4.

20.3. NORMAS PARA CAMPOS DE TIRO Y BLANCOS

Los blancos y las normas para los blancos se encuentran en el apartado 19.3.

20.4. EQUIPO Y MUNICIÓN

20.5. NORMAS PARA TODAS LAS

20.5.1. EMPUÑADURAS

Para las dimensiones y los detalles de las empuñaduras, ver la TABLA DE ESPECIFICACIONES DE PISTOLA y los ESQUEMAS DE CONFIGURACIÓN DE LA PISTOLA.

a) Ni la empuñadura ni ninguna parte de la pistola puede ser extendida o construida de manera que le permita tocar más allá de la mano. La muñeca debe permanecer visiblemente libre cuando la pistola se mantiene en la posición normal de tiro. Las pulseras, los relojes de pulsera, muñequeras o artículos similares están prohibidos en la mano y el brazo que sostiene la pistola; y

b) Las empuñaduras ajustables están permitidas siempre y cuando se ajusten para la mano del deportista según estas Reglas. Los ajustes para las empuñaduras están sujetas a controles aleatorios por el Control de Equipo para asegurar que cumplen con el Reglamento.

20.5.2. CAÑONES

Véase la TABLA DE ESPECIFICACIONES DE PISTOLA

Miras

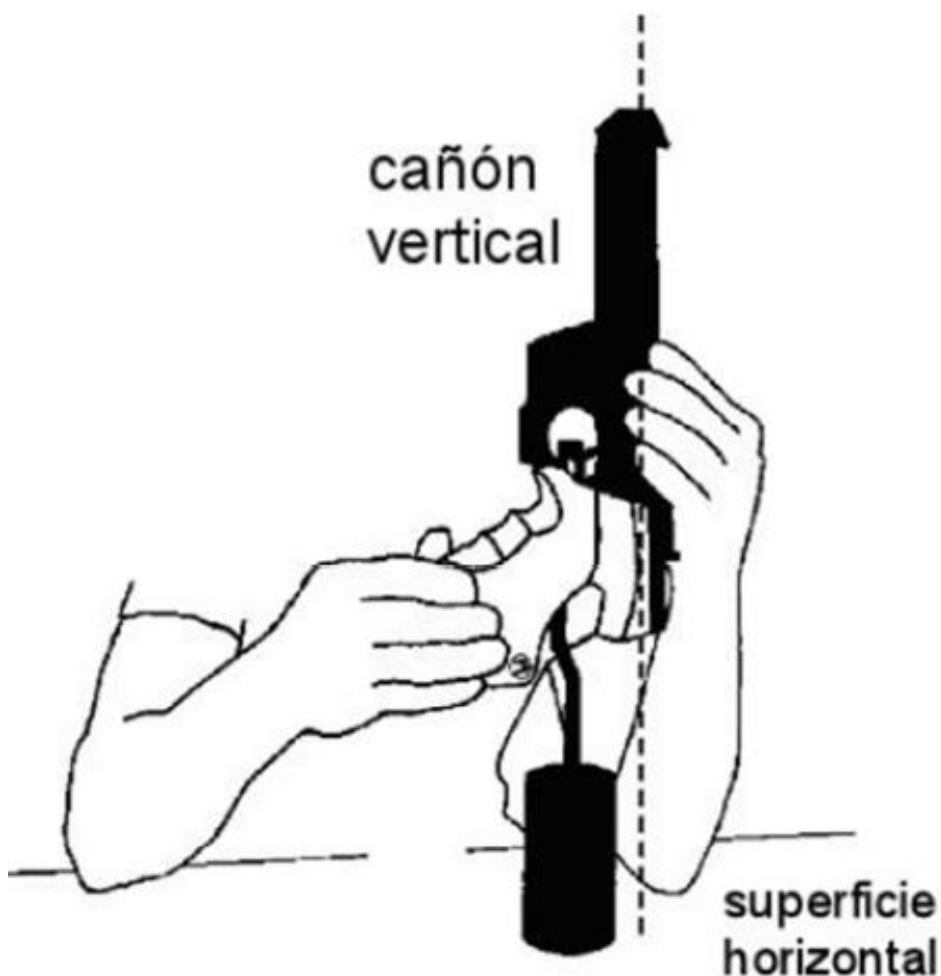
- a) Sólo se permiten miras abiertas. Se prohíben las miras que usan fibras ópticas, aumentan la luz o que reflejan superficies de color. Las miras ópticas, espejo, telescopios, rayos láser, punteros, etc. están prohibidos;
- b) Está prohibido cualquier dispositivo de puntería programado para activar el mecanismo de disparo;
- c) No se permite el recubrimiento protector en las miras abiertas delanteras o traseras;
- d) Las pistolas de 10m y 25m deben encajar dentro de las cajas de medición especificadas con las miras montadas en las pistolas (ver la TABLA DE ESPECIFICACIONES DE PISTOLA);
- e) Las lentes correctoras y / o filtros no deben fijarse a la pistola; y
- f) Los deportistas pueden llevar gafas correctoras, filtros o también lentes coloreadas.

Los disparadores electrónicos están permitidos siempre que:

- a) Todos los componentes están firmemente fijados y contenidos dentro del armazón o empuñadura de la pistola;
- b) El gatillo o disparador, se acciona con la mano que sostiene la pistola;
- c) Todos los componentes deben ser incluidos cuando la pistola es inspeccionada por el Equipo de Control; y
- d) La pistola con todos los componentes instalados cumple con las reglas de dimensiones y peso para esa modalidad.

Los cazavainas se permiten siempre y cuando la pistola cumpla con estas Reglas (dimensiones y peso).

Sistemas de Reducción de Movimiento u Oscilación. Se prohíbe cualquier dispositivo, mecanismo o sistema que reduzca, retrase o minimice las oscilaciones o movimientos de la pistola antes de realizar el disparo.

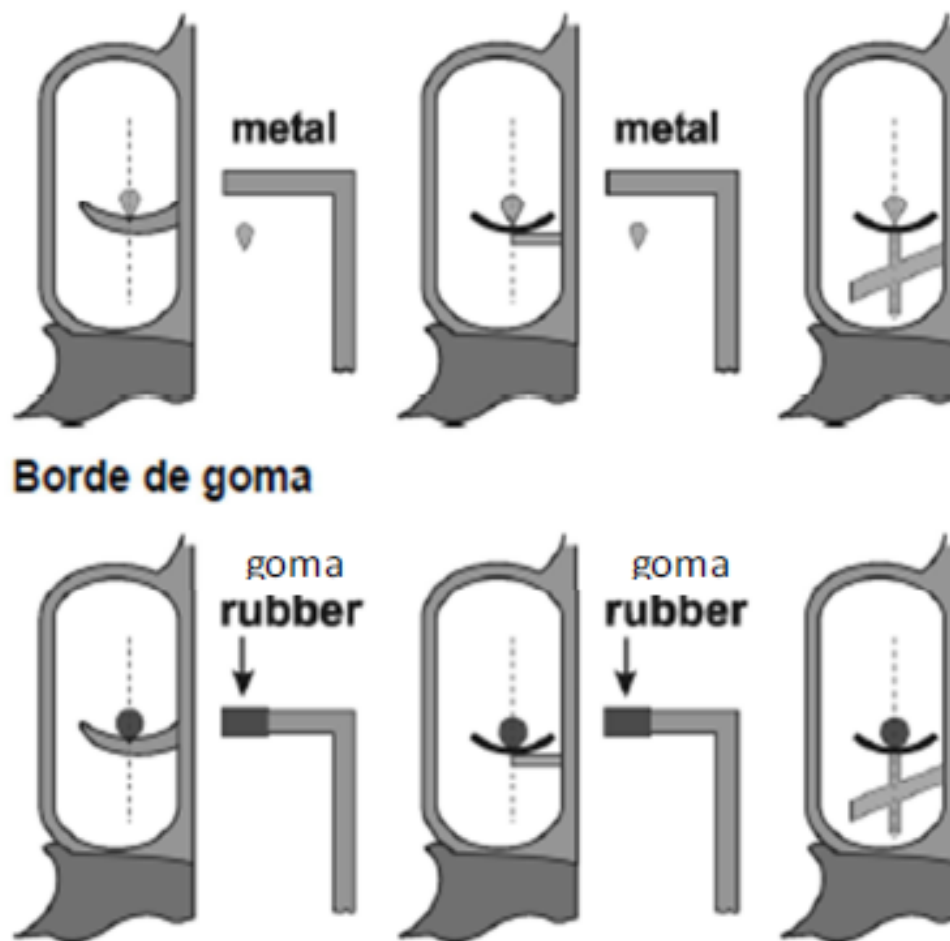
Medición del Peso del Disparador o Gatillo

El peso del disparador o gatillo se debe medir con el peso de prueba suspendido cerca del centro del disparador o gatillo (ver ilustraciones) y el cañón sostenido verticalmente.

El peso debe colocarse sobre una superficie horizontal y levantarse claramente de la superficie. Las pruebas deben ser realizadas por los Árbitros de Control de Equipo. El peso mínimo del disparador o gatillo debe mantenerse durante toda la competición. Se permite un máximo de tres (3) intentos para levantar el peso. Si no pasa, sólo puede volver a presentarse después de ajustar el peso. Cuando se prueban pistolas de aire o gas, debe activarse la carga propulsora ya que debe haber salida de aire o gas.

La comprobación del peso del disparador o gatillo debe realizarse de acuerdo con los siguientes diagramas. Debe utilizarse un peso con un borde de metal en forma de filo o de goma. No está permitido un rodillo sobre el peso del disparador o gatillo. Se debe utilizar un peso muerto sin resortes u otros dispositivos.

El Filo de Metal o Goma



Un peso de prueba debe ponerse a disposición de los deportistas en la galería antes y durante la competición o ensayo, y antes de las finales, para que puedan volver a comprobar el peso del disparador o gatillo de sus pistolas.

Deben realizarse verificaciones al azar del control de peso inmediatamente después de la última serie en todas las tandas de clasificación de modalidades de 10m y fases de 25m. Los controles en la Pistola Standard se harán después de 60 disparos

o, si la competición se realiza en dos fases (30 + 30 disparos), los controles se harán después de cada fase. Al menos un (1) deportista de cada Sección de campo (o cada ocho (8) puestos de tiro para Pistola de Aire) debe ser seleccionado por sorteo efectuado por el Jurado de Control de Equipo. Los Árbitros y Jurados de Control de Equipo deben entonces realizar las pruebas antes de que las pistolas sean devueltas a sus cajas. Se permite un máximo de tres (3) intentos para levantar el peso. Un deportista cuya pistola no pase esta prueba o un deportista seleccionado que no presenta su pistola para la prueba debe ser descalificado.

20.5.3. NORMAS PARA PISTOLAS DE 25 METROS, 50 METROS Y 10 METROS

Pistola Fuego Anular 25m y Pistola Fuego Central

- a) El deportista debe usar la misma pistola en todas las fases y series de una competición a menos que deje de funcionar;
- b) La línea central del eje del cañón debe pasar por encima de la membrana interdigital (entre el pulgar y el índice) de la mano que sostiene la pistola en la posición de tiro normal (ver ESQUEMA DE CONFIGURACIÓN DE PISTOLA); y
- c) La longitud del cañón se mide de la siguiente manera (véase TABLA DE ESPECIFICACIONES DE PISTOLA).

Semiautomática	Desde la boca de fuego hasta la cara de la recámara (cañón más recámara).
Revólver	Cañón solamente (excluyendo el tambor).

20.5.3.1. PISTOLA DE FUEGO ANULAR A 25 METROS

Se puede usar cualquier pistola de fuego anular con calibre de 5.6 mm (.22 "), para recámara LR (Long Rifle), excepto una pistola de un solo disparo, que se ajusta a TABLA DE ESPECIFICACIONES PARA PISTOLA.

20.5.3.2. PISTOLA DE FUEGO CENTRAL A 25 METROS

Se puede usar cualquier pistola de fuego central o revólver, excepto para pistola de un solo disparo, de calibre 7.62 mm a 9.65 mm (.30 "- .38") que se ajuste a la TABLA DE ESPECIFICACIONES DE PISTOLA.

20.5.3.3. PISTOLA A 50 METROS

- a) Se puede utilizar cualquier pistola de percusión anular de calibre de 5.6 mm (.22 cal. LR)
- b) Se permiten guantes para pistolas de 50 m siempre que no cubran la muñeca.

20.5.3.4. PISTOLA DE AIRE A 10 METROS

Se puede usar cualquier pistola de aire comprimido, CO2 o neumática de 4.5 mm (.177 cal.) que se ajuste a la TABLA DE ESPECIFICACIONES DE LA PISTOLA y al ESQUEMA DE CONFIGURACIÓN DE PISTOLA.

20.5.3.5. MUNICION

Todos los proyectiles utilizados deben estar hechos solamente de plomo o material blando similar. No se permiten proyectiles encamisados. El Jurado puede tomar muestras de la munición del deportista para comprobarlo.

Pistola	Calibre	Otras Especificaciones
Pistola de aire 10m	4.5 mm (.177")	
Pistola Fuego Central 25m	7.62 mm – 9.65 mm (.30"- .38")	La munición de alta potencia o Magnum no está permitida
Pistola de 50 m	5.6 mm (.22")	Fuego anular LR

Pistola Fuego anular 25m	5.6 mm (.22")	Fuego anular LR Para la competición de Pistola de Tiro Rápido: peso mínimo de bala 2.53 g = 39 gr; Velocidad media mínima de 250 m / s, medida a 3.0 m de la boca de fuego
-----------------------------	---------------	---

La prueba de velocidad se realizará con un cronógrafo (dispositivo de medición de velocidad). El Delegado Técnico debe confirmar la exactitud del cronógrafo de acuerdo con los procedimientos de prueba establecidos por el Comité Técnico de la ISSF. Un cronógrafo debe de estar disponible para los deportistas en el campo.

La munición de al menos un (1) deportista de cada tanda debe probarse. El Jurado de Control de Equipo supervisará la selección de los deportistas a realizar el test y recogerá la munición para probarla antes de cada tanda de 30 disparos. Los deportistas deben tener al menos 50 cartuchos con ellos para cada fase de la competición. Un Miembro del Jurado debe coger diez (10) cartuchos de la munición que el deportista está usando, colocarlos en un sobre rotulado, sellar el sobre y entregarlo al miembro del Jurado. Una vez completada la tanda, el deportista seleccionado debe ir a la zona de pruebas. El Árbitro que efectúa el test introducirá en el cargador tres (3) cartuchos y los disparará con la pistola de ese deportista y registrará la velocidad de salida de cada cartucho. Si la velocidad media es inferior a 250.0 m / s, debe repetirse la prueba. Si la velocidad promedia de los seis (6) disparos es inferior a 250.0 m / s, el deportista debe ser descalificado.

20.5.3.6. CALZADO DE LOS DEPORTISTAS

Sólo se permiten los zapatos bajos que no cubran el hueso del tobillo (por debajo del maléolo medio y lateral). La suela debe ser flexible en toda la parte delantera del pie;

Los deportistas pueden usar suelas o plantillas en sus zapatos, pero cualquier inserción en los mismos también debe ser flexible en la parte delantera del pie;

Se utilizará un dispositivo de prueba aprobado por la ISSF para verificar la flexibilidad de las suelas;

Para demostrar que las suelas de zapatos son flexibles, los deportistas deben caminar normalmente (punta-talón) en todo momento mientras se encuentren en la zona reservada para deportistas (FOP). Se dará una advertencia para la primera infracción y una penalización de dos puntos o descalificación para siguientes infracciones;

Dispositivo de medición de la flexibilidad de la suela del zapato. El dispositivo utilizado para medir la flexibilidad de la suela del zapato debe ser capaz de medir con exactitud cuántos grados se dobla mientras está la suela del zapato doblada con una cantidad exacta de presión hacia arriba; y

Normas para la flexibilidad de la suela del zapato. Las suelas de los zapatos de los deportistas se deben doblar por lo menos 22.5 grados cuando se aplica una fuerza de 15 Newton-Metros al área del talón mientras que el zapato se fija en el dispositivo de prueba.

20.5.3.7. ACCESORIOS DE TIRO

Telescopios

Se permite el uso de telescopios no unidos a la pistola para localizar disparos u observar el viento en modalidades de 25m y 50m solamente.

Estuches de transporte de pistolas

Los deportistas pueden usar estuches o maletines de transporte de pistolas para llevar pistolas y equipo a los campos de tiro. Durante las Finales, los estuches de transporte de la pistola o las bolsas de equipo no deben permanecer en la FOP.

Soportes para Pistolas

Los deportistas pueden colocar soportes de apoyo de pistola o cajas en el banco o la mesa para descansar sus pistolas entre disparos. La altura total del banco o mesa con un soporte o caja en ella no debe exceder 1.00 m (altura máxima del banco 1.00 m). Durante las competencias de eliminación o de clasificación, se puede utilizar una caja de transporte de pistola como soporte de pistola, siempre que la altura total del banco o mesa y la caja no exceda de 1.00 m. Durante las Finales, una caja de transporte de la pistola no se puede utilizar como soporte de la pistola.

20.6. PROCEDIMIENTOS Y NORMAS DE COMPETICIÓN

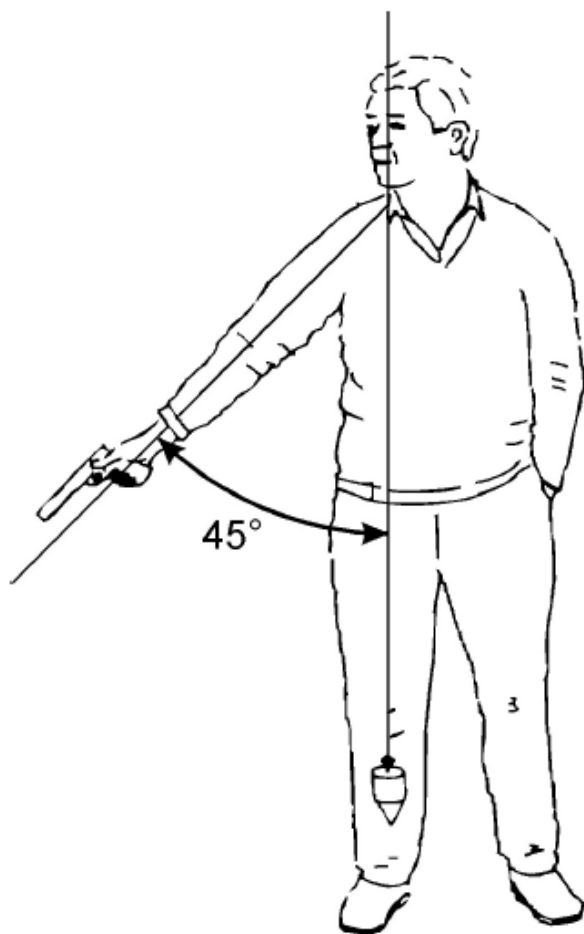
20.6.1. POSICION DE DISPARO

El deportista debe permanecer de pie, sin ningún soporte artificial o de otro tipo, con ambos pies y / o zapatos completamente dentro del puesto de tiro. La pistola debe ser sostenida y disparada con una (1) mano solamente. La muñeca debe estar visiblemente libre de apoyo.

20.6.2. POSICION DE PREPARADO

En las series de Pistola de Tiro Rápido de 25m, Pistola de 25m y Pistola de Fuego Central de 25m, y Pistola Standard de 25m en las fases de 20 seg y 10 seg, el disparo debe iniciarse desde la posición PREPARADO (ver esquema). En la posición PREPARADO, el brazo del deportista debe apuntar hacia abajo en un ángulo de no más de 45 grados de la vertical. El brazo con la pistola no debe estar apuntado al suelo dentro del puesto de tiro. El brazo no debe tener movimiento

visible alguno (inmóvil) en esa posición mientras espera la aparición del blanco o que se encienda la luz verde cuando se utilicen blancos electrónicos. Una vez iniciada la serie, la pistola no puede descansar en el banco o mesa de tiro. El brazo debe permanecer en esta posición mientras espera la aparición del blanco o, cuando se utilicen EST, hasta que se encienda(n) la(s) luz(luces) verde(s).



20.6.3. INFRACCIONES EN LA POSICION DE PREPARADO

Una infracción en la posición de PREPARADO ocurre cuando un deportista en la modalidad de Pistola Tiro Rápido de 25m o en la fase de tiro rápido de Pistola de 25m o Pistola de Fuego Central de 25m, o en fases de 20 o 10 segundos en modalidades de Pistola Standard de 25m:

- a) Levanta el brazo demasiado pronto y este movimiento se convierte en parte de la elevación del brazo (Movimiento continuo);
- b) No baja el brazo lo suficiente; o
- c) Levanta su brazo por encima de los 45 grados antes de que la luz cambie o los blancos comiencen a girar.

20.6.4. PROCEDIMIENTO PARA LAS INFRACCIONES DE POSICION DE PREPARADO CUANDO OCURRE UNA INFRACCION

- a) El deportista debe ser advertido por un miembro del jurado y la serie debe ser registrada y repetida;
- b) Cuando la serie se repite en la modalidad de Pistola Tiro Rápido 25 m, se debe acreditar al deportista con el valor más bajo en cada blanco. En todas las otras modalidades de 25m, se debe acreditar al deportista los cinco (5) impactos de menor valor en las dos (2) series (o tres (3) series en caso de una interrupción);
- c) Si la infracción se repite en la misma serie de 30 disparos en la modalidad de Pistola de Tiro Rápido de 25 m, o en la fase de tiro rápido de la pistola 25m o modalidad de Pistola de Fuego Central de 25m, o en las fases combinadas de 20 segundos y 10 segundos en modalidades de Pistola Standard de 25m, se debe aplicar el mismo procedimiento y el deportista debe ser penalizado por una deducción de dos (2) puntos de su puntuación;
- d) Si ocurre una tercera infracción de esta Regla, el deportista debe ser descalificado.

20.7. MODALIDADES DE PISTOLA

Ver TABLA DE MODALIDADES DE PISTOLA

20.8. NORMAS DE COMPETICION

20.8.1. TIEMPO DE PREPARACION PARA MODALIDADES DE 25 METROS

- a) Los deportistas deben personarse a su Sección de polígono, pero deben esperar para ser llamados a sus puestos de tiro;
- b) Antes de que comience el tiempo de preparación y después de que haya terminado cualquier tanda anterior, el Jefe del Polígono llamará a los deportistas a la línea de tiro. Sólo cuando se dé la orden, los deportistas podrán sacar sus armas de sus estuches y manejarlas;
- c) Los controles previos a la competición por parte del Jurado y los Árbitros de Campo deben ser completados antes de que comience el tiempo de preparación;
- d) El tiempo de preparación comienza con la orden "EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA YA". Durante el tiempo de preparación los blancos deben ser visibles, de frente a los deportistas. Durante el tiempo de preparación los deportistas pueden manejar sus pistolas, disparar en seco y realizar ejercicios de agarre y puntería en la línea de tiro; y
- e) El Tiempo de preparación permitido antes del inicio de la competición es el siguiente:

Pistola Standard de 25 m	5 minutos
Fases de Precisión de 25m	5 minutos
Fases o modalidades de tiro rápido 25m	3 minutos

20.8.2. NORMAS ESPECIFICAS PARA LAS MODALIDADES DE 25 METROS

- a) En todas las modalidades de 25m, el tiempo debe comenzar en el momento en que las luces verdes se encienden (o los blancos comienzan a ponerse de frente) y finaliza cuando las luces rojas se encienden (o los blancos comienzan a ponerse de perfil); Cuando se utilizan EST, las luces verdes estarán encendidas para el tiempo requerido +0.1 seg.;

- b) El giro de los blancos o el encendido de las luces puede ser controlado por un operario de blancos, el cual debe colocarse detrás de la línea de tiro. Su posición no debe molestar al deportista, pero debe estar a la vista y ser escuchado por el Jefe del Polígono. Los blancos también pueden ser manejados por el Árbitro del Polígono por medio de un Sistema de control remoto;
- c) "CARGUEN". En todas las tandas de Entrenamiento o Clasificación de 25m, sólo se puede cargar un cargador o una pistola con no más de cinco (5) cartuchos después de la orden de "CARGUEN". No se permite insertar nada más en el cargador o cilindro;
- d) Si un deportista carga su pistola con más cartuchos de los que se le permite cargar (para una serie completa o para completar una serie) o carga más de un (1) cargador en cualquier orden de "CARGUEN" debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada cartucho de más, en la puntuación de esa misma serie;
- e) Un deportista que realice un disparo o disparos antes de la orden de "CARGUEN" debe ser descalificado;
- f) "DESCARGUEN". En todas las modalidades, una vez terminada la serie o fase, se debe dar la orden de "DESCARGUEN". En cualquier caso, inmediatamente después de completar una serie (a menos que haya un fallo de la pistola), o cuando se ordene, el deportista debe descargar la pistola.

20.8.3. NORMAS ESPECIFICAS PARA LAS FASES CLASIFICATORIAS DE PISTOLA DE TIRO RAPIDO A 25 METROS

- a) La prueba consta de 60 disparos de competición divididos en dos (2) fases de 30 disparos cada uno. Cada fase incluye seis (6) series de cinco (5) disparos cada una, dos (2) series en ocho (8) segundos, dos (2) series en seis (6) segundos y dos (2) series en cuatro (4) segundos. En cada serie, se efectúa un (1) disparo a cada uno de los cinco (5) blancos dentro del tiempo límite específico para la serie;

- b) Antes del comienzo de cada fase, el deportista puede efectuar una (1) serie de ensayo de cinco (5) disparos en ocho (8) segundos;
- c) Todos los disparos (en las series de ensayo o de competición) se realizarán mediante órdenes. Ambos deportistas de la misma Sección del Polígono deben disparar al mismo tiempo, pero los organizadores pueden tener más de una (1) Sección del Polígono para disparar simultáneamente bajo órdenes centralizadas;
- d) Si una pistola de cualquiera de los deportistas que disparan simultáneamente tiene una interrupción, la serie de la interrupción debe ser efectuada en la misma fase con la siguiente serie regular. La serie final de esta fase se disparará inmediatamente después de que el resto de deportistas que disparan simultáneamente hayan completado esta fase. Cada sección de galería puede funcionar independientemente;
- e) Antes de que el Árbitro de Galería dé la orden de "CARGUEN", debe anunciar el tiempo de la serie (es decir, "serie de ocho segundos", "serie de seis segundos", etc.), o el tiempo de la serie debe ser indicado de alguna manera mediante un signo numerado de tamaño suficiente para ser visible para el deportista. Cuando el Árbitro de Galería da la orden de "CARGUEN", los deportistas deben prepararse para la serie en un (1) minuto;
- f) Cuando haya transcurrido un (1) minuto, el Árbitro del Polígono dará la orden:

"ATENCIÓN"	Las luces rojas deben encenderse (si se usan blancos de papel, deben ponerse de perfil) y los deportistas deben llevar sus pistolas a la posición de PREPARADO.
	Cuando se utilizan EST, las luces rojas se encenderán. Tras una espera de 7 seg. +/- 0.1 seg las luces verdes se encenderán durante el tiempo requerido +0.1 seg. Cuando se usan blancos de papel, los blancos se pondrán de perfil. Tras una espera de 7 seg. (+/- 0.1 seg), Los blancos se girarán de frente a los deportistas

- g) Antes de cada serie, el deportista debe bajar el brazo y adoptar la posición **PREPARADO**;
- h) Las luces verdes se encienden (si se usan blancos de papel, los blancos se girarán frente a los deportistas) siete (7) segundos +/- 0.1 seg después de la orden de "ATENCIÓN";
- i) Las pistolas pueden elevarse en el momento que las luces verdes se encienden (si se usan blancos de papel, los blancos comienzan a girar hacia los deportistas)
- j) El deportista debe efectuar cinco (5) disparos durante cada serie;
- k) Se considera que una serie ha comenzado después de la orden de "ATENCIÓN"; Cada disparo efectuado después de esa orden debe ser contado como de **COMPETICIÓN**;
- l) Después de cada serie de disparos, debe haber una pausa de al menos un (1) minuto antes de la siguiente orden de "CARGUEN"; y
- m) Debe haber un mínimo de 30 minutos, o más si el programa lo permite, entre las horas de inicio programadas para las tandas; La hora de inicio publicada para las tandas sucesivas debería ser adecuada para permitir que comiencen a la hora publicada.

20.8.4. NORMAS ESPECIFICAS PARA PISTOLA DE 25 METROS Y PISTOLA DE FUEGO CENTRAL A 25 METROS

El programa para cada prueba es de 60 disparos de **COMPETICIÓN** divididos en dos (2) fases de 30 disparos cada uno:

Fase	Número de Series y Disparos	Tiempo Límite Para Cada Serie de Ensayo o Competición
Fase de Precisión	Seis (6) series de cinco (5) disparos	Cinco (5) minutos

Fase Tiro Rápido	Seis (6) series de cinco (5) disparos	ver abajo
------------------	--	-----------

- a) Antes del comienzo de cada fase, el deportista puede disparar una (1) serie de ensayo de cinco (5) disparos
- b) El Árbitro del Polígono debe dar la orden "CARGUEN" antes de cada serie; después la orden "CARGUEN", el deportista debe prepararse en un (1) minuto con el número correcto de cartuchos;
- c) Después de que se haya dado la orden "DESCARGUEN" al final de una serie de ensayo o de competición, debe haber una pausa de un (1) minuto antes de que el Árbitro de Galería dé la orden de "CARGUEN" para iniciar la siguiente serie;
- d) El disparo comenzará con la orden o señal apropiada;
- e) Todos los deportistas deben completar la Fase de Precisión antes de que comience la Fase de Tiro Rápido;
- f) Durante cada serie en la Fase de Tiro Rápido, el blanco se muestra cinco (5) veces durante 3.0 seg +0.0 – 0.2 seg o, cuando se utilizan EST, las luces verdes se encienden 3.1 segundos para cada disparo; El tiempo entre cada aparición (la posición de perfil) o, cuando se utilizan EST, cuando las luces rojas están encendidas, debe ser de siete (7) segundos $\pm$ 0.1 segundo; solo se efectuará un (1) disparo durante cada aparición del blanco; Cuando se utilizan EST, la luz verde debe apagarse después de 3.1 segundos, pero el blanco debe seguir registrando un disparo como válido durante 0.2 segundos "después del tiempo" de acuerdo con la Regla.
- g) Todos los deportistas dispararán la serie de ensayo, así como todas las series de competición al mismo tiempo y con las mismas órdenes:

"PARA LA SERIE DE ENSAYO - CARGUEN "	Todos los deportistas cargan en un tiempo de (1) minuto
---	--

"PARA LA PRIMERA / SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN - CARGUEN"	Todos los deportistas cargan en un tiempo de (1) minuto.
"ATENCIÓN"	Cuando se utilizan EST, las luces rojas se encenderán. Tras una espera de 7 seg. $\pm$ 0.1 seg las luces verdes se encenderán. Cuando se usan blancos de papel, los blancos se girarán de perfil. Después de 7 seg $\pm$ 0.1 seg, los blancos se girarán hacia a los deportistas.

h) Antes de cada disparo, el deportista debe bajar el brazo y adoptar la posición PREPARADO;

i) La pistola no debe apoyarse sobre el banco, o mesa de tiro, durante la serie;

j) Se considera que una serie ha comenzado desde el momento en que se enciende la luz roja, o los blancos comienzan a girar (posición perfil) después de la orden "ATENCIÓN", cada disparo efectuado después debe ser contado como disparo de COMPETICIÓN.

20.8.5. NORMAS ESPECIFICAS PARA LA PISTOLA STANDARD DE 25 METROS

La prueba consiste en 60 disparos de competición dividido en 3 fases de 20 disparos cada uno. Cada fase consta de 4 series de 5 disparos:

Fase	Número de Series y Disparos	Tiempo Límite Para Cada Serie
1	Cuatro (4) series de cinco (5) disparos	150 seg
2	Cuatro (4) series de cinco (5) disparos	20 seg
3	Cuatro (4) series de cinco (5) disparos	10 seg

- a) Antes del comienzo de la tanda de competición, el deportista puede disparar una (1) serie de ensayo de cinco (5) disparos en un tiempo límite de 150 segundos;
- b) Antes de que el Árbitro de Galería dé la orden de "CARGUEN", debe anunciar el tiempo de la serie (como series de 150 seg, series de 20 seg, Etc.), o el tiempo de serie debe ser indicado de alguna manera mediante un sistema numerado de tamaño suficiente para ser visible para el deportista;
- c) Cuando el Árbitro del Polígono da la orden de "CARGUEN", el deportista debe prepararse inmediatamente para la serie en un (1) minuto;
- d) Cuando haya transcurrido un (1) minuto, el Árbitro del Polígono dará la orden:

"ATENCIÓN"	Cuando se utilizan EST, las luces rojas se encenderán. Tras una espera de 7 seg $\pm$ 0.1 seg se encenderán las luces verdes. Cuando se usan blancos de papel, los blancos se girarán a la posición perfil. Después de una espera de 7 seg $\pm$ 0.1, los blancos se girarán de frente al deportista.
------------	---

- e) Antes de cada serie, excepto en las series de 150 seg, el deportista debe bajar su brazo y adoptar la posición de PREPARADO; f) Se considera que una serie ha comenzado desde el momento en que se enciende la luz roja, o que los blancos se giran para ponerse de perfil después de la orden "ATENCIÓN". Cada disparo ejecutado después de ese momento debe ser anotado como un disparo de COMPETICIÓN;
- g) Cuando sea necesario realizar la modalidad en dos partes, cada parte deberá constar de:

Fase	Número de Series y Disparos	Tiempo Para Cada Serie
1	Dos (2) series de cinco (5) disparos	150 seg

2	Dos (2) series de cinco (5) disparos	20 seg
3	Dos (2) series de cinco (5) disparos	10 seg

h) Antes del comienzo de cada parte de la modalidad, el deportista puede disparar una (1) serie de ensayo de cinco (5) disparos en un tiempo límite de 150 seg.

20.9. INTERRUPCIONES E IRREGULARIDADES

20.9.1. INTERRUPCIONES EN PRUEBAS Y FASES DE 25 METROS

Si por razones de seguridad o técnicas (sin que sea causa del deportista) se interrumpe la tirada:

- a) Si el tiempo transcurrido es superior a 15 minutos, el Jurado debe permitir una (1) serie de ensayo de cinco (5) disparos adicionales;
- b) En la Pistola de Tiro Rápido 25m y en la Modalidad de Pistola Standard de 25m, si la serie es interrumpida debe ser anulada y repetida. Las series repetidas deben ser registradas y acreditadas al deportista;
- c) En las Modalidades de la Pistola de 25m y de la Pistola de Fuego Central de 25m, la serie interrumpida debe ser completada. La serie completada debe ser registrada y acreditada al deportista;
- d) En la Fase de Precisión el límite de tiempo es de un (1) minuto por cada disparo que falte para completar la serie.

20.9.2. DISPAROS IRREGULARES EN MODALIDADES Y FASES DE 25 METROS

20.9.2.1. EXCESOS DE DISPAROS DE COMPETICION (25 METROS)

Si un deportista efectúa más disparos de competición en un blanco que los establecidos en la TABLA DE MODALIDADES DE PISTOLA, o más de un (1) disparo en una (1) aparición del blanco en una Serie de Pistola de Tiro Rápido, el/los impacto(s) de mayor valor deben descontarse de ese blanco;

a) Se deducirán también dos (2) puntos de la puntuación de esa serie por cada disparo extra efectuado;

b) Esta penalización se suma a la penalización de dos (2) puntos que pueden imponerse cuando un deportista carga más del número autorizado de cartuchos;

c) Se deducirán dos (2) puntos en cada ocasión si se efectúan dos (2) disparos durante una sola exposición del blanco en las fases de Tiro Rápido de las Modalidades 25m Pistola y 25m Pistola Fuego Central.

20.9.2.2. EXCESO DE DISPAROS DE ENSAYO (25 METROS)

Si un deportista efectúa más disparos de ensayo que los previstos en la TABLA DE MODALIDADES DE PISTOLA, o los aprobados por el Árbitro del Polígono o Jurado, debe ser penalizado con la deducción de dos (2) puntos de la primera serie de competición por cada disparo de ensayo efectuado de más. Esta penalización se suma a la penalización de dos (2) puntos que se pueden imponer cuando un deportista carga más del número autorizado de cartuchos.

20.9.2.3. DISPAROS ANTICIPADOS O TARDIOS (25 METROS)

a) Cualquier disparo efectuado accidentalmente después de la orden "CARGUEN", pero antes del comienzo de una serie de competición, no se debe contar en la competición y se deducirán dos (2) puntos de la siguiente serie. Esta penalización no debe aplicarse en la serie de Ensayo. El deportista que disparó accidentalmente no debe continuar, pero debe esperar hasta que los otros deportistas terminen esa serie y luego indicar al Árbitro del Polígono como si hubiera sido una interrupción.

El Árbitro del Polígono le permitirá continuar y repetir la serie en la misma fase de tiempo con la siguiente serie regular. Las series restantes las dispararán inmediatamente después de que todos los deportistas hayan completado sus series. Si este procedimiento no se sigue y el deportista continúa la serie original, el disparo accidental será anotado como fallo (cero); y

b) En una fase de precisión, si se efectúa un disparo después de la orden o la señal "ALTO", el disparo debe ser contado como cero. Si no se puede identificar el (los) disparo (s), el (los) impacto (s) de mayor valor debe ser deducido de la puntuación de ese blanco y anotado como cero (0).

20.9.2.4. DISPAROS CRUZADOS SOBRE BLANCOS DE ENSAYO (25 METROS)

Si un deportista efectúa un disparo de ensayo en el blanco de otro deportista, no se le debe permitir repetir el disparo, pero no será penalizado. Si no puede establecerse clara y rápidamente a quien le pertenece, el deportista que no comete la falta tiene el derecho de repetir el (los) disparo (s) de ensayo.

20.9.2.5. ORDENES INCORRECTAS EN EL POLIGONO (25 METROS)

a) Si, debido a una orden incorrecta y / o acción de un Árbitro del Polígono, el deportista no está listo para disparar cuando se da la señal de inicio, debe mantener su pistola apuntando hacia abajo y levantar la mano libre e inmediatamente después de finalizar la serie e informar a un Árbitro de Galería o a un miembro del Jurado; y

b) Si la reclamación se considera justificada, se debe permitir al deportista disparar la serie; o

c) Si la reclamación se considera no justificada, el deportista puede disparar la serie, pero debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos de la puntuación de esa serie; o

d) Si el deportista ha efectuado un disparo después de una orden incorrecta y / o acción, la protesta no debe ser aceptada.

20.10. DISTURBIOS

Si un deportista considera que fue molestado mientras ejecutaba un disparo, debe mantener su pistola apuntando hacia abajo e informar inmediatamente al miembro del Jurado o Árbitro del Polígono levantando su mano libre. No debe molestar a otros deportistas.

20.10.1. SI LA RECLAMACIÓN SE CONSIDERA JUSTIFICADA:

- a) La serie (Pistola de Tiro Rápido 25m, Pistola Standard 25m), debe ser anulada y el deportista puede repetir la serie; y
- b) El disparo (Pistola de 25m y Pistola de Fuego Central de 25m) debe ser anulado y el deportista puede repetir el disparo y completar la serie.

20.10.2. SI LA RECLAMACIÓN ES CONSIDERADA INJUSTIFICADA:

- a) Si el deportista ha terminado su serie, el disparo o serie debe ser acreditado al deportista;
- b) Si el deportista no ha terminado su serie debido a la reclamación, el deportista puede repetir o completar la serie. La puntuación y las penalizaciones son las siguientes;
- c) En la Modalidad de Pistola Tiro Rápido de 25 metros, la serie puede repetirse y la puntuación que debe registrarse es la de menor valor en cada blanco;
- d) En la Modalidad de Pistola Standard de 25m, la serie puede repetirse y la puntuación debe ser registrada como el total de los cinco (5) impactos de menor valor en el blanco;

- e) En Pistola de 25m y en las Modalidades de Pistola de Fuego Central de 25m la serie puede ser completada y la puntuación debe ser registrada;
- f) También deben deducirse dos (2) puntos de la puntuación de la serie repetida o completada; y
- g) En cualquier serie repetida, los cinco (5) disparos deben efectuarse en el blanco. Cualquier disparo (s) no efectuado (s) o que no alcance el blanco debe ser anotado como cero (es).

20.10.3. RECLAMACIONES POR TIEMPOS IRREGULARES

Si un deportista considera que el tiempo transcurrido entre la orden especificada en estas Normas y la luz verde o el giro de los blancos era demasiado rápido o demasiado lento y, por lo tanto, no conforme con el tiempo especificado, debe mantener la pistola apuntando hacia abajo e informar inmediatamente a un Árbitro del Polígono o miembro del Jurado levantando su mano libre. No debe molestar a otros deportistas.

- a) Si se comprueba que su reclamación está justificada, puede comenzar de nuevo la serie; o
- b) Si su reclamación no está justificada, puede disparar la serie, pero se aplicará una penalización de dos (2) puntos sobre de la puntuación de esa serie; y
- c) Una vez que el deportista haya efectuado el primer disparo de la serie, tal reclamación no debe ser aceptada.

Si un deportista considera que el tiempo de la serie era demasiado corto, puede informar a un Árbitro del Polígono inmediatamente después de terminar la serie.

- a) El Árbitro del Polígono y / o el Jurado deben verificar el tiempo del mecanismo; y
- b) Si se confirma que ha habido un error, la serie reclamada debe ser anulada y repetida; o

c) Si la reclamación se considera no justificada, el resultado de la serie debe anotarse y adjudicarse al deportista.

20.10.4. INTERRUPCIONES EN LAS MODALIDADES DE 25 METROS

Las interrupciones durante las series de ensayo no deberían ser reclamadas, sin embargo, un deportista puede resolver la interrupción y continuar efectuando los disparos no efectuados dentro del tiempo específico para la serie de ensayo de esa modalidad. Solo está permitido reclamar una (1) interrupción (sea ADMISIBLE O NO) durante cada fase de la competición de Pistola 25m según sigue:

- a) Una vez en cada fase de 30 disparos en las modalidades de Pistola Tiro Rápido 25, Pistola 25m y Pistola Fuego Central;
- b) Una vez en la fase de 150 seg y una vez en la fase combinada de veinte (20) y diez (10) segundos de la modalidad de Pistola Standard;
- c) Se debe usar el formulario de interrupciones adecuado (RFPM o STDP) para anotar la serie repetida. Los formularios de las interrupciones se encuentran en este reglamento.
- d) Las interrupciones (ADMINISIBLES O NO) en finales de 25m se decidirán según los dispuesto en este reglamento.

20.11. REPARACION O REEMPLAZO DE ARMAS AVERIADAS

En el caso de que una pistola se averíe o deje de funcionar, se le permite al deportista reparar o reemplazar la pistola. En todos los casos, el Jefe del Polígono debe confirmar que la pistola no funciona correctamente y el Jurado debe ser informado.

- a) A un deportista se le permite un máximo de 15 min para reparar o reemplazar la pistola, para continuar con la competición;

- b) Si la reparación es probable que dure más de 15 min, el deportista puede solicitar un tiempo adicional, que puede ser concedido por el Jurado;
- c) Si el tiempo extra es concedido, el deportista deberá completar la competición en el tiempo y lugar determinado por el Jurado o podrá continuar disparando con otra pistola con el mismo tipo de mecanismo (semiautomática o revolver) y el mismo calibre; y
- d) En las modalidades de 25m, el Jurado debe permitir una (1) serie extra adicional de ensayo, de cinco (5) disparos.

20.12. INTERRUPCIONES EN LAS MODALIDADES DE PISTOLA DE 25 METROS

- a) Si un disparo no se ha efectuado debido a una interrupción y si el deportista desea reclamarlo, debe mantener su pistola apuntando hacia abajo, manteniéndola empuñada e inmediatamente informar al Árbitro del Polígono levantando su mano libre. El deportista no debe molestar a los otros deportistas.
- b) El deportista puede intentar corregir la interrupción y continuar las series, pero después de intentar cualquier corrección, no puede reclamar una interrupción admisible a no ser que la aguja percutora se haya roto o cualquier otra parte vital de la pistola esté dañada lo suficiente como para impedir su correcto funcionamiento.

20.12.1. TIPOS DE INTERRUPCIONES

20.12.1.1. LAS INTERRUPCIONES ADMISIBLES (AM) SON:

- a) Si una bala queda bloqueada en el cañón;
- b) Si ha fallado el mecanismo de disparador;
- c) Si hay un cartucho sin disparar en la recámara y el mecanismo disparador ha sido accionado y ha funcionado;

- d) Si la vaina ha sido extraída o expulsada; esto también se aplica si se usa un cazavainas;
- e) Si el cartucho, cargador, cilindro u otra parte del arma se ha atascado;
- f) Si la aguja percutora se ha roto o cualquier otra parte del arma esté dañada lo suficiente como para impedir que la pistola funcione;
- g) La pistola dispara automáticamente sin que el disparador haya sido accionado. El deportista debe dejar de disparar inmediatamente y no debe continuar utilizando la pistola sin el permiso del Árbitro del Polígono o un miembro del Jurado. Cuando se usan blancos electrónicos el primer disparo registrado por el sistema será acreditado al deportista. Si se usan blancos de papel, los impacto(s) encontrado(s) a mayor altura serán desestimado(s) antes de repetir la serie. Después de cualquier repetición de la serie, todos los disparos excepto aquellos que fueron desestimados en el blanco concerniente, deben incluirse para establecer la puntuación; o
- h) Si la corredera se bloquea o la vaina no es expulsada. Esto se aplica, aunque se use cazavainas.

20.12.1.2. LAS INTERRUPCIONES NO ADMISIBLES (NAM) SON:

- a) Si el deportista ha tocado la recámara, el seguro o la pistola ha sido manipulada por otra persona antes del ser inspeccionada por el Árbitro del Polígono;
- b) Si el seguro no ha sido desactivado;
- c) Si el deportista no ha cargado su arma;
- d) Si el deportista ha cargado menos cartuchos de los necesarios;
- e) Si el deportista no permitió al disparador volver lo suficiente después del disparo anterior;
- f) Si la pistola fue cargada con una munición equivocada;

- g) Si el cargador no fue insertado correctamente o se cayó mientras se disparaba a no ser que esto se deba a una rotura del mecanismo; o
- h) Si la interrupción es producida por cualquier causa que podría haber sido corregida razonablemente por el deportista.

20.12.2. DETERMINACION DE LA CAUSA DE UNA INTERRUPCION

Si la apariencia externa de la pistola no muestra un motivo claro de avería y no hay ninguna indicación al respecto y si el deportista no advierte que puede haber una bala alojada en el cañón, el Árbitro del Polígono debe coger la pistola sin interferir o tocar el mecanismo, apuntar a una dirección segura y presionar el disparador una sola vez para determinar si el mecanismo del gatillo ha sido accionado.

- a) Si el arma es un revolver, el Árbitro del Polígono no debe presionar el disparador a menos que el martillo esté montado;
- b) Si el arma no dispara, el Árbitro del Polígono debe completar la inspección de la misma para determinar la causa de la interrupción y decidir si es o no admisible;
- c) El Árbitro del Polígono después de inspeccionar la pistola, determinará si una interrupción es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE.

En el caso de una interrupción NO ADMISIBLE, todos los disparos no efectuados serán puntuados como ceros. No se permite repetir o completar la serie. Se le acreditará al deportista sólo el valor de los disparos efectuados. El deportista podrá continuar con el resto de la competición.

20.12.3. PROCEDIMIENTO DE LAS INTERRUPCIONES ADMISIBLES – PISTOLA TIRO RÁPIDO A 25 METROS Y PISTOLA STANDARD A 25 METROS

- a) Si una INTERRUPCIÓN ADMISIBLE ocurre durante las series de Pistola de Tiro Rápido 25m y Pistola Standard 25m, la puntuación debe anotarse en la primera línea del formulario de la interrupción (Formulario RFPM o Formulario STDP); y

b) El deportista debe efectuar los cinco (5) disparos en el blanco(s) en cada serie de repetición. Después de la serie de repetición se deben registrar las puntuaciones de todos los disparos efectuados en la segunda línea del formulario de interrupción. Los disparos no efectuados, disparos tardíos o que no impacten en el blanco de repetición deben ser puntuado como ceros; o

c) Si se produce una segunda interrupción en las series de repetición, primero se debe registrar la puntuación de los disparos realizados en la serie de repetición en la segunda línea del formulario. A continuación, se determina qué serie (serie de competición / primera línea o repetición de la serie / segunda línea) tiene el mayor número de disparos anotados y se registrará como cero (s) para cualquier disparo no efectuado sólo en la serie con mayor número de disparos, y

d) Determinar las puntuaciones de los cinco disparos que serán contados para las series y registrarlo en la tercera línea del formulario de interrupciones (“Puntuación final”):

- RFPM: Las cinco puntuaciones de menos valor para cada uno de los cinco blancos.
- STDP: Las cinco puntuaciones más bajas de todos los impactos anotados.

20.12.4. PROCEDIMIENTO INTERRUPCION ADMISIBLE – PISTOLA A 25 METROS Y PISTOLA FUEGO CENTRAL A 25 METROS

Fases de precisión y tiro rápido:

- a) El número de disparos debe anotarse y la serie puede ser completada;
- b) El/los disparo(s) para completar la serie se deben efectuar en la siguiente serie de competición (en la fase de precisión se dará un tiempo máximo de un (1) minuto para efectuar cada disparo) o comenzando en la primera exposición en la fase de tiro rápido;

- c) Cualquier disparo(s) no efectuado o que no esté en el blanco debe ser puntuado como cero;
- d) Las series de cinco disparos deben ser puntuadas de manera normal; y
- e) Se usarán los formularios IR para indicar la serie de repetición.

20.13. AVERÍAS DE LOS EST O SISTEMA DE BLANCOS DE PAPEL

20.13.1. AVERIAS EN TODOS LOS BLANCOS DEL POLIGONO O SECCION:

- a) El tiempo restante de competición debe ser anotado por el Jefe de Árbitros del Polígono y el Jurado;
- b) Todos los disparos de competición realizados por cada deportista deben ser anotados y registrados. En el caso de que los problemas surjan por una avería eléctrica del Polígono, esto puede suponer esperar hasta que se restablezca la energía para anotar el número de disparos realizados en el blanco, no necesariamente en el monitor del puesto de tiro.
- c) Después de que el blanco haya sido reparado y que la Galería al completo o la sección del Polígono esté en funcionamiento, se dará una serie adicional de ensayo y un (1) minuto de pausa antes de comenzar las series de competición de acuerdo con las siguientes reglas:
- d) Pistola 25m y Pistola Fuego Central 25m. Los deportistas COMPLETARÁN las series de cinco disparos de la misma forma que para una INTERRUPCIÓN ADMISIBLE. El deportista deberá efectuar el número de disparos que no hayan sido registrados en el blanco cuando ocurrió una interrupción.
- e) Pistola Standard y Fase de Pistola de Tiro Rápido 25m. Si las series NO fueron completadas o registradas, serán ANULADAS Y REPETIDAS. Si los cinco (5) disparos fueron registrados para cualquier deportista, la puntuación de la serie será registrada y no se permitirá la repetición a ese deportista.

20.13.2. AVERIA EN UN SOLO BLANCO O GRUPO DE BLANCOS

Si hay una interrupción en un solo blanco o en un grupo de cinco blancos (modalidad de Pistola Tiro Rápido 25m) que no pueda repararse inmediatamente, el deportista será desplazado a otro puesto de tiro en la misma posición, o en la siguiente tanda.

Una vez resuelto el problema, se concederá una serie de ensayo aparte y un (1) minuto de pausa antes de efectuar las siguientes series de acuerdo con este reglamento.

20.13.3. AVERIA EN EL REGISTRO O INDICACION DE UN DISPARO

Si hay una reclamación concerniente a una interrupción en el registro o indicación de un disparo en el monitor(es) de 25 m, de un sistema de blancos electrónicos, o el monitor muestra un cero que no se esperaba:

- a) En las fases de precisión de Pistola 25m, Pistola de Fuego Central 25m y en las series de 150 segundos de pistola Standard, el deportista debe notificar una interrupción inmediatamente (antes del siguiente disparo) al árbitro del polígono más próximo.
- b) En las fases de Tiro Rápido de las Modalidades de 25 m de Pistola 25 m y Pistola Fuego Central 25 m y en las fases de tiro rápido de la modalidad de Pistola Standard 25 m, el deportista debe de continuar con la serie de cinco (5) disparos y debe informar del fallo al Árbitro más próximo, una vez finalizada la serie
- c) El deportista entonces será informado de cómo y cuándo completará la serie en el tiempo decidido por el Jurado
- d) No se repetirá ninguna serie. La puntuación será determinada por el Jurado de Clasificación (RTS). Después de que las series hayan sido completadas, se aplicará el procedimiento para la revisión de los blancos electrónicos.

20.14. TABLA DE MODALIDAD DE PISTOLA

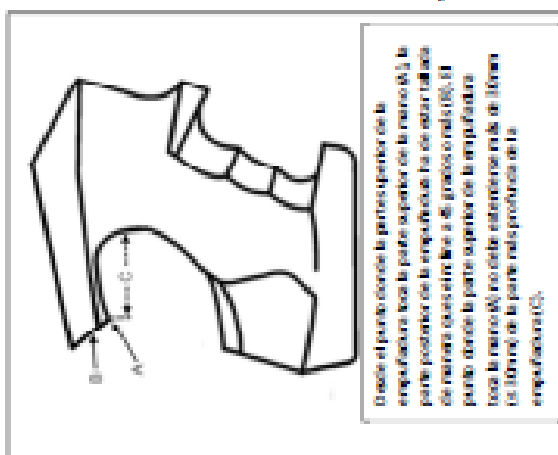
Modalidad	Hombres y Mujeres	Número de disparos	Número de disparos por blanco de competición (papel)	Número de blancos de ensayo (papel)	Número de disparos de ensayo	Clasificación y Parchado	Tiempo	Tiempo de Preparación y Ensayo
Pistola Aire 10 m	Hombres Mujeres	60 40	1	4	limitados durante el tiempo de preparación y ensayo	En la oficina de clasificación	1 hora, 15 min. 50 min. 1 hora, 30 min. o 80 min si se usan EST	15 minutos
Pistola 50 m	Hombres	60	5	2	limitados durante el tiempo de preparación y ensayo	En la oficina de clasificación	1 hora, 30 min. EST: 1 hora, 45 min. si no se usan EST	15 minutos
Pistola Tiro Rápido 25 m	Hombres	60	7 disparos por blanco por fase (1 serie de ensayo más 5 series de Competición) Nuevos blancos después de cada entrada	1	1 serie de 5 disparos en 1 segundo en cada entrada	Después de la serie de 5 disparos	2 entradas de 30 disparos de 2 series de 5 disparos en 8, 6, 4 seg.	3 minutos preparación
Pistola 25 m	Mujeres	60	10		1 serie de 5 disparos en cada entrada	Después de cada serie de 5 disparos	Fase de Precisión: 30 disparos de 6 series de cinco tiros en 5 minutos Fase de Tiro Rápido: 30 disparos en 5 series de cinco tiros	Fase de Precisión: 5 minutos Fase de Tiro Rápido: 3 minutos
Pistola Fuego Central 25 m	Hombres	60	10		1 serie de 5 disparos en 150 segundos		4 series de cinco disparos en 150, 20, 10 segundos	
Pistola Standard 25 m	Hombres	60	10					

20.15. TABLA DE ESPECIFICACIONES DE PISTOLA

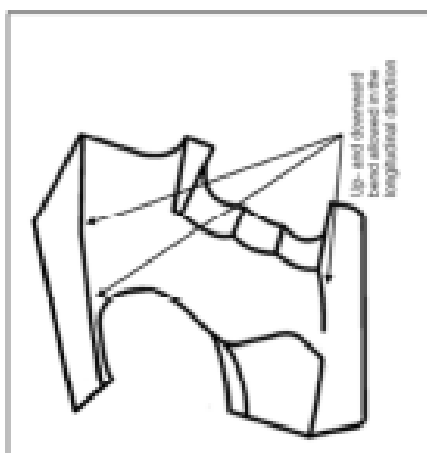
Modalidad/ Pistola	1) Peso de la pistola 2) Peso del disparador	Caja de medidas (mm)	Longitud cañón Longitud miras	Empuñaduras	Otras especificaciones
Pistola Aire 10 m	1) 1500 g max. 2) 500 g min.	420 x 200 x 50	Solamente dimensiones de la caja	Ver abajo	Solo puede cargarse con un (1) balín. Están permitidos los frenos de boca y cañones perforados
Pistola 50 m	1) Sin restricciones 2) Sin restricciones	Sin restricción	Sin restricción Sin restricción	Están permitidas las empuñaduras especiales	Solo pueden cargarse con un (1) cartucho. Está permitido que cubra la mano a condición de que no roban la muñeca.
Pistola Fuego Anular 25 m	1) 1400 g max. 2) 1000 g min.	300 x 150 x 50	max 153 mm max 220 mm	Ver abajo	No están permitidos los compensadores, frenos de boca, cañones perforados o cualquier otro(s) dispositivo(s) que funcione de manera similar.
Pistola Fuego Central 25 m	1) 1400 g max. 2) 1000 g min.				
a) Empuñaduras para Pistola Aire: Ninguna parte de la empuñadura o accesorios pueden tocar cualquier parte de la muñeca. El apoyo inferior de la mano debe extenderse en un ángulo no inferior a 90 grados de la empuñadura. Esto es aplicable al apoyo inferior, frontal, así como los laterales. Está prohibido cualquier curvatura ascendente del apoyo inferior y/o el apoyo del pulgar y/o una curvatura hacia abajo en el lado opuesto al del pulgar. El apoyo del pulgar debe permitir el movimiento libre ascendente del pulgar. La empuñadura no debe rodear la mano. Están permitidas las superficies curvas en la empuñadura o en el armador, incluyendo el apoyo de la mano y/o el apoyo del pulgar, en dirección longitudinal a la pistola.					
b) Empuñaduras para Pistola 25 m: Nota, aplicar además (a): La parte trasera del armador o la empuñadura, que apoye en la parte más alta de la mano entre el pulgar y el dedo índice, no debe ser más larga de 30 mm desde el primer punto de la empuñadura donde toca la parte superior de la mano hacia la parte más profunda de la empuñadura. La parte posterior (trasera) de la empuñadura debe estar cortada de manera que forme un ángulo hacia arriba desde ese punto de no menos de 45 grados.					
c) El peso de la pistola se mide con todos los accesorios, incluyendo los contrapesos y el cargador sin cartuchos.					
d) Caja de medidas: El arma se mide con todos los accesorios puestos (si una Pistola de Aire se utiliza con cargador se podrá medir con el cargador retraído). Está permitida una tolerancia en la fabricación de la caja de medidas rectangular de 0,0 mm a + 1,0 mm en cada dimensión.					

20.16. DIBUJO DE LA CONFIGURACION DE LA PISTOLA 10 METROS Y 25 METROS

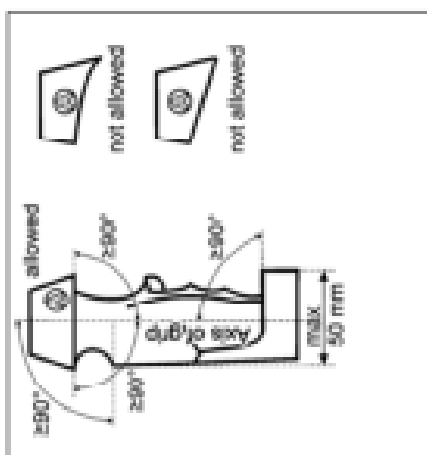
For 25m Pistols Only



For 10m and 25m Pistols



For 10m and 25m Pistols



For 25m Pistols Only

