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

REGLAMENTO

TÉCNICO GENERAL

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

Edición 2013 (Segunda Impresión, 11/2013)
Efectiva desde el 1 de enero de 2013

CAPÍTULOS

6.1	GENERALIDADES.	183
6.2	SEGURIDAD	185
6.3	BLANCOS Y BLANCOS NORMALIZADOS	187
6.4	POLÍGONOS Y OTRAS FACILIDADES	205
6.5	INSTRUMENTOS Y CALIBRES	230
6.6	ADMINISTRACIÓN DE CAMPEONATOS	232
6.7	ROPA DE COMPETICIÓN Y EQUIPAMIENTO	237
6.8	DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN	241
6.9	OFICIALES DE LA COMPETENCIA DEL COMITE ORGANIZADOR	243
6.10	EST COMPETITION OPERATIONS	247
6.11	PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN	252
6.12	REGLAS DE CONDUCTA PARA ATLETAS Y OFICIALES	259
6.13	MALOS FUNCIONAMIENTOS	261
6.14	PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y RESULTADOS	262
6.15	EMPATES	267
6.16	PROTESTAS Y APELACIONES	268
6.17	FINALES EN COMPETENCIAS OLÍMPICAS DE RIFLE Y PISTOLA	271
6.18	FORMULARIOS	291
6.19	INDICE	301

NUMERACIÓN DE LAS REGLAS

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

Definiciones y Abreviaturas

Las siguientes son definiciones de términos y abreviaturas especiales que son usadas en Reglamento técnico general y en las Reglas de Rifle, Pistola, Escopeta y Blanco en movimiento.

TÉRMINO	DEFINICIÓN
Athlete	Competidores o participantes en una competencia deportiva. Los Atletas en deporte del tiro algunas veces serán llamados tiradores.
Championship	Una competición simple de tiro organizada con un programa de competencias. Un Campeonato (letra C en mayúscula) es una competición que está autorizada y supervisada con las Reglas de la ISSF, Delegado Técnico, Jurados y controles anti-doping.
Competition	En general se refiere a un torneo deportivo que puede incluir una serie de eventos (Campeonato) o puede ser un torneo con un solo evento.
Course of Fire	Una descripción de las etapas de competición dentro de un evento que especifica la cantidad de disparos en cada serie y etapa, el tipo de tiro y los límites de tiempo.
CRO	Chief Range Officer (CRO)
Discipline	Un sub-grupo de eventos dentro de un deporte que tiene características comunes. El tiro tiene cuatro disciplinas: 1) Rifle, 2) Pistola, 3) Escopeta y (4) Blanco en movimiento
ETS	Electronic scoring targets. Blancos Electrónicos
Event	Un concurso de tiro único, con un curso específico de tiro y normas de conducta. El tiro tiene con 15 eventos olímpicos. La ISSF también reconoce muchos eventos adicionales para las competiciones individuales y por equipo para grupos de edad abierta y Júnior.
FOP	Field of Play. (Campo de Juego). En Tiro el FOP incluye el área detrás de la línea de tiro donde el acceso está permitido a los atletas que compiten y las funciones de los Oficiales, la línea de tiro o puestos de tiro, el área que incluye los blancos y parabalas final o zona de seguridad.
MATCH Shots	Resultado o valor de los impactos. Disparos que cuentan en el resultado del atleta
Min.	Minute, minutes. Minuto, minutos
Round	Una fase de competición para los eventos de tiro. Los eventos de tiro pueden tener Rondas de Eliminación, Clasificación y Finales.
Sec.	Segundo, segundos
Series	Una secuencia de disparos dentro de una etapa o prueba de tiro. La mayoría de los eventos tienen series de 10 tiros, los eventos de Pistola de 25 m. tienen series de 5 tiros; Los eventos de Escopeta tienen series de 25 o 30 blancos. A las series de Escopeta a menudo se las llama Rondas.
Sighting Shots	Tiros de práctica o calentamiento, que se disparan en una competencia antes de los tiros de competición.

Sport	Una agrupación distinta de eventos competitivos con elementos comunes y un único órgano de gobierno. Tiro (T mayúscula) es un "deporte" donde los atletas en diferentes eventos disparan armas a blancos que clasifican a los atletas que compiten en función de sus resultados. El COI reconoce al Tiro como uno de los 28 deportes de los Juegos Olímpicos de verano.
Stage	Una fase o parte de un evento de tiro. Un evento de rifle de tres posiciones tiene tres etapas, una por cada posición. El evento de 25 m. Pistola Mujeres tiene dos etapas, la de precisión y la de Tiro Rápido.
Start Time	Hora de inicio en cada evento de Tiro. Es la hora cuando los comandos para el primer tiro de competición son dados.

6.1 GENERALIDADES

6.1.1 Objetivo y Propósito de Reglas de la ISSF

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

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

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

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

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

6.1.2 a) **Aplicación de las Reglas Técnicas y de Disciplina de la ISSF**

Competencias ISSF son competencias de tiro deportivo en los Juegos Olímpicos, Campeonatos del mundo, Copas del mundo, Campeonatos Continentales y Juegos Continentales que están supervisadas por la ISSF de acuerdo con el Art. 3.2.1. del Reglamento General de la ISSF y estas Reglas.

b) Las Reglas de Técnicas Generales y Disciplina ISSF deben aplicarse en **todas las Competencias ISSF**.

c) La ISSF recomienda que las Reglas ISSF sean aplicadas en todos los Campeonatos ISSF;

d) La ISSF recomienda sean aplicadas en los Campeonatos Regional, Nacional y en otras competencias que no son campeonatos ISSF, pero donde están en el programa competencias ISSF;

e) Todos los atletas, Jefes de Equipo y Oficiales deben estar familiarizados con las Reglas de la ISSF y asegurar que éstas sean cumplidas;
Es responsabilidad de cada Atleta cumplir con las Reglas.

e) Cuando una regla se refiere a atletas diestros. La inversa de esta regla se refiere a atletas zurdos.

g) toda regla debe aplicarse indistintamente tanto a las pruebas para hombres como a las de mujeres, excepto que esté específicamente aclarado que debe aplicarse a pruebas de hombres o de mujeres.

h) Donde diagramas y tablas en estas reglas contienen información específica, la información específica en estos diagramas y tablas tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.

6.1.3 **Alcance de las Reglas Técnicas**

Las Reglas técnicas incluyen:

a) Reglas para la preparación y organización de Campeonatos de ISSF.

b) Reglas para proyectar la construcción e instalación de Polígonos de tiro.

c) Reglas que se aplican a todas las disciplinas de tiro o más de una de ellas.

6.1.4 **Organización y Supervisión de los Campeonatos de la ISSF**

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

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

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

a) Oficiales Jefe de polígono (CROes), Oficiales de Polígono, un Jefe de Árbitros y árbitros, quienes son responsables de la real conducción de las competencias de tiro;

b) Un Oficial Jefe de clasificación y auxiliares necesarios para establecer una Oficina de Clasificación responsable de las inscripciones, acreditación, clasificación y operación de los resultados durante el campeonato;

c) Un Jefe de Control de Equipos y Oficiales de Control de Equipos apropiados quienes son responsables de las operaciones de Control de Equipos; y

d) Todo otro personal necesario para cumplir sus responsabilidades como organizador de un Campeonato ISSF.

6.2.0 **SEGURIDAD**

LA SEGURIDAD ES DE IMPORTANCIA SUPERIOR.

6.2.1 Reglas generales de Seguridad.

6.2.1.1 Las Reglas de la ISSF establecen igualmente los requisitos específicos de seguridad exigidos en sus competencias y Campeonatos. Los Jurados de la ISSF y el Comité Organizador son responsables de la seguridad.

6.2.1.2 Las regulaciones necesarias de seguridad especial para los Polígonos de Tiro difieran de un país a otro. Adicionales de seguridad pueden ser establecidos por el Comité organizador. Los jurados, oficiales de Polígono, oficiales de equipo y los atletas deben ser informados de las normas especiales de seguridad en el programa de la competición.

6.2.1.3 La seguridad de Atletas, oficiales del Polígono y los espectadores requiere continua y cuidadosa atención en el manejo de las armas y su movimiento en la galería del Polígono. Es necesaria auto disciplina por parte de todos. Donde tal auto disciplina falta es deber de oficiales del Polígono imponerla y es deber de Atletas y Oficiales de Equipo ayudar a que entren en vigencia.

6.2.1.4 La ISSF puede negarse a aceptar la inscripción de un atleta en una competencia si se dispone de información sustancial de autoridades competentes que tal atleta representa una amenaza grave para la seguridad de otras personas en un polígono de Tiro.

6.2.1.5 En interés de la seguridad, un Miembro del Jurado, o un Oficial de Polígono puede detener el tiro en cualquier momento. Atletas y Jefes de Equipo deben notificar inmediatamente a Oficiales de Polígono o Miembros de Jurado de cualquier situación que pueda ser peligrosa.

6.2.1.6 Un Inspector de Equipo, Of. de Polígono o Miembro del Jurado puede tomar cualquier equipo del Atleta (incluido el arma) para controlarlo sin autorización del atleta; pero en su presencia y su conocimiento. Sin embargo, la acción puede ser tomada inmediatamente si la seguridad está involucrada.

6.2.2 **Reglas de manipulación de las armas**

6.2.2.1 Por seguridad, todas las armas deben ser manipuladas con la mayor precaución permanentemente. El arma no debe retirarse de la línea de tiro, durante el desarrollo del tiro sin la autorización de un Oficial de Polígono.

6.2.2.2 Banderas de seguridad construidas de material brillante naranja fluorescente o similar debe ser insertada en todos los Rifles, Pistolas y Escopetas semi automáticas permanentemente, excepto cuando estas reglas autorice a removerlas. Para demostrar que las armas de aire están descargadas, se deben introducir banderas de seguridad (líneas de seguridad) a lo largo de todo el cañón. Banderas de Seguridad para todas las otras armas deben tener una parte insertada en la recámara para demostrar que la recámara está vacía. En las escopetas de doble canon las acciones deben estar abiertas (quebradas) para demostrar que están descargadas.

a) Si la bandera de seguridad no es usada como lo requiere esta Regla, un Miembro del Jurado debe colocar una AMONESTACIÓN con instrucciones de insertar la bandera de seguridad en el arma.

b) Si el Jurado confirma que un atleta se niega a usar la bandera de seguridad como es requerido en esta regla, y después de haber sido amonestado, el atleta debe ser DESCALIFICADO.

6.2.2.3 Mientras es atleta esté en el Puesto de Tiro, el arma deberá estar siempre apuntada en una dirección segura. Cuando el arma no está disparando debe estar descargada y con el cerrojo o acción abierta. La acción, cerrojo o dispositivo de carga no debe ser cerrado hasta que el arma esté apuntada hacia la parte baja del Polígono en dirección segura hacia el blanco.

6.2.2.4 Cuando un arma se coloca hacia abajo para dejar el Puesto de Tiro o cuando el tiro ha finalizado, todas las armas deben estar descargadas con las acciones (cerrojo o mecanismo de cierre) abiertos y con la bandera de seguridad insertada. Antes de abandonar el Puesto de Tiro, el Atleta debe asegurarse y el Oficial de Polígono **debe verificar** que no hay un cartucho o balín en la recámara del arma, cañón o cargador y que una bandera de seguridad esté insertada.

6.2.2.5 Si la caja de Atleta o valija de su arma es retirada del Puesto de Tiro sin haber sido verificada por el Oficial de Polígono, el atleta puede ser descalificado, si el Jurado determina que una violación significativa a la seguridad está involucrada.

6.2.2.6 Durante el tiro, el arma puede bajarse (no sostenida) solo después de sacar el cartucho y / o cargador y que la acción sea abierta. Las armas de aire deben asegurarse abriendo la palanca de cierre o ventana de carga.

6.2.2.7 Cuando hay personal delante de la línea de tiro no está permitido manipular las armas y deben ser insertadas las banderas de seguridad.

6.2.2.8 En el Polígono, cuando el arma no esté en el Puesto de Tiro, ella debe estar siempre en sus cajas, a menos que sea autorizado por el Of. de Polígono.

6.2.3 **Ordenes en el Polígono**

6.2.3.1 Oficiales Jefes de Polígono, u Oficiales de Polígono, son responsables de dar las órdenes **“CARGAR,” “COMENZAR,” “ALTO,” “DESCARGAR”** y toda otra orden necesaria. Los Of. de Polígono deben asegurar que las órdenes sean obedecidas y que las armas sean manipuladas con seguridad.

6.2.3.2 Armas y sus cargadores pueden ser cargados solamente en el Puesto de Tiro y después que la orden **“CARGAR”** o **“COMENZAR”** es dada. En todo otro momento, armas y cargadores deben permanecer descargados.

6.2.3.3 Solo un cartucho puede ser cargado en un Rifle o en 50 m. Pistola si el arma tiene cargador. Si una pistola de 5 tiros es usada en 10 m. Pistola de Aire solo un balín puede ser cargado.

6.2.3.4 Si un Atleta dispara antes de la orden **“CARGAR”** o **“COMENZAR”**, o después que la orden “ALTO” o ”DESCARGAR” es dada, él puede ser descalificado si la seguridad está involucrada.

6.2.3.5 Cuando la orden “ALTO” es dada, el tiro debe detenerse inmediatamente. Cuando la orden “DESCARGAR” es dada, todos los Atletas deben descargar sus armas y cargadores, y asegurarlas (para descargar un arma de aire se debe solicitar autorización a un Oficial de Polígono). El tiro puede continuar solo cuando la orden “COMENZAR” es dada nuevamente.

6.2.2.3 Requerimientos Adicionales de Seguridad

6.2.4.1 Tiro en seco significa la liberación del mecanismo de disparo un arma descargada o la liberación del mecanismo de disparo de una pistola de aire o gas equipado con un dispositivo que permite que el disparador para que opere sin la proyección de carga (aire o de gas).

El tiro en seco y los ejercicios de puntería sólo se permiten en la línea de tiro o en un área designada de acuerdo con estas reglas.

6.2.4.2 El atleta es responsable de que todos sus cilindros de aire o CO2 cuenten con certificado de seguridad y la estampilla con la fecha de vencimiento. Esto puede ser verificado por Control de Equipos.

6.2.5 **Protección Auditiva**

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

6.2.6 **Protección ocular**

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

6.3 **BLANCOS Y BLANCOS NORMALIZADOS**

6.3.1 **Requerimientos Generales de Blancos**

6.3.1.1 Blancos usados en Campeonatos de la ISSF pueden ser tanto Blancos Electrónicos (EST) o blancos de papel para las competencias de rifle y pistola u platillos de arcilla para competencias de escopeta.

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

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

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

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

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

6.3.2.4 Las puntuaciones registradas por los EST deben determinarse según con las dimensiones de la zona de puntuación de los blancos de competición.

6.3.2.5 Cada tiro que impacta en EST debe tener su resultado con su ubicación y el valor mostrado en un monitor colocado en el puesto de tiro.

6.3.2.6 10 m. EST debe utilizar una tira de papel u otra forma de tira testigo para permitir la determinación de un disparo que impactó o no en el blanco.

6.3.2.7 Una copia impresa de los resultados de cada atleta de fuente de memoria distinta que el principal sistema informático EST (back-up de memoria) debe estar disponible de inmediato durante y después de una competición.

6.3.2.8 Cuando se utilizan EST, los blancos deben ser evaluados para verificar si funcionan correctamente en condiciones normales de uso antes de cada Campeonato ISSF, bajo la supervisión del Delegado Técnico.

6.3.3 **Requerimientos para blancos de papel**

6.3.3.1 Deben enviarse a la Secretaría General de la ISSF muestras de todos los blancos del papel (5 de cada tipo) y platillos (20) y veinte (20) platillos de finales rellenos con pólvora que vayan a utilizarse en los Campeonatos de la ISSF para comprobar si están hechos conforme a las especificaciones, por lo menos seis (6) meses antes del comienzo de tales Campeonatos.

6.3.3.2 **La calidad y dimensiones** de todos los blancos deberán ser examinados nuevamente por los Delegados Técnicos antes del comienzo de las Competencias / Campeonatos de la ISSF. Solamente los blancos que sean iguales a las muestras aprobadas pueden ser usados

6.3.3.3 Los blancos deben ser calificados con calibradores que cumplan con la regla 6.3.5 o con Sistema de Blancos Electrónicos aprobados por la ISSF.

6.3.3.4 El papel de los blancos debe ser de un color y material no reflectante de modo que la zona negra de puntería o diana sea claramente visible bajo condiciones normales de luz a las distancias apropiadas. El papel de los blancos y las líneas de puntuación deben mantener su exactitud en las dimensiones en todo tiempo y en todas las condiciones climáticas. El papel de blancos debe registrar los impactos sin deformación o rasgado excesivo.

6.3.3.5 Las dimensiones de todas las zonas de puntuación son medidas de los bordes externos (Diámetro exterior) de las mismas.

6.3.3.6 En Campeonatos de la ISSF se permiten sólo blancos con una (1) diana negra para apuntar, excepto el caso de Blanco en movimiento.

6.3.3.7 Los blancos están divididos en zonas de puntuación por medio de líneas circulares.

6.3.4 Blancos y Blancos Normalizados

Los blancos deben cumplir con las dimensiones de de las zonas de puntuación, tolerancias y especificaciones en esta regla.

a) Los blancos de Rifle y Pistola deben ser calificados en valores enteros de las zonas o, si son usados EST, en décimas de la zona. El resultado de las décimas de la zona es determinado dividiendo la zona en diez partes iguales que serán designados como valor decimal partiendo de cero (por ejemplo 10.0, 9.0, etc.) y finalizando en nueve (por ejemplo 10.9, 9.9, etc.).

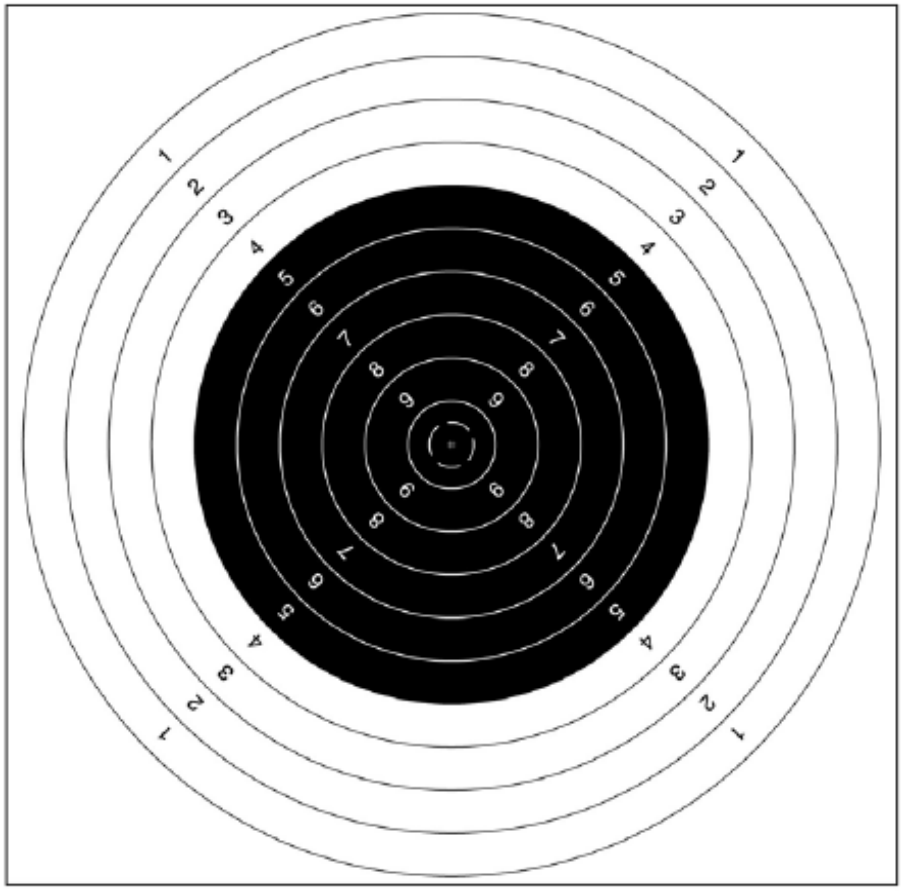
b) En las Rondas de Eliminación y Clasificación de las competencias de Rifle y Pistola son calificadas con números enteros, excepto en los Campeonatos ISSF en las rondas de Eliminación y Clasificación para 10 m Rifle de Aire Hombres y hombres júniors, 10 m. Rifle de Aire Mujeres y Mujeres Júniors y 50 m. Rifle Tendido hombres y Hombres Júniors y 50 m. Mujeres y Mujeres Júniors deben ser calificados en valores decimales.

c) Las Finales de Rifle y Pistola son calificados con valores decimales, excepto que en las Finales de 25 m. Pistola que use calificación hit-miss con las zonas HIT basadas en valores decimales establecidos por el Comité Ejecutivo de la ISSF.

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

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

Diez interior (mosca) = 50 mm. (±0.5 mm.).
Zona Negra desde 5 al 10 = 600 mm. (±3.0 mm.).
Espesor de la línea: = 0.5 mm. a 1.0 mm....
Tamaño mínimo visible del cartón del blanco: 1300 mm. x 1300 mm. (o mínimo 1020 mm. x 1020 mm. si el marco del blanco es del mismo color que el cartón del blanco).
Los valores de zona de puntuación del 1 al 9 van impresos sobre las zonas diagonalmente formando ángulos rectos.
La zona 10 no va indicada con ninguna cifra.



300 m. Blanco de Rifle

6.3.4.2 50 m. Blanco Rifle:

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

Diez interior = 5 mm. (±0.1 mm.).
Zona negra (diana) desde el 5 al 10 = 112.4 mm. (±0.5 mm.).
Espesor del las líneas: 0.2 mm. a 0.3 mm.
Tamaño mínimo visible de la cartulina del blanco: 250 mm. x 250 mm.
Las zonas de puntuación del 1 al 8 deben tener impreso el número formando una línea vertical y otra horizontal (en ángulo recto una respecto de la otra).Las zonas del 9 y 10 no deben estar marcadas con número alguno. Pueden usarse blancos de inserción (200 mm. x 200 mm.).

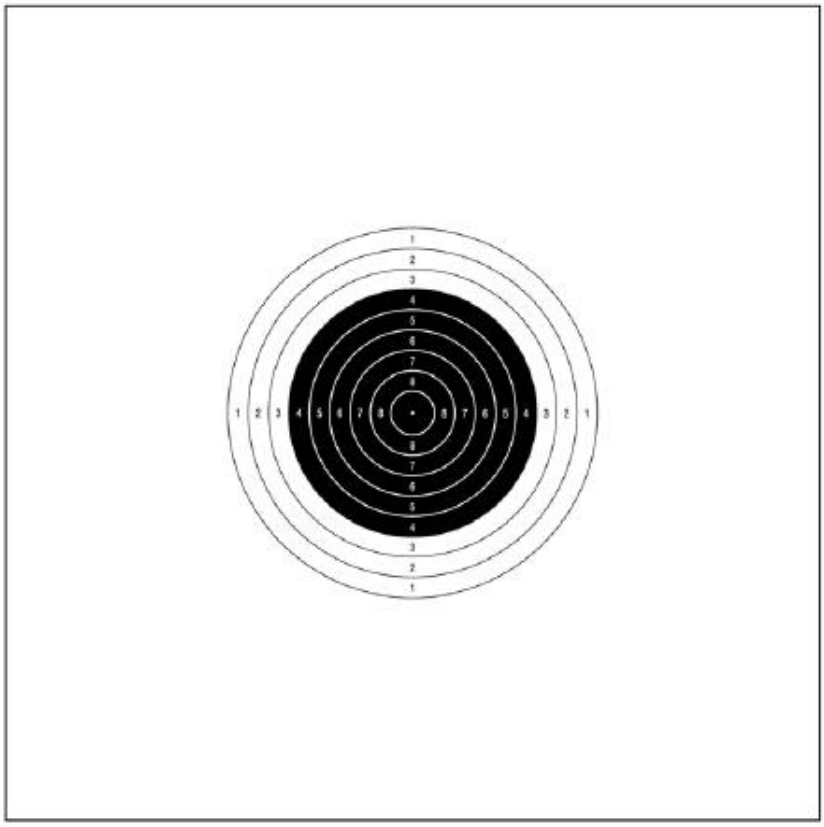
50 Metros – Blanco de Rifle

6.3.4.3 10 m. Blanco Rifle Aire:

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

Diez interior: Cuando la zona del 10 (punto) ha sido arrancada completamente, tal como se determina con la utilización del calibre EXTERIOR de Pistola de Aire.
Diana negra del 4 al 9 = 30.5 mm.

El punto del diez es de color blanco, las zonas de puntuación = 30.5 mm. (±0.1 mm.).
La zona del 10 = es un punto blanco = 0.5 mm. (±0.1 mm.).
Espesor de las líneas: 0.1 mm. a 0.2 mm.
Tamaño mínimo visible del cartón del blanco: 80 mm. x 80 mm.
Los valores de la zona de puntuación del 1 al 8 van impresos en sus respectivas zonas horizontal y verticalmente, formando ángulo recto. La zona del 9 no está marcada con cifra alguna. El 10 es el punto blanco.
Deben colocarse cartones de fondo de 170 mm. x 170 mm. de color similar al material del blanco para mejorar la visibilidad del mismo.



10 m. Blanco de Rifle Aire

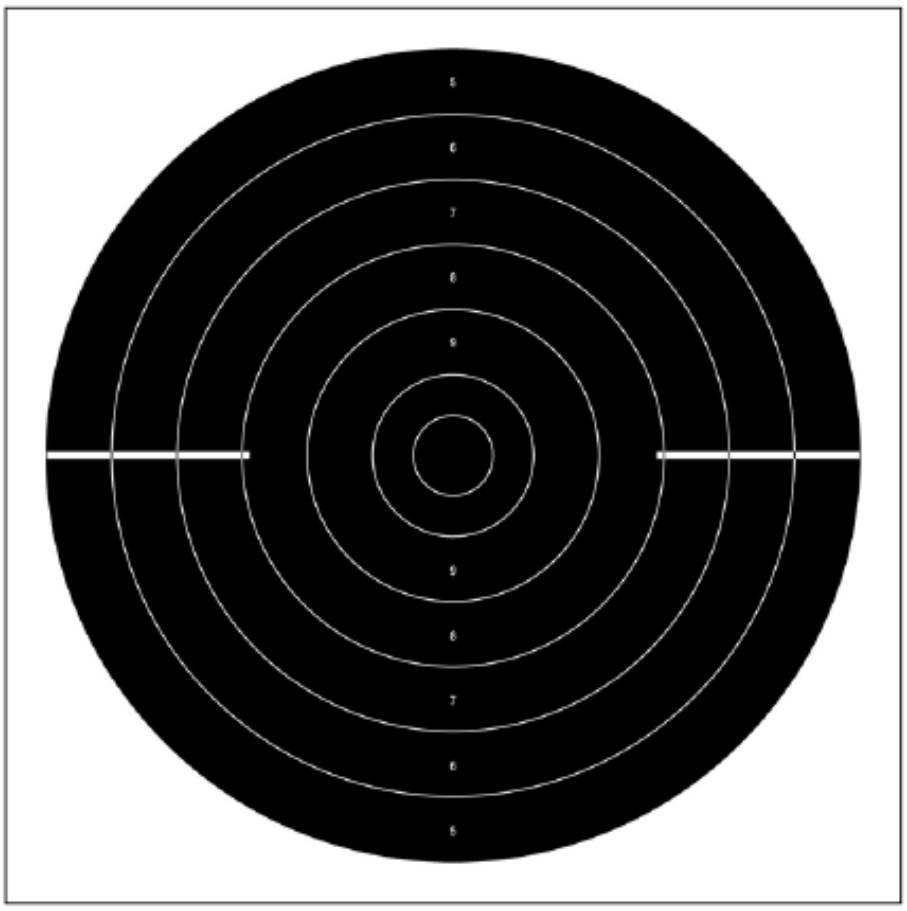
6.3.4.4 **25 m. Blanco de Pistola Tiro Rápido:**

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

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

Diez interior: 50 mm. (±0.2 mm.).
Zona negra del 5 al 10 = 500 mm. (± 2.0 mm.).
Espesor de las líneas: 0.5 mm. a 1.0 mm.
Tamaño mínimo visible cartón del blanco ancho: 550 mm.
Alto: 520 mm. – 550 mm.

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



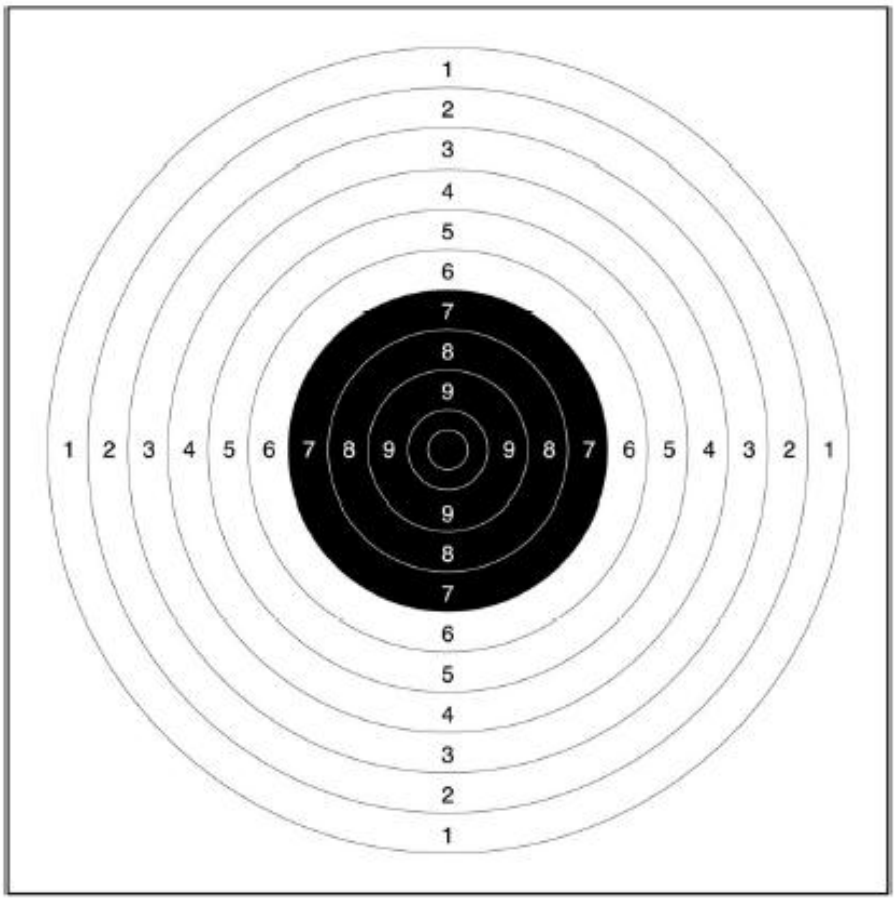
25 m. Blanco de Pistola Tiro Rápido.

6.3.4.5 25 m. y 50 m. Blanco Pistola Precisión

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

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

Diez interior: 25 mm. (±0.2 mm.).
Zona negra del 7 al 10 = 200 mm. (±1 mm.).
Espesor de las líneas: 0.2 mm. a 0.5 mm.
Tamaño mínimo visible del cartón: ancho: 550 mm.
alto: 520 mm.-550 mm.
Los valores de puntuación del 1 al 9 van impresos en las zonas de puntuación en forma perpendicular una con la otra. La zona del 10 no va con marcación alguna. Los números tendrán una altura aproximada de 10 mm. y 1 mm. de espesor y deberán ser fácilmente legibles con catalejo normal a la distancia apropiada.

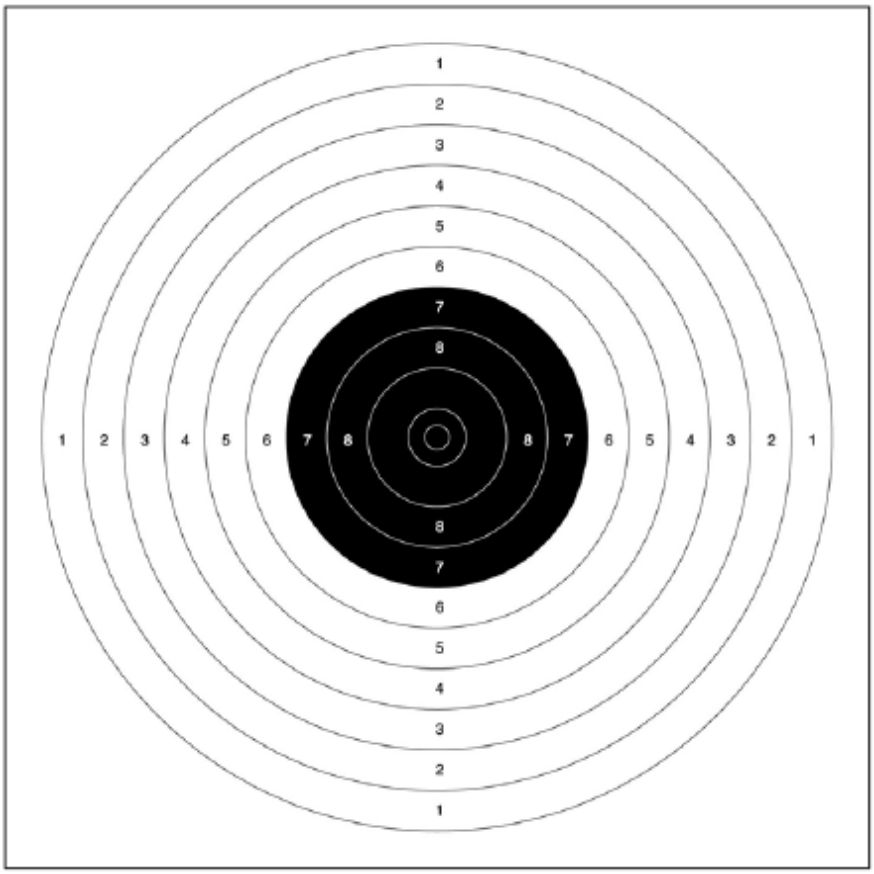


25 m. / 50 m. Blanco Pistola Precisión

6.3.4.6 10 m. Blanco de Pistola de Aire

Zona 10	11.5 mm.	(± 0,1 mm.)	Zona 5	91,5 mm.	(± 0,5 mm.)
Zona 9	27,5 mm.	(± 0,2 mm.)	Zona 4	107,5 mm.	(± 0,5 mm.)
Zona 8	43,5 mm.	(± 0,2 mm.)	Zona 3	123,5 mm.	(± 0,5 mm.)
Zona 7	59,5 mm.	(± 0,5 mm.)	Zona 2	139,5 mm.	(± 0,5 mm.)
Zona 6	75,5 mm.	(± 0,5 mm.)	Zona 1	155,5 mm.	(± 0,5 mm.)

Diez interior: 5.0 mm. (±0.1 mm.).
Zona negra del 7 al 10 = 59.5 mm. (±0.5 mm.).
Espesor de la línea: 0.1 mm. a 0.2 mm.
Tamaño mínimo visible del cartón: 170 mm. x 170 mm.
Los valores de puntuación del 1 al 8 van impresos en las zonas de puntuación en forma perpendicular una con la otra. La zona del 10 y del 9 no va con marcación alguna. Los números tendrán una altura no mayor de 2 mm.



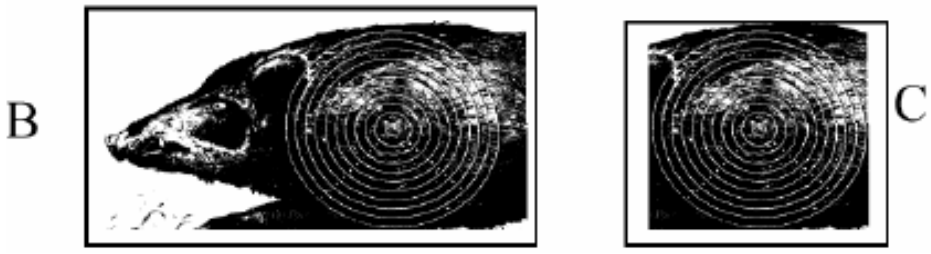
10 m. Blanco Pistola Aire

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

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

Zona 10	60 mm.	(± 0,2 mm.)	Zona 5	230 mm.	(± 1,0 mm.)
Zona 9	94 mm.	(± 0,4 mm.)	Zona 4	264 mm.	(± 1,0 mm.)
Zona 8	128 mm.	(± 0,6 mm.)	Zona 3	298 mm.	(± 1,0 mm.)
Zona 7	162 mm.	(± 0,8 mm.)	Zona 2	332 mm.	(± 1,0 mm.)
Zona 6	196 mm.	(± 1,0 mm.)	Zona 1	366 mm.	(± 1,0 mm.)

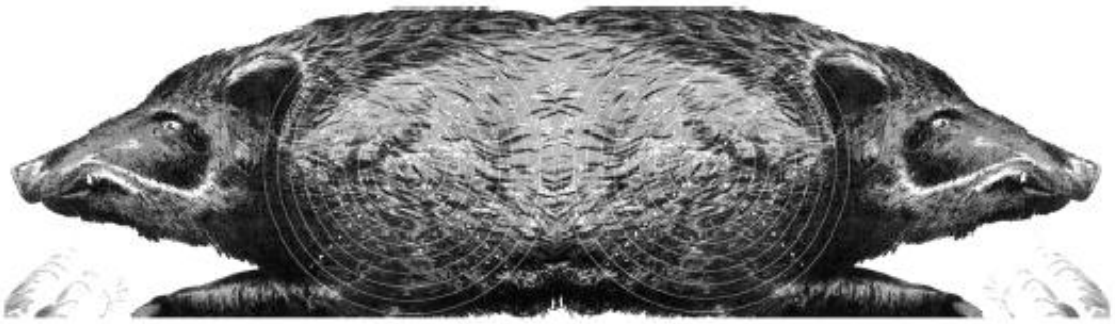
Diez interior (mosca): 30 mm. (± 0,2 mm.).
Grueso de la línea: De 0.5 mm. a 1.0 mm.
El centro del 10 debe estar a 500 mm. del hocico del jabalí, medido horizontalmente.
Los valores de las zonas del 1 al 9 deben estar impresos con claridad en las zonas apropiadas en columnas diagonales, formando ángulos rectos.
Pueden emplearse centros de reposición (C) o medios blancos (B). Los centros de reposición o los medios blancos deben colocarse correctamente en el blanco completo.
Un simple 50 m. Blanco en Movimiento con dos cabezas, uno corriendo en cada dirección, y con dos zonas de puntuación puede ser usado en blanco de papel (D). Un simple 50 m. Blanco en Movimiento con dos cabezas, uno corriendo en cada dirección, y con una zona de puntuación puede ser usado para EST (E).



50 m. Blanco en movimiento

50m Running Target for Paper Targets

D



50m Running Target for ESTs

E

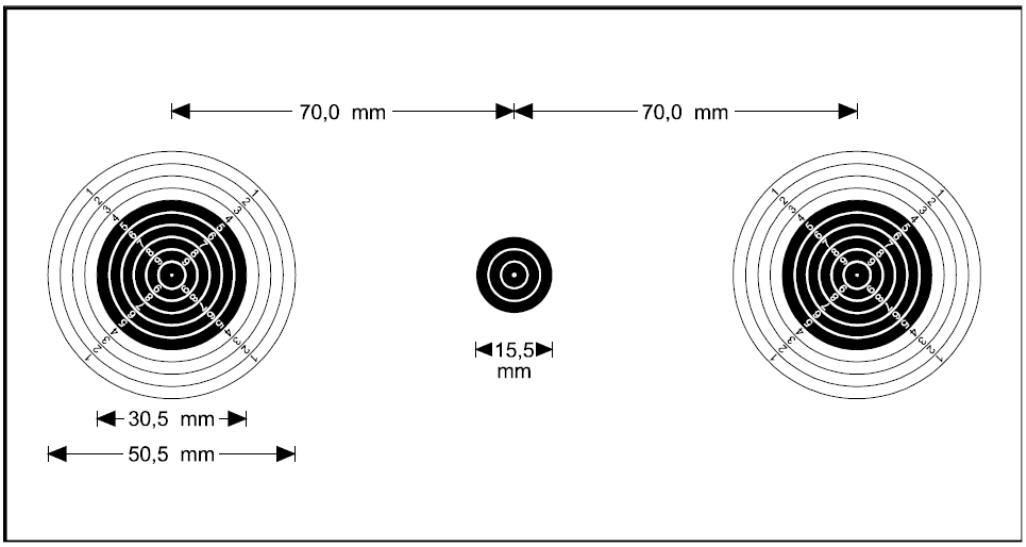
6.3.4.8 **10 m. Blanco en Movimiento:**

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

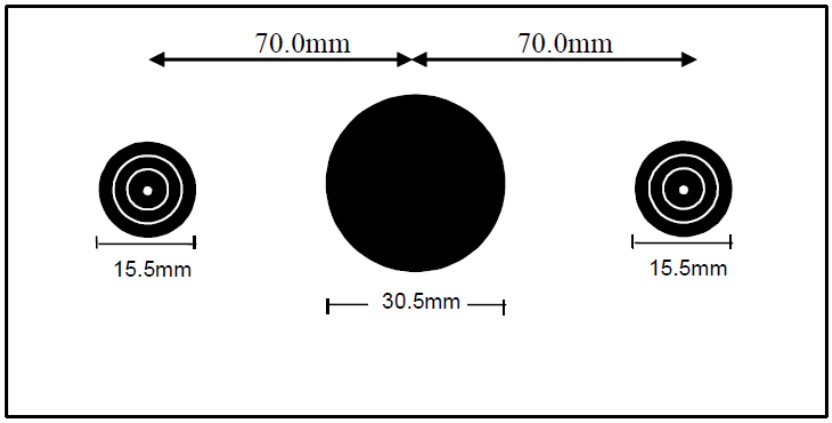
Zona 10	5,5 mm. (± 0.1 mm.)	Zona 5	30,5 mm. (± 0.1 mm.)
Zona 9	10,5 mm. (± 0.1 mm.)	Zona 4	35,5 mm. (± 0.1 mm.)
Zona 8	15,5 mm. (± 0.1 mm.)	Zona 3	40,5 mm. (± 0.1 mm.)
Zona 7	20,5 mm. (± 0.1 mm.)	Zona 2	45,5 mm. (± 0.1 mm.)
Zona 6	25,5 mm. (± 0.1 mm.)	Zona 1	50,5 mm. (± 0.1 mm.)

Diez interior es blanco (mosca): 0.5 mm. (+ 0.1 mm.), medido en la misma dirección de los círculos del 3 – 10.
Las zonas de puntuación del 5 al 10 de color negro = 30,5 mm. (± 0,1 mm.).
Grueso de la línea: de 0.1 mm. a 0.2 mm.
Tamaño recomendado de tarjeta de blanco: 260 mm. x 150 mm. (mínimo 260 mm. x 140 mm.).
El centro de la zona del 10 debe estar a 70 mm. (+ 0.2 mm.) del centro de la marca de puntería, medido horizontalmente.
Los valores de las zonas del 1 al 9 deben estar impresos con claridad en el blanco. Todos los valores de las zonas de puntuación serán impresos en columnas diagonales, formando ángulos rectos.
La marca de puntería central es de color negro y de un diámetro exterior de 15.5 mm. y debe incluir anillos blancos del tamaño del 10 (5.5 mm.) y del 9 (10.5 mm.). y un punto central blanco (0,5 mm.).

10 m. Blanco en Movimiento. Blanco de papel.



10 m. Blanco en Movimiento. Blanco electrónico.



El círculo de 30.5 mm. de diámetro es un agujero.

6.3.5 **Calibradores y su uso**

Cuando se usan blancos de papel para puntuar impactos dudosos deben utilizarse calibradores de las siguientes dimensiones:

6.3.5.1 **25 m. Pistola Fuego Central.**

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

6.3.5.2 **300 m. Rifle**.

Diámetro del borde de medición	8,00 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	300 m. Rifle

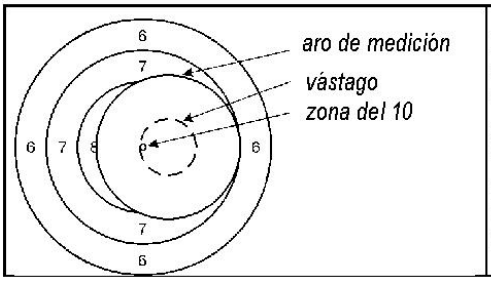
6.3.5.3 **Rifle Pequeño calibre y Pistola 5.6 mm. (.22 LR)**

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

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

Diámetro borde de medición:	4,5 mm. (+0,05/-0,00 mm.)
Grosor del borde	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Diámetro del borde de medición menos 0,02 mm. (4,48 mm.)
Largo del calibrador:	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en:	Determinación de diez interiores en toda prueba de10 m. Determinación de las zonas 1 y 2 de Rifle de aire y blanco móvil de 10 m. Determinación de la zona 1 de blancos de pistola aire de 10 m.

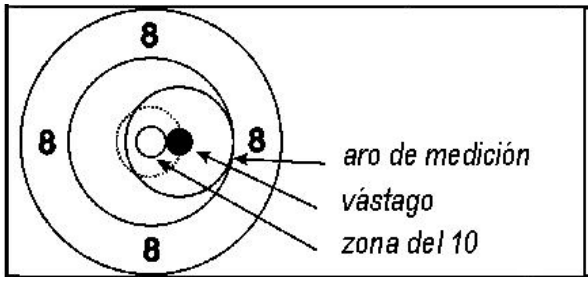
6.3.5.5 **Uso del Calibre EXTERIOR de Pistola de Aire para calificar 10 (centros) en Rifle de Aire**



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

6.3.5.6 Uso del calibre EXTERIOR de Pistola de Aire para calibrar 10 (centro) en Pistola de Aire

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

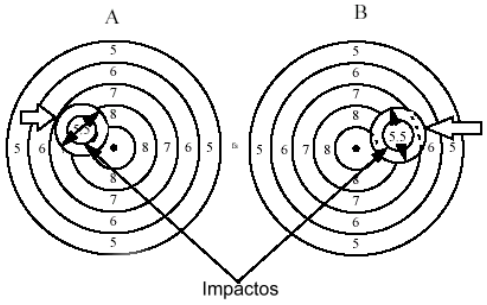


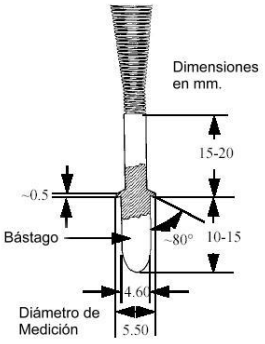
El aro de medición del Calibre EXTERIOR de Pistola de Aire no debe salir de la zona del 9 de un blanco de Pistola de Aire para que el valor del impacto sea 10.

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

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

6.3.5.8 **Calibre EXTERIOR para Rifle de Aire**





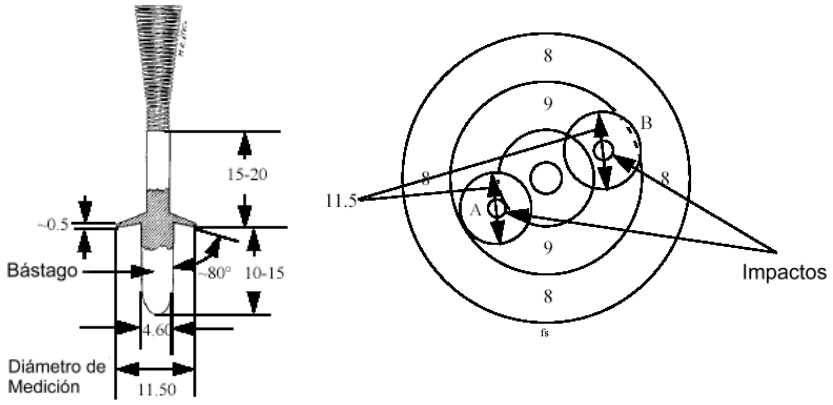
La ilustración "A" muestra un agujero de un impacto dudoso. El calibre exterior muestra el borde externo de la pestaña que queda dentro del 7, por consiguiente el tiro se anota como un 9.

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

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

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

6.3.5.10 **Calibre EXTERIOR para Pistola de Aire**



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

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

6.3.5.11 **Plantilla de Rasgado**:

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

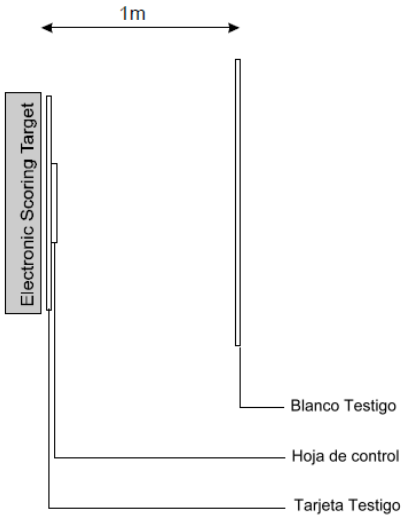
a) Para Pistola Fuego Central (9.65 mm.) la separación entre los bordes interiores de las líneas es de 11.00 mm. (+0.05 mm.-0.00 mm.)

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

6.3.6 **Sistemas Control de Blancos**
En competencias de Rifle y Pistola, deben ser usados marcadores de blancos y sistemas de control para facilitar la conducción de competiciones.

6.3.6.1 **Blancos de Ensayo de papel**
Los blancos de ensayo deben ser marcados claramente con una línea diagonal en la esquina superior derecha del blanco. La línea debe verse claramente a ojo limpio a la distancia apropiada bajo condiciones normales de luz (excepto para 25 m. PTR y 50 m. Blanco en Movimiento).

6.3.6.2 **Sistemas de Control de Blancos electrónicos**
Blanco Testigo, Tarjeta testigo y hojas de control (A4) son usados como sistema de control para EST (ver diagrama).



6.3.6.3 **Blanco Testigo para 50 m. y 300 m. EST**

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

6.3.6.4 **Blanco Testigo para 25 m. EST**

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

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

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

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

6.3.6.5 **Hojas de control para ETS en 25 m.**

El área posterior a los blancos EST debe ser cubierta con hojas de control. Se deben colocar hojas de control nuevas para cada atleta en cada etapa.

Si la ubicación de algún impacto está fuera de la hoja de control, la relación geométrica entre los agujeros de los impactos de la hoja de control y de la tarjeta testigo deben ser registrados antes de retirar la hoja de control.

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

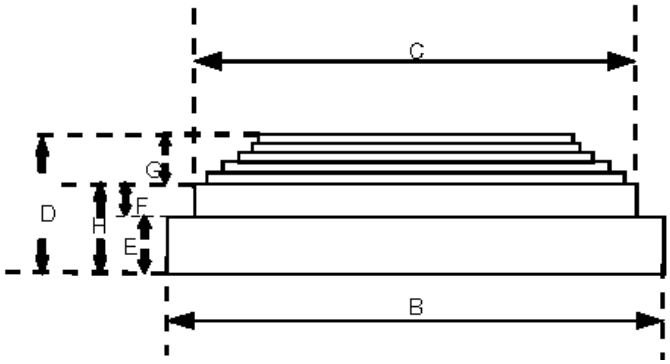
Una tarjeta Testigo debe ser colocada en la parte trasera de todos los EST 50 m. y 300 m. Hojas de Control pequeñas y cambiables deben colocarse en las tarjetas Testigo. Las Hojas de control o tarjetas Testigo deben ser renovadas después de cada tanda. Si la ubicación de cualquier impacto está fuera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

6.3.7 **Platillos (para competencias de Escopeta)**

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

El color de los platillos puede ser todo negro, todo amarillo, todo naranja; el domo totalmente puede pintarse blanco, amarillo o naranja o un aro puede ser pintado alrededor del domo en blanco, amarillo o naranja.
El color de los platillos debe ser especificado en todos los programas de las Competencias / Campeonatos supervisados por la ISSF. El color de los platillos debe ser claramente visible contra el fondo del Polígono, bajo condiciones normales de iluminación. El mismo color de platillo debe ser usado para entrenamiento.

6.3.7.1 **Especificaciones generales para platillos**



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

"G" La razón de la forma saliente del plato, es la de proporcionar mejor diseño aerodinámico y estabilidad de vuelo.
"Fragilidad". Los platos deben poder resistir la fuerza de la máquina al ser lanzados a una distancia de 80 m. y ser rotos fácilmente con cartuchos normalizados para Foso y Skeet, a las distancias de tiro reglamentarias.

6.3.7.2 **Platillos "Flash**"

a. En las Finales Olímpicas y desempates deben ser usados platillos Flash" conteniendo polvo rojo y material no tóxico

b. En competencias de Calificación y Desempates antes de la Final Olímpica pueden usarse platillos "Flash" conteniendo pólvora coloreada y material no tóxico, aprobado por la ISSF.

c. Si un platillo del mismo color externo, pero que contiene pólvora coloreada incorrecta, de forma inadvertida, los resultados de cualquier disparo a ese platillo deben ser registrados.

d. Cuando se usan platillos "flash" se debe cumplir con la Regla 6.3.7.1.

6.3.7.3 **Verificación de platillos de arcilla**

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

6.4 POLÍGONOS Y OTRAS FACILIDADES

6.4.1 Requerimientos Generales

6.4.1.1 Requisitos para las instalaciones mínimas de Polígonos para los Campeonatos de ISSF se indican en el Reglamento General de la ISSF, 3.5.1. Si bien estos requisitos son los mínimos, el requisito práctico para escopeta en los Campeonatos Mundiales y grandes Copas del Mundo se recomienda que sean cinco (5) los Polígonos. Para las grandes Copas del Mundo Rifle /Pistola, se recomiendan 80 puestos de 10 m. y 80 en 50 m.

6.4.1.2 Es requerido un Polígono separado para Finales de Rifle y Pistola para Campeonatos de Mundo y Juegos Olímpicos. La ISSF recomienda que el Polígono separado de finales esté disponible para las Copas del Mundo.

6.4.1.3 Las Confederaciones Continentales deberán establecer los requerimientos mínimos de Polígonos para los Campeonatos Continentales.

6.4.1.4 Los Polígonos de Trap y Skeet pueden ser combinados. Los Polígonos de Trap deben ser convertibles en Doble Trap a menos que se disponga de Polígonos separados de Doble trap. Si es posible, los Polígonos de Finales de Trap, Doble Trap y Skeet deben estar en el mismo Polígono.

6.4.1.5 El área usada por atletas, oficiales y espectadores en polígonos de Rifle y Pistola deberán ser cubiertos para protección del sol, viento y lluvia. No debe dar ventaja ningún Puesto de Tiro o parte del Polígono

6.4.1.6 Los Polígonos de 10 m. de Aire deben ser interiores.

6.4.1.7 La ISSF recomienda que todos los nuevos polígonos sean accesibles a las personas con discapacidad. Los Polígonos existentes deben ser adaptados para que sean accesibles a las personas con discapacidad.

6.4.1.8 Se recomienda que los polígonos a ser utilizados en los Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos deben estar listos al menos con un (1) año de antelación.

6.4.1.9 Los Blancos electrónicos (EST) de construcción y modelos aprobados por la ISSF deben ser usados para en la Clasificación y Finales de Rifle y Pistola en los Juegos Olímpicos y para las finales en las Copas del Mundo y Campeo-natos Mundiales. Los EST deberían, si es posible, para la Clasificación de Rifle y Pistola en las Copas del Mundo.

6.4.1.10 Los Delegados Técnicos son responsables de examinar Polígonos y otras Facilidades para asegurar que cumplen con las Reglas de la ISSF y que están preparados para la realización del Campeonato. Los Delegados Técnicos deberían usar la **"Lista de Control del Delegado Técnico"** para examinar la organización, Polígonos y Facilidades.

6.4.1.11 El Delegado Técnico puede aprobar pequeñas desviaciones de las especificaciones en las Reglas ISSF que no contradiga la intención y espíritu de las Reglas iSSF, excepto las desviaciones en las distancias de tiro o las especificaciones de los blancos permitidas.

6.4.2 **Generalidades y Facilidades Administrativas**

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

a) Áreas de Atletas de tamaño suficiente para los Equipos, habitaciones donde puedan relajarse, cambiarse de ropa, etc.;

b) Se deben proporcionar vestuarios para los atletas cerca de Polígonos de Clasificación y de Finales.;

c) Sala de Reuniones para los Oficiales de la ISSF, Comités y Jurados;

d) Oficinas para Oficiales, clasificación de blancos, producción de resultados y almacenamiento de blancos y materiales relacionados, etc.;

e) Una Pizarra Principal para publicar los resultados oficiales y comunicaciones, y una pizarra pequeña en cada polígono para publicar resultados preliminares; debería ubicarse una pizarra en el área de descanso de los atletas;

f) Un área segura para resguardar las armas;

g) Área de control de equipos, con vestuarios;

h) Una armería con bancos de trabajo adecuados y servicios.

i) Servicios gratuitos para fabricantes de armas y equipos para brindar el servicio de sus productos;

j) Un área para exhibiciones comerciales deben estar disponibles, se puede cobrar un adicional por tales exhibiciones;

k) Un restaurante o Servicios de comidas y bebidas;

l) Un servicio sanitario adecuado;

m) Internet inalámbrico y servicios de comunicación e-mail; si es posible, servicio separado de Internet debería preverse para operaciones (servicio de resultados, TV-ISSF, administración) y para el público;

n) Un área para ceremonias de premiación;

o) Facilidades para medios de comunicación, representantes de radio y TV;

p) Facilidades médicas apropiadas y facilidades para Anti-Doping, con baños; y

q) Facilidades de estacionamiento.

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

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

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

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

a. El Polígono puede, si es necesario, estar rodeado de tapias, por seguridad.

b. La protección contra la salida accidental de proyectiles puede resolverse por medio de sistemas de parabalas transversales entre la línea de tiro y la línea de blancos;

c. Los Polígonos de 50 m. y 25 m. deberían, siempre que sea posible, ser al aire libre, pero excepcionalmente pueden ser Polígonos interiores o cerrados, si es necesario por las condiciones legales o climáticas, y

d. Los Polígonos de 300 m. deberían tener al menos 290 m. a cielo abierto;

e. Los Polígonos de 50 m. deberían tener al menos 45 m. a cielo abierto;

f . Los Polígonos de 25 m. deberían tener al menos 12.5 m. a cielo abierto;

g. Los Polígonos de Finales pueden ser interiores o exteriores.

6.4.3.4 Debe haber espacio suficiente detrás de los puestos de tiro para los Oficiales de Polígono y el Jurado para realizar sus funciones. Debe existir una zona para los **espectadores**. Este área debe separarse del área para los Atletas y Oficiales por una barrera convenientemente localizada a no menos 5 m. detrás de la línea de tiro.

6.4.3.5 Cada Polígono debe equiparse con un reloj grande a cada extremo de la Pedana que pueda ser visto claramente por Atletas y Oficiales. El área de preparación del Polígono de Finales también deberá tener un reloj. Los relojes de los Polígonos deberán estar sincronizados con los resultados computarizados para que muestren la misma hora. Los Polígonos de Finales de Rifle y Pistola deben tener un reloj con cuenta regresiva que muestre el tiempo remanente de cada tiro.

6.4.3.6 Deben marcarse los Bastidores de los blancos con el número correspondiente al Nº del Puesto de Tiro. Los Nº deben ser bastante grandes para ser visto fácilmente bajo condiciones normales de tiro a simple vista y a la distancia apropiada. Los números deben ser de colores alternados y con contraste (300 m. es obligatorio) y ser claramente visible durante la competición,

Los blancos de 25 m., cada grupo de 5 blancos debe ser indicados con letras, comenzando con "A" del lado izquierdo. Blancos de 25 m. deben ser numerados individualmente del Nº 11-20 para blancos de los grupos A y B, los números 21-30 para los grupos C y D, etc.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.4.4.8 No se permiten banderas de viento en 50 m. Blanco en Movimiento.

6.4.5 **Distancias de Tiro:**

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

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

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

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

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

6.4.6 **Ubicación del Centro del Blanco**

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

6.4.6.1 **Altura del centro del blanco**

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

Polígono	Altura Normal	Variación Permitida
300 m.	3.00 m.	+/- 4.00 m.
50 m.	0.75 m.	+/- 0.50 m.
25 m.	1.40 m.	+ 0.10 m. / - 0,20 m.
10 m.	1.40 m.	+/- 0.05 m.
50 m. Blanco en Movimiento.	1.40 m.	+/- 0.20 m.
10 m. Blanco en Movimiento.	1.40 m.	+/- 0,05 m.

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

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

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

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

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

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

a. para Tiro Rápido, respecto del centro del grupo de cinco blancos.

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

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

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

6.4.7 Normas generales para los Polígonos de Rifle y pistola

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

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

6.4.7.2 **Equipamiento de los puestos de tiro**

a. Una mesa o banco movible o ajustable de 0.70 a 0.80 de altura

b.. Una esterilla para el tiro en las posiciones tendido y de rodilla. La parte delantera de la esterilla debe estar hecha de material compresible de no más de 50 cm. de espesor, de tamaño aproximado de 50 cm. x 80 cm. Y no medir más de 10 mm. cuando se comprime con el aparato de la figura 9. El resto de la esterilla debe tener un grosor mínimo de 2 mm. y un tamaño total mínimo dé 80 cm. x 200 cm. Como alternativa se puede proporcionar dos esterillas una gruesa y otra delgada, de dimensiones que cumpla con las normas. Se prohibe el uso de esterillas particulares.

c. Una silla o taburete para el atleta en los Polígonos de Clasificación, no se deben ubicar sillas o bancos para los atletas cerca de los Puestos de Tiro en los Polígonos de Finales.

d) En un Polígono nuevo no se recomienda rompe viento adelante de la línea de Tiro, pero deben tomarse las medidas para asegurar, tanto como sea posible, las mismas condiciones de viento en todo el Polígono.

e) Cuando se usan blancos de papel, se debe suministrar una mesa, silla y catalejo para el secretario de puesto.

f) Una pizarra de 50 x 50 cm. aproximadamente donde el dos Secretario de puesto pueda anotar la puntuación no oficial para información de los espectadores. La pizarra debe ubicarse de forma tal que pueda ser vista fácilmente por los espectadores; pero que no moleste a los atletas, y

g) Si fuese necesaria la instalación de pantallas divisorias en la línea de tiro de 300 m., Deberían se de material transparente con un pequeño marco. Las pantallas deberían extenderse unos 50 cm. hacia el borde delantero del Puesto de Tiro y aproximadamente 2.0 m. de alto.

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

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

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

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

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

a. El Puesto de Tiro debe ser como mínimo de 1 m. de ancho.

b. El borde cercano del banco o taburete debe estar ubicado 10 cm. adelante de la línea de tiro.

c. Los Polígonos de 10 m. que no están equipados con EST deber estar equipados por blancos electromecánicos, carritos o cambia blancos.

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

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

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

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

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

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

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

6.4.11.7 Las dimensiones del Puesto de Tiro deben ser:

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

6.4.11.8 Los Puestos de Tiro deberían estar separados por pequeñas pantallas transparentes que protejan a atletas de la eyección de vainas y permita la visibilidad de atletas por los Oficiales. Las pantallas deben ser colocadas o colgadas junto a las pistolas y ser lo suficientemente grandes para evitar que las vainas expulsadas golpeen a los atletas. Las pantallas no deben oscurecer la visibilidad de Oficiales, de espectadores ni atletas. Nota: Las pantallas grandes que fueron requeridas por reglas anteriores, instaladas en muchos Polígonos podrán seguir utilizándose hasta el 2014.

6.4.11.9 Líneas de referencia de 45° deberían colocarse en paredes del polígono o divisorias de sección a la izquierda y derecha de los Puestos de Tiro.

6.4.11.10 Cada Puesto de Tiro debe estar provisto del siguiente equipamiento

a) una mesa desplazable o ajustable, de tamaño aproximado 0.50 m. x 0.60 m. y de 0.70 m. a 1,00 m. de alto.

b) una silla para el atleta en los Polígonos de clasificación. No se deben colocar sillas para atletas cerca de los Puestos de Tiro en Polígonos de Finales.

c) Con blancos de papel un escritorio y silla para el Secretario de Puesto

d) Con blancos de papel una pizarra, de 0.50 m. x 0.50 m. donde el Secretario de Puesto pueda anotar resultados no oficiales para informar a los espectadores. Debe situarse de modo que pueda ser vista fácilmente por los espectadores pero que no perturbe la visión de los atletas.

6.4.11.11 **Polígono de pruebas**. Un Polígono de Pruebas especialmente designado y supervisado, sin blancos, debe haber para prueba de armas de atletas.

6.4.12 **25 m. Normas para Blancos Giratorios**.

Los bastidores para Pistola Tiro Rápido se deben ubicar en grupos de 5 blancos, a la misma altura + 1 cm. y deben funcionar simultáneamente, enfrentando todos el Puesto de Tiro que está centrado con el blanco del medio del grupo. La distancia entre ejes de blancos, debe ser 75 cm. + 1 cm.

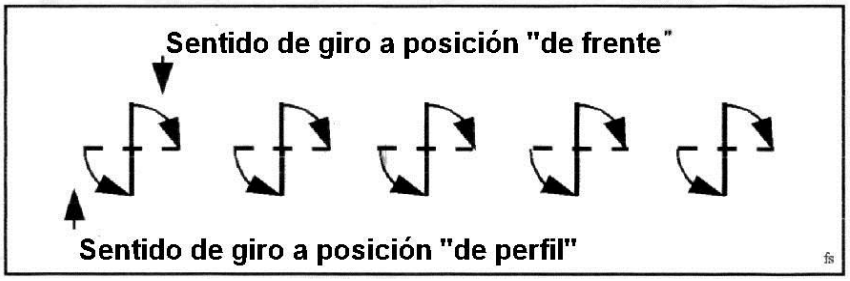
6.4.12.1 Los Polígonos deben equiparse con sistemas de blancos montados sobre un mecanismo de rotación que permita el giro de los blancos 90º (+/- 10º) alrededor de su eje vertical. En las fases de precisión pueden usarse bastidores con blancos fijos.

a) El tiempo de giro para enfrentar al atleta no debe exceder 0.3 seg.

b) Cuando los blancos hayan girado, no debe percibirse ninguna vibración que distraiga al atleta.

c) Vistos desde arriba, los blancos deben girar en sentido horario para la posición de frente y en sentido antihorario para la posición de perfil.

Rotación de los blancos giratorios.



Los blancos en una sección deben girar simultáneamente. Su simultaneidad dentro de la sección deben ser logrados con el uso de un mecanismo qué proporcione funcionamiento eficaz y tiempos exactos.

6.4.12.2 El giro automático y el tiempo exacto deben asegurar que los blancos permanecen en la posición de frente el tiempo exacto especificado y que los blancos vuelven a la posición oculta o perfil después del tiempo especificado (+0.2 segundos - 0.0 segundos).

a) El tiempo de la serie comienza en el momento que los blancos empiezan a ponerse de frente y termina en el momento que comienzan a ponerse de perfil,

b) Si es tiempo es menos o mayor de 0.2 segundos, el CRO del Polígono actuando por si solo o siguiendo las instrucciones de un Miembro del Jurado, podrá detener el tiro par permitir que el tiempo sea regulado. En cuyo caso el Jurado puede posponer el inicio o reinicio de la tirada.

6.4.12.3 **Los Tiempos de exposición para pistola de 25 m. en Competencias de Clasificación son**:

a. 25 m. Pistola Tiro rápido 8, 6 y 4 segundos;

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

c. 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central Etapas de Tiro Rápido: enfrenta durante tres (3) segundos para cada disparo, alternando con una posición de perfil durante siete (7) segundos (+/- 1 segundo);

d. para todos las exposiciones el tiempo tiene una tolerancia de + 0.2 segundos – 0.0 segundos.

e.

6.4.12.4 El bastidor o soporte de los blancos el área correspondiente a la zona de la diana del ocho (8) debe agujerearse para facilitar la calificación e inserción del calibre

6.4.13 **Normas para el Sistema de Blancos Electrónicos**.

Cuando son usados Blancos Electrónicos, el control de tiempos debe colocarse para dar una exposición nominal más un adicional 0,3 segundo para cada tiempo de puntuación establecido. Esto incluye el tiempo de tiro establecido más 0,1 segundos (tolerancia), además de un "sobre tiempo" de + 0,2 segundo. Los sobre tiempos aseguran que los disparos que habrían sido válidas "tiro rasgado" en blancos de papel giratorios, son calificadas de acuerdo a la misma norma sobre blancos electrónicos.

6.4.14 Requerimientos de Luz (lux) para Polígonos internos

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

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

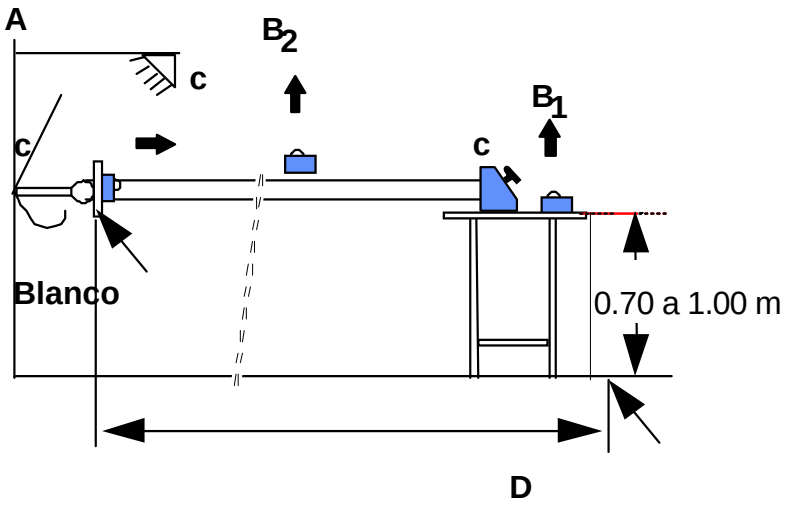
6.4.14.1 Todas las galerías cerradas deben tener iluminación artificial que proporcione la luz necesaria, sin brillos ni sombras molestas en los blancos o puestos de tiro. El fondo detrás de los blancos debe ser no-reflectante, y de un color neutro suave.

6.4.14.2 La medición de la luz del blanco debe hacerse con el aparato de medida situado a nivel del blanco y apuntando hacia el Puesto de Tiro (A).

6.4.14.3 La iluminación general del campo debe medirse situando el luxómetro en el Puesto de Tiro (B1) y a mitad de camino entre el Puesto de Tiro y la línea de blancos (B2) con el aparato hacia arriba.

6.4.14.4 **Medidas de Luz en Galerías Cubiertas**

A posición del luxómetro
B_{1-2} posición del luxómetro
C fotocélula del luxómetro
D borde del banco 10 cm. por delante de la línea de tiro



Distancia de Tiro **Línea de Tiro**

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

6.4.15.1 El Polígono debe estar dispuesto de manera que el blanco corra en ambas direcciones horizontalmente a través de una zona abierta con una Veloc.-dad constante. Se llama abertura al espacio, donde puede dispararse al blanco. Se llama "carrera" al movimiento del blanco a lo largo de la abertura.

6.4.15.2 Los muros protectores a ambos lados de la abertura deben tener una altura tal que ninguna parte del blanco sea visible hasta que no llegue a la abertura. Los bordes deben tener un color diferente al del blanco.

6.4.15.3 Los blancos para 50 m. se colocan sobre un carrito o transportador, construidos 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.

6.4.15.4 Los campos deben construirse de modo que eviten cualquier peligro a las personas durante el tiro.

6.4.15.5 El Puesto de Tiro debe estar dispuesto de modo que los espectadores vean al atleta. El Puesto de Tiro debe estar protegido de la lluvia. El atleta debe también estar protegido del sol y del viento, si ello no impide a los espectadores observarle.

6.4.15.6 El Puesto de Tiro debe tener como mínimo 1 m. de ancho y debe estar perpendicular a la línea de tiro. El Puesto de Tiro para entrenamientos en seco deber estar situado a la izquierda del Polígono. El Puesto de Tiro debe estar resguardado por ambos lados con separadores, de tal modo que el atleta no sea perturbado por los disparos o entrenamiento en seco del otro atleta, o cualquier otra influencia ajena a él. Los separadores entre el Puesto de Tiro y el puesto de entrenamientos en seco deben no ser más largos de lo que permita al atleta del Puesto de Tiro en seco ver la posición de preparado del atleta en competición observando el movimiento de la boca de fuego de su Rifle.

6.4.15.7 Delante del atleta habrá un banco o mesa de 0,7 a 0,8 m. de altura.

6.4.15.8 Detrás del atleta debe haber un espacio para el Oficial y para, al menos, un Miembro del Jurado. Los Secretarios de puesto deben estar situados detrás o al lado del Puesto de Tiro.

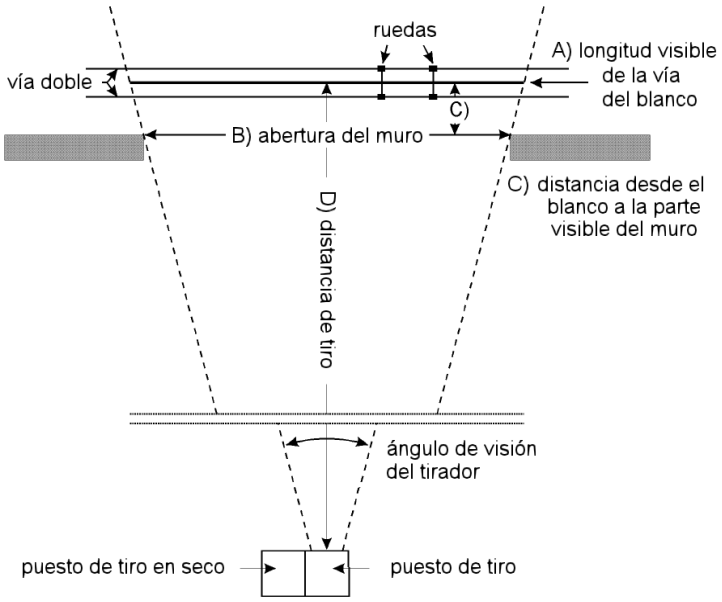
6.4.15.9 Los tiempos de carrera del blanco son:

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

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

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

6.3.16 **Polígono de Blanco en Movimiento:**



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 la **determinación de la apertura:**		**B = A x (D – C) / D**
Ejemplo (50 m) C= 0,20 m	B = 10,00 m. x (50,00 m. – 0,20 m) / 50,00 m B = 10,00 m. x 49,80 / 50,00 = 10,00 m. x 0,996 **B = 9,96 m**	
Ejemplo (10 m): C= 0,15 m	B = 2,00 m. x (10,00 m. – 0,15 m.) / 10,00 m B = 2,00 m. x 9,85 / 10,00 = 2,00 m. x 0,985 **B = 1,97 m**	

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

a) Debe haber un muro vertical a ambos lados de la abertura para protección del personal que atienda la instalación y para 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.

c) La longitud visible de la vía del blanco debe ser:
10,00 m. (+ 0.05 m. / - 0,00 m) como visto desde la línea de tiro. Esto debe tenerse en cuenta cuando se mide la abertura ya que la distancia entre la esquina visible del muro y blanco aumenta la distancia que ve el blanco.

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

a) Si el cambio de blancos y la puntuación de los disparos se hace detrás del transportador del blanco, debe existir protección suficiente para el personal que atienda la instalación y para los Oficiales de Clasificación. El cambio de blancos y la puntuación debe estar supervisado por el Jurado.

b) Detrás de la abertura debe haber un recogedor o amortiguador de balines para evitar los rebotes. El frente del mecanismo de transporte del blanco debe tener una placa de protección.

c) La longitud visible de la trayectoria del blanco debe ser:
2,00 m. (+ 0,01 m. / - 0,00 m) visibles desde el Puesto de Tiro. Esto debe ser considerado cuando se mide la abertura entre la esquina visible de la pared y el incremento de distancia a la que el blanco es visible.

d) Se pueden instalar dos puestos de tiro que se pueden emplear alternativamente con el fin de ahorrar tiempo. En este supuesto ambos puestos han de satisfacer los requisitos previstos.

e) Cuando se usen blancos EST el equipamiento se seleccionará para dar los tiempos de exposición nominales más 0,1 seg.. Esto asegurará que permita la aparición temprana de la marca donde se apunta.

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

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

6.4.17.2 Cuando sea necesario y posible, los nuevos Polígonos de escopeta deben ser construidos con una zona de caída de los perdigones libre de obstáculos para permitir la recuperación mecánica del plomo.

6.4.18 **Especificaciones de las Instalaciones de Trap. El Foso**

6.4.18.1 El alojamiento de las máquinas lanza platos debe construirse de modo que la superficie más alta del techo esté al mismo nivel que la superficie de los puestos de tiro. Las medidas interiores del foso deben ser, aproximada-mente de 20 m. de extremo a extremo, 2 m. desde la parte delantera a la trasera y de 2 a 2,10 m. desde el suelo hasta la parte inferior del techo. Estas dimensiones deben permitir libertad de movimiento para el trabajo del personal y suficiente espacio para almacenar los platos (ver figuras).

6.4.18.2 **La Distancia entre Fosos**

La distancia existente entre el centro de la máquina 15 en el Campo A y el centro de la máquina uno (1) en el Campo B no debe ser inferior a 35 m. En los casos de campos ya existentes con una distancia menor a 35 m, como se especifica anteriormente, el Jurado podrá reducir el ángulo de lanzamiento orientando la máquina 13 del Campo A, y la tres (3) del Campo B, si fuera preciso, para prevenir que los platos se crucen por la trayectoria de vuelo del campo adjunto y así no molestar a los atletas.

6.4.18.3 **Máquinas Lanzadoras de Platos**

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

a. En caso de que se utilicen máquinas en las que la lanzadera gire en el sentido de las agujas del reloj, la distancia entre la máquina de la izquierda (visto desde detrás) y la del centro de cada grupo puede reducirse a menos del indicado 1,00 m. a 1,10 m. (ver también artículo 6.4.20.1).

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

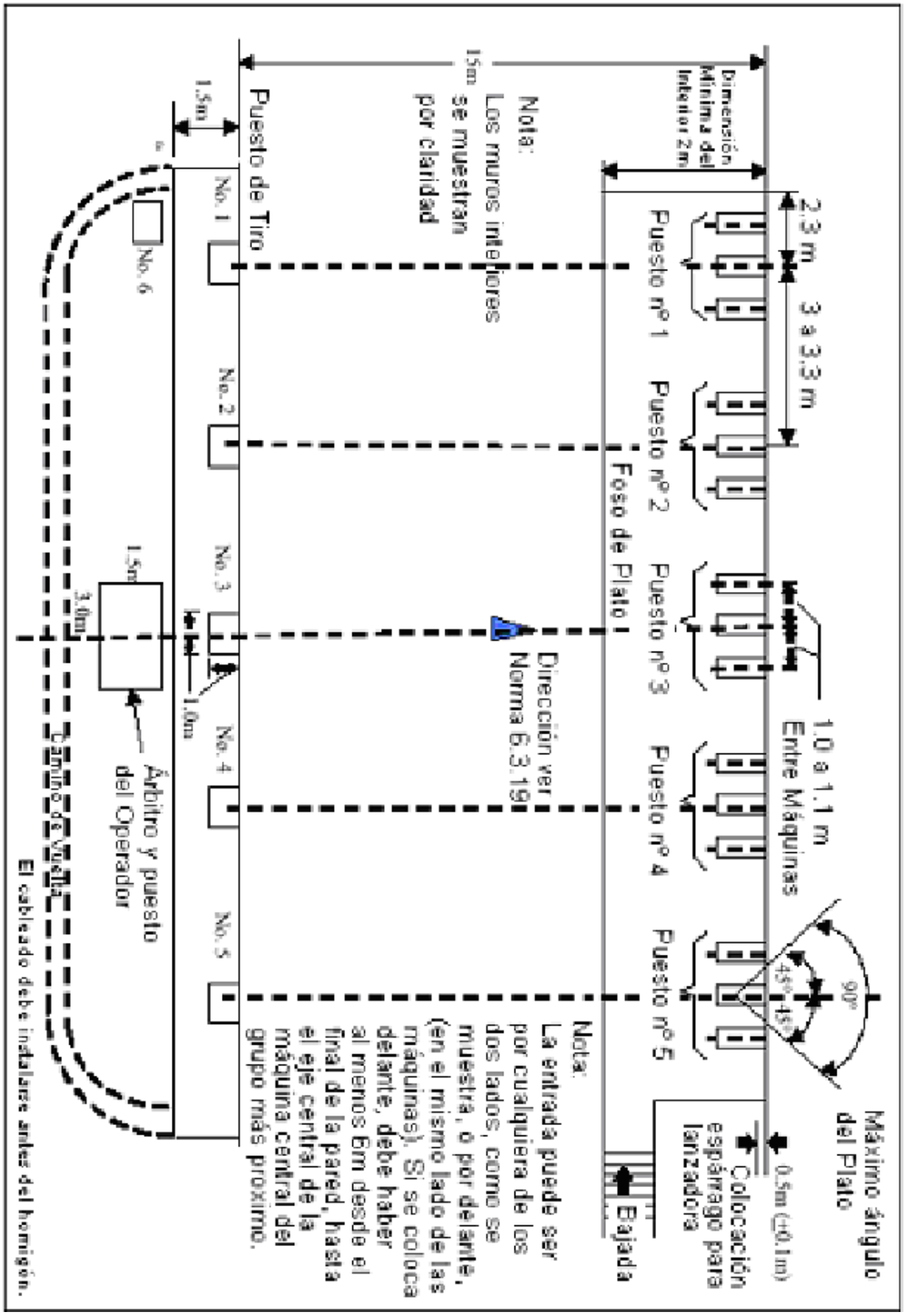
c. Las máquinas deben dispararse por sistema eléctrico-manual o eléctrico microfónicos. El sistema de control debe estar situado en tal posición que el «puller» pueda ver y oír claramente la señal del atleta. Los aparatos de disparo deben garantizar la misma distribución de los platos a cada atleta en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

d. Los cinco (5) puestos de tiro deben estar dispuestos en una línea recta, a una distancia hacia atrás de 15 m. del borde delantero del foso. Cada Puesto de Tiro debe estar indicado por un cuadrado, de 1 por 1 m. delimitado clara-mente, que está centrado sobre una línea perpendicular a la línea de Puesto de Tiro y que se prolonga hacia la marca pintada que indica el punto de lanzamiento a cero grados sobre la máquina central de cada grupo de tres. Debe estar marcado un sexto puesto, a unos dos metros hacia atrás y ligeramente a la izquierda del puesto 1, donde debe situarse el atleta número 6. Los seis puestos deben estar provistos de una mesa o banco donde los atletas puedan colocar sus cartuchos sobrantes y otros accesorios. Los puestos deben ser firmes y nivelados en todas direcciones. Cada puesto debe tener una pieza de madera o trozo de alfombra o de goma de unos 15 cm., cuadrado o redondo, sobre el cual el atleta pueda descansar su arma.

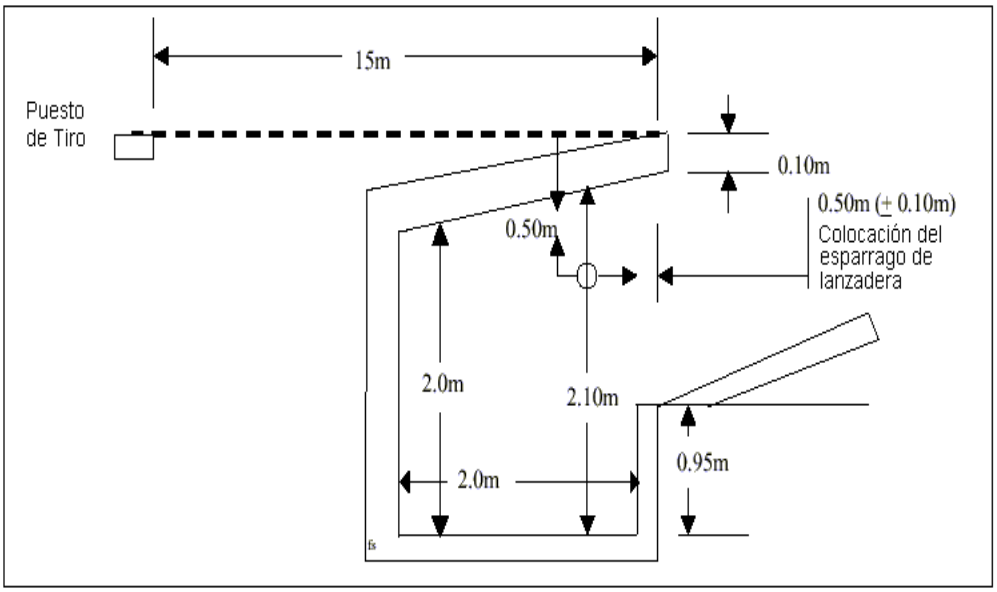
e. Para finales de Trap, se deben instalar lámparas de media intensidad coloreadas en cada soporte de micrófono a una altura de 40 cm. a 75 cm. para indicar cuando el micrófono está “abierto”. El sistema de lámpara debe ser construido para indicar una “pausa” (micrófono “cerrado”) de 12 segundos después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

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

6.4.18.3 **Polígono de Trap**.



6.4.19 **Sección de Fosa TRAP y DOBLE TRAP**



6.4.20 **Normas para Canchas de Doble Trap**

6.4.20.1 **El Foso**

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

6.4.20.2 **Distancias entre Fosos**

6.4.20.2.1 Ver artículo 6.4.18.2 cuando se empleen Fosas de Trap.

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

6.4.20.2.3 **Las Fosas (Máquinas Lanza platillos)**

Cada foso de Doble Trap debe tener tres (3) máquinas fijas al suelo o a la pared delantera del foso. El punto de lanzamiento a cero grados de la máquina central del grupo debe estar indicado solamente por una marca pintada en la parte superior del techo. La distancia entre las máquinas, dentro de cada grupo, debe ser igual y de 1,00 m. a 1,10 m. (ver artículo 6.4.18.3). Las máquinas número 1 y 3 deben estar a un mínimo de 1,50 m. de las paredes traseras.

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

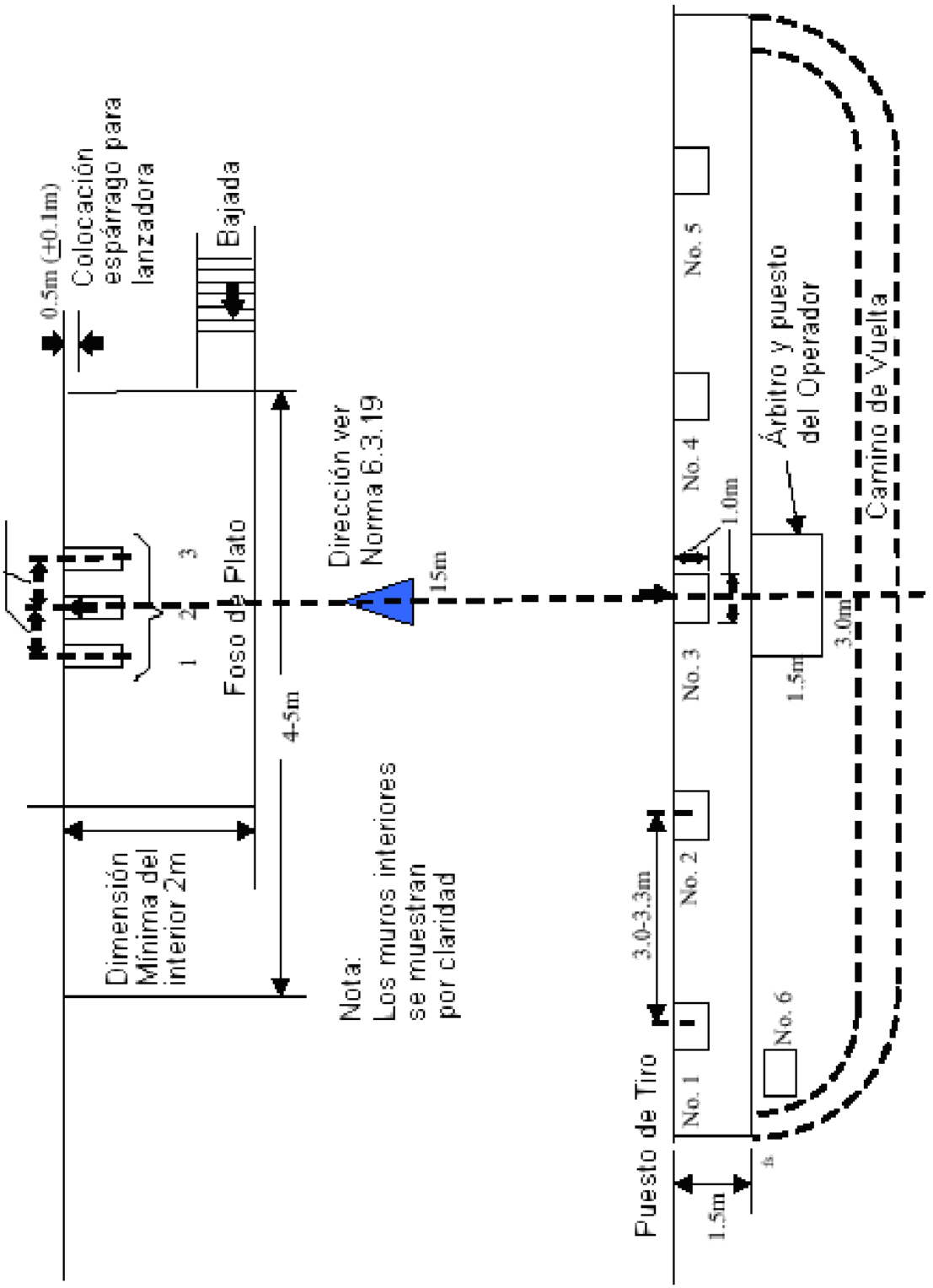
b. Las máquinas deben dispararse mediante sistemas eléctrico-manuales o eléctrico microfónicos. El sistema de control debe estar situado de tal manera que el «puller» pueda ver y oír claramente la señal del atleta. Para todas las Competiciones de la ISSF debe usarse un "timer" (cuenta atrás) automático. El dispositivo contador debe seleccionarse para lanzar los platos dentro de un periodo que varíe al azar entre cero (0) y un (1) segundo después de la petición del atleta. Los aparatos de disparo deben garantizar el disparo simultáneo y constante de dos (2) platos de las máquinas predeterminadas. Cuando se use un sistema eléctrico-manual de suelta debe ser diseñado de forma que sólo un (1) botón o conmutador pueda usarse para soltar los platos.

c. Los cinco puestos de tiro deben estar ubicados en una línea recta, a una distancia de 15 m. hacia atrás del borde delantero del foso. Cada Puesto de Tiro debe estar delimitado claramente por un cuadrado de 1 x 1 m. El puesto 3 debe estar centrado respecto una línea perpendicular a la línea de Puesto de Tiro que se prolonga hacia la marca pintada sobre la máquina central del grupo. El puesto 2 se encuentra de 3 m. a 3,30 m. a la izquierda del puesto 3 y el Puesto de Tiro 1 está situado a la misma distancia a la izquierda del puesto 2. Asimismo, el puesto 4 está de 3 m. a 3,30 m. a la derecha del puesto 3 y el puesto 5 igualmente de 3 m. a 3,30 m. a la derecha del puesto 4 (ver Figura, cancha exclusiva para Doble Trap). Debe estar marcado un sexto puesto, a unos 2 metros hacia atrás y ligeramente a la izquierda del puesto 1, donde debe situarse el atleta 6 al comienzo de la competición. Los seis puestos deben estar provistos de una mesa o banco donde los atletas pueden colocar sus cartuchos sobrantes y accesorios de tiro. Los puestos deben ser firmes y nivelados en todas las direcciones y deben estar al mismo nivel que el borde frontal del techo del foso. Cada puesto (6) debe contar con una pieza de madera o trozo de alfombra o de goma de unos 15 cm., cuadrado o redondo, sobre el cual el atleta puede apoyar su arma.

d) Para las Finales Doble Trap, lámparas coloreada de intensidad media deben instalarse en cada micrófono de pie a una altura de 40 cm. a 75 cm .para indicar cuando el micrófono está "abierto". El sistema de lámpara debe estar construido para indicar una "pausa" (micrófono "muerto") de 12 segundos después que cada atleta ha disparado a una cantidad predeterminada de blancos. Al final de la pausa, el árbitro debe ordenar "READY" y el atleta próximo a disparar debe tener 12 segundos más de tiempo de preparación para pedir el plato.

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

6.4.20.2.4 Polígono DOBLE TRAP separado – 3 Máquinas.



6.4.21 **Normas para los Polígonos de Skeet**

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

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

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

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

6.4.21.2 **Distancias, Ángulos y Alturas del Plato**

a. Cada caseta debe contener una máquina (máquina lanzadora de platos) en posición fija.

b. Los platos lanzados desde la caseta alta deben aparecer por un punto a 0,9 m. ± 0,05 m. detrás de la marca del Puesto de Tiro 1 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) y a 3,05 m. ± 0,05 m. por encima del nivel del puesto 1. Los platos lanzados desde la caseta baja, deben aparecer por un punto a 0,9 m. ± 0,05 m. detrás de la marca del puesto 7 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) (trasladado 0,75 m. ± 0,05 m hacia el exterior de la cuerda base) y a 1,05 m. ± 0,05 m. por encima del nivel del puesto 7.

c. Los platos lanzados correctamente deben pasar a través de un círculo de 0,90 m. a 0,95 m. de diámetro, con un centro situado a 4,60 m. ± 0,05 m. por encima del punto central.

d. En condiciones de tiempo en calma, el plato debe alcanzar un mínimo de 65 m. y un máximo de 68 m. +- 1,00 m., medidos desde la fachada de las casetas detrás del puesto 1 y 7. Si la distancia correcta no pudiese medirse, el Jurado decidirá si la trayectoria de los platos.

e. Los límites de tiro desde los puestos 1 al 7 son 40,3 m. ± 0,1 m. desde la fachada de cada caseta. Para el puesto 8, el límite de tiro se determina por el punto de cruce entre una línea recta que va desde el puesto 4 al 8 y el punto de cruce de platos. Deben colocarse las marcas convenientes en la trayectoria del vuelo del plato, en puntos situados a 40,3 m. ± 0,1 m. de ambas casetas, para indicar los límites de tiro. Marcas similares deben colocarse a 65 m. y a 67 m. para indicar la distancia de un plato normal.

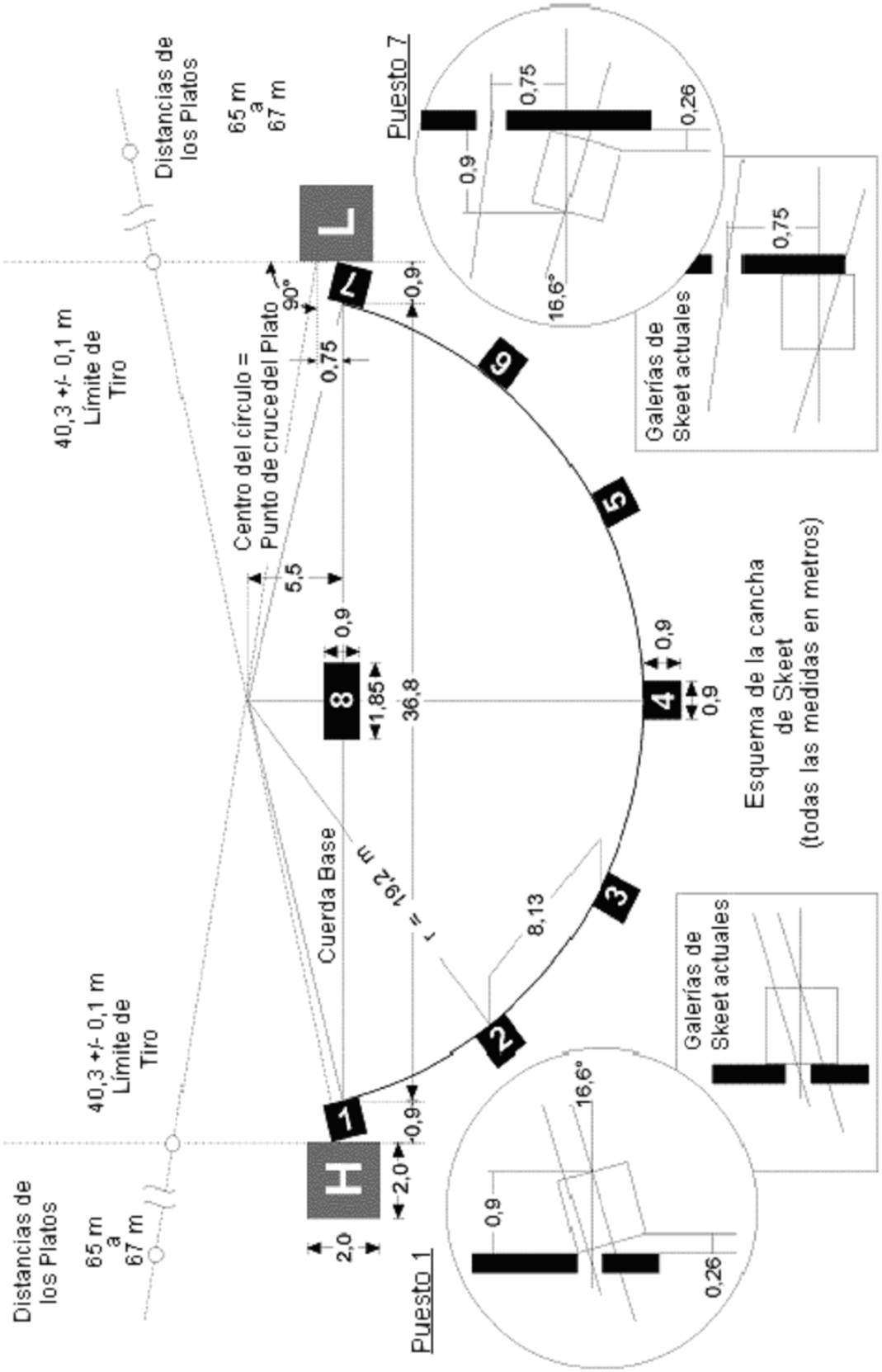
f. Debe instalarse una pantalla de seguridad en la abertura de cada caseta para que la persona encargada de la máquina no esté a la vista del atleta cuando éste ocupe cualquier puesto. Esta precaución es obligatoria como medida de seguridad para proteger al operador de posibles lesiones por disparos directos o de rebotes. Debe colocarse una barrera de alambre o de cuerda situada de 7 m. a 10 m. detrás del puesto 4, paralela a la base de la cuerda. No se permite a ningún espectador entrar dentro de esta barrera. El Oficial o los Miembros de Jurado son responsables del cumplimiento de esta norma.

g. Los platos deben ser liberados por un sistema eléctrico-manual o electro microfónico (ver nota más abajo) con un dispositivo temporizador que debe estar instalado a fin de permitir que el operador vea y escuche a los atletas. Para todos los Campeonatos de la ISSF el uso de un temporizador es obligatorio. Esto debe proporcionar para la liberación de los platos dentro de un tiempo indefinido, que va desde lanzado instantáneo hasta un máximo de tres (3) segundos después que el atleta ha pedido su plato. El dispositivo de liberación debe estar diseñado de manera que con sólo un (1) botón (o interruptor) pueda liberar los platos dobles.

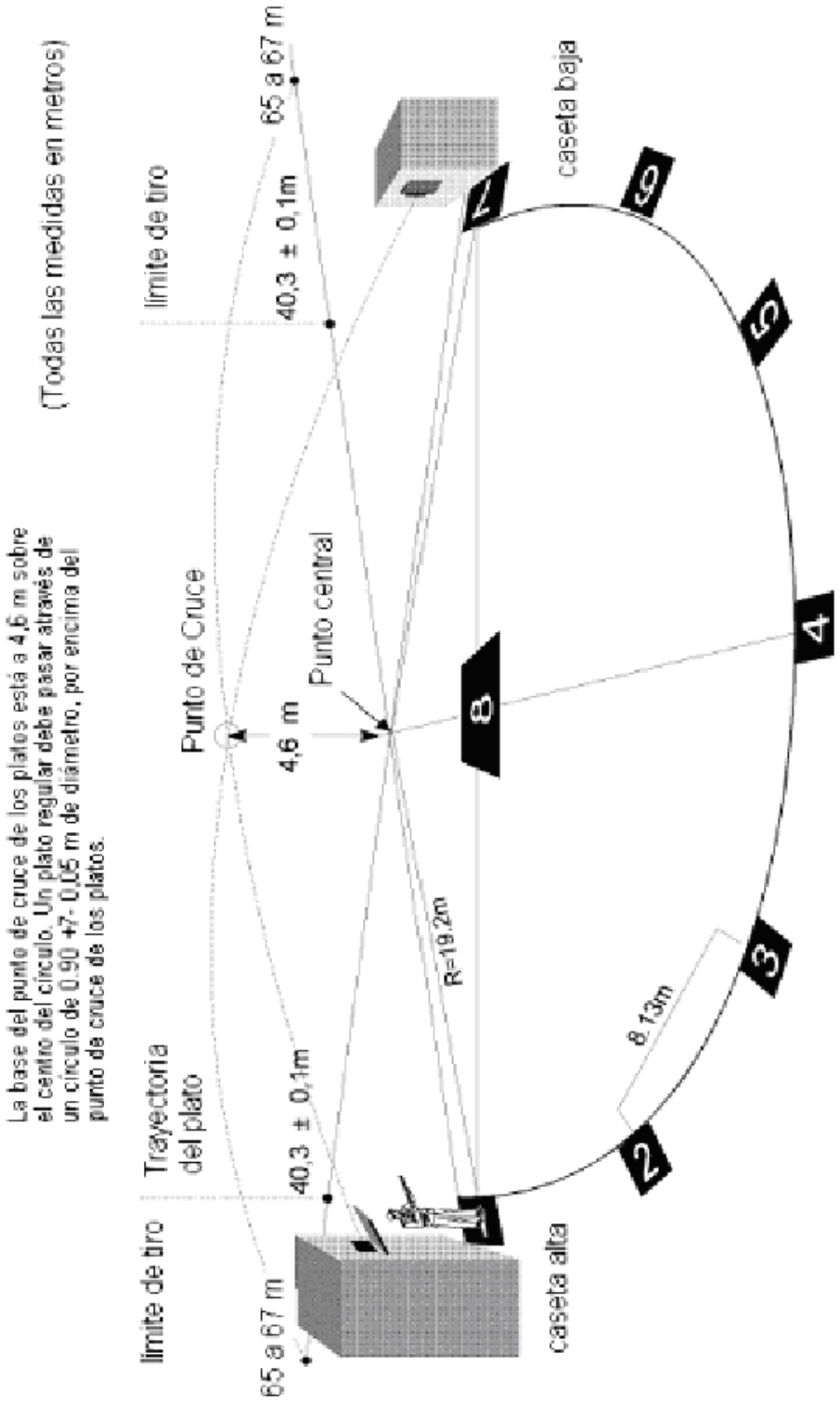
h. Nota: Si un sistema electro-microfónico se va a utilizar, deberá construirse de manera que pueda insertar en forma aleatoria un retardo variable de 0,2 a 3,0 segundos.

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

6.4.21.3 Polígono de Skeet



6.4.21.4 Polígono de SKEET



6.5 **CALIBRES E INSTRUMENTOS**

a. Cada Comité Organizador debe proveer un juego completo de calibradores e instrumentos para el control de equipos en los Campeonatos de ISSF;

b. Una lista detallada de los instrumentos de control de equipos que se requieren para la realización de pruebas de equipos de control y los requisitos y especificaciones de los instrumentos está disponible en la sede de la ISSF;

c. El Delegado Técnico de la ISSF o el Presidente del Jurado de Control de Equipo debe revisar y aprobar todos los indicadores e instrumentos previos a la competencia;

d. Patrón de de calibración para su uso en el examen de los instrumentos de control del material está disponible en la sede de la ISSF, y debe ser usado para calibrar los instrumentos de prueba antes de cada día de control y cuando sea considerada una descalificación durante o post competición (Formularios de reporte de calibración están disponible en la sede de la ISSF); y

e. Los dispositivos de medición utilizados para evaluar el espesor, la rigidez y la flexibilidad de la ropa de los atletas debe ser construido de acuerdo con regla 6.5.1 y ser aprobado por el Comité Técnico de la ISSF.

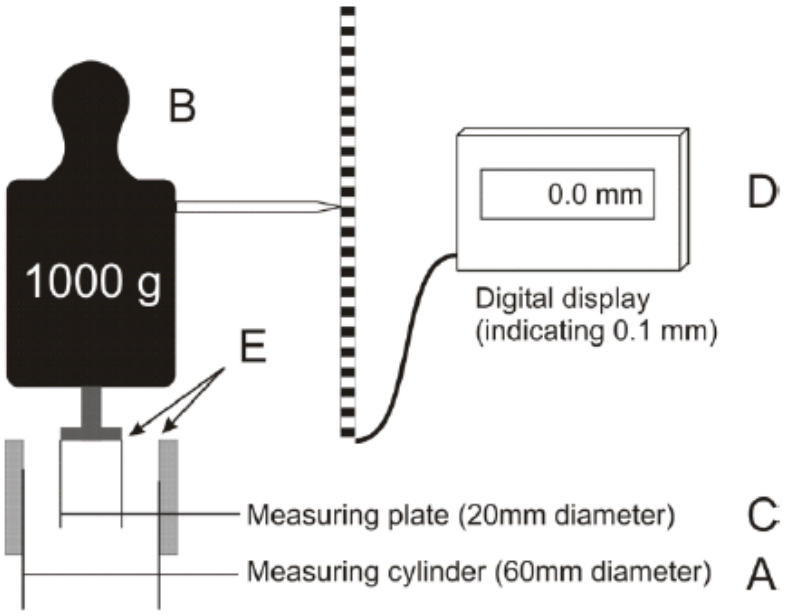
6.5.1 **Dispositivo de medición de Espesor.**

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

6.5.2 Dispositivo para medir la Rigidez

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

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

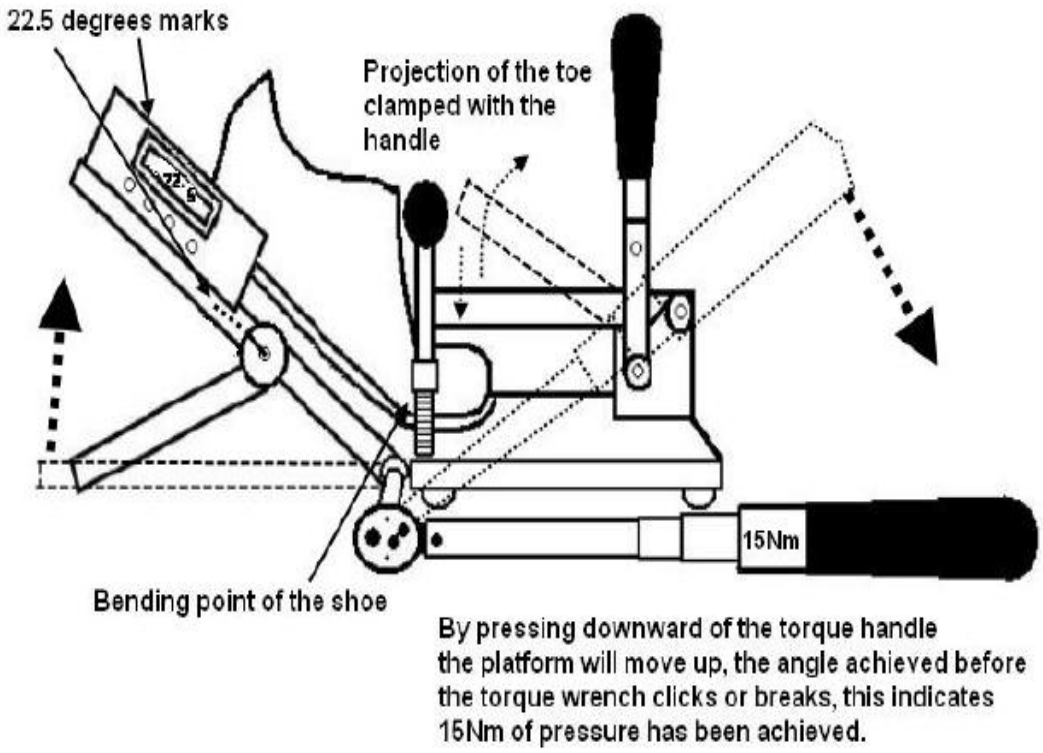


a) Las mediciones de rigidez se deben hacer con la tela / material colocado plano, sin estirar, sobre el cilindro de medición "A"

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

6.5.3 Dispositivo de medición de la flexibilidad de la suela.

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



6.6 ADMINISTRACIÓN DEL CAMPEONATO

6.6.1 Programa y Horario del Campeonato

6.6.1.1 El Comité organizador debe preparar un **Programa del Campeonato,** incluyendo invitaciones, horarios, el símbolo oficial o logo y formularios de inscripción, y enviarlos a la Secretaría general para su revisión y aprobación (Regla 3.7.2). Los programas de los Campeonatos del mundo deben ser enviados quince (15) meses antes. Los programas de las Copas del Mundo deben ser enviados a la Secretaría general no más tarde que el 1 de noviembre del año anterior de la Copa del mundo.

6.6.1.2 El Comité Organizador y el Delegado Técnico deberán preparar un calendario detallado de los acontecimientos de cada campeonato (Regla 3.7.2.1.1). El Horario del campeonato debe incluir un día de llegada, al menos un día de entrenamiento oficial, los días de competición necesarios y un día partida. Horarios del Campeonato del Mundo, incluyendo los días de entrenamiento y las ceremonias de apertura y cierre, no debe exceder de 16 días. Los polígonos pueden ser abiertos para entrenamiento adicional antes de la fecha oficial de entrenamiento y a elección del Comité Organizador

6.6.1.3 El Comité Organizador y el Delegado Técnico deberán establecer **el Máximo de Inscripciones** (Capacidad del Polígono) para cada competencia en el programa, Teniendo en cuenta si solo se aceptarán inscripciones con MQS, las horas de tiro disponible, cantidad de tandas, Equipos, Puestos de Tiro, etc.

6.6.1.4 **El Programa Oficial,** aprobado por la Secretaria General, debe ser publicado por el Comité Organizador y enviado a todas las Federaciones Miembros de la ISSF con doce (12) meses de anticipación para los Campeonatos del Mundo o cinco (5) meses de antelación para Copas del Mundo.

6.6.1.5 **El Horario definitivo** con las fechas y horarios de entrenamiento oficial, Entrenamiento Pre-Torneo, tandas de Eliminación, Tandas de Clasificación y Finales deben estar preparados tan pronto como sea posible después de la fecha límite de inscripción definitiva. El Horario Final debe ser aprobado por el Delegado Técnico,

6.6.2 Entrenamiento

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

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

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

6.6.3 Inscripciones y confirmación de inscripciones

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

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

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

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

6.6.4 Reunión Técnica

Una reunión técnica es llevada a cabo por el CRO del Torneo y el Delegado Técnico (s) se debe programar en el día anterior al primer día de competición, para informar a los jefes de equipo de los detalles de competencia y los cambios de horario.

6.6.5 Listas de partida

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

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

6.6.6 Principios para la asignación de los Puestos de Tiro

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.6.6.1 **Pruebas Eliminatorias para Polígonos Exteriores**

a) Si la cantidad de atletas excede de la capacidad del Polígono, debe llevarse a cabo una competencia de Eliminación.

b) Cualquier eliminatoria debe hacerse realizando una tirada completa.

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

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

1ª tanda: 54 atletas al comienzo = 32,08 → pasan 32 atletas;
2ª tanda: 47 atletas al comienzo = 27,92 → pasan 28 atletas.

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

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

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

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

6.6.6.2 **Asignación de los Puestos de Tiro de 25 m. Pistola Tiro Rápido**

a) La segunda fase de 30 tiros sólo debe empezar después que todos los atletas han completado la primera fase de 30 tiros. Si hay menos atletas de los necesarios para ocupar completamente todas las tandas los huecos deben dejarse en la última tanda de la primera etapa y en la última tanda de la segunda etapa cuando la competencia se realiza en dos días.

b) Para la 2ª fase, el orden de las tandas debe cambiarse como sigue: Un atleta que ha disparado su primera fase en el Puesto de Tiro de la izquierda, debe disparar en el lado derecho del puesto (en la misma sección de la galería) la segunda fase (y viceversa).

c) Todos los atletas que en cualquier tanda de la primera fase han disparado juntos deben hacerlo de nuevo en la segunda fase, y en la misma sección de la galería aunque en puestos invertidos; por ejemplo:

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

Para una competición a realizar en dos días, la primera tanda de la segunda fase debe ser la tanda central de la primera fase, o si hay un número igual de tandas, la tanda inmediatamente posterior a la central de la primera fase; por ejemplo:

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

6.6.6.3 Equipos de escopeta y reglas de sorteo se encuentran en la Regla 9.10.4.

6.6.6.4 **Blanco en Movimiento**

a) Cada atleta debe tirar toda la competencia en el Polígono asignado. Cualquier cambio en las asignaciones de polígono se puede realizar solo con la decisión del Jurado si hay condiciones diferentes tales como las condiciones de luz;

b) Si la competencia se realiza en un (1) día, el orden de tiro para la segunda etapa debe seguir siendo el mismo orden de tiro de la primera etapa, y

c) Si la competencia se lleva a cabo durante dos (2) días el atleta de la posición más baja al final del primer día, dispara primero en el segundo día, y el atleta con resultado más alto al finalizar el 1er. día dispara último el segundo día.

6.7 ROPA DE COMPETICIÓN Y EQUIPAMIENTO

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

6.7.2 Los atletas deben usar equipo y vestuario que sólo cumpla con las reglas de la ISSF. Cualquier arma, dispositivo, equipo, accesorios u otros elementos que puedan dar a un atleta una ventaja injusta sobre otros y que no se menciona expresamente en el presente Reglamento, o que es contrario al espíritu de este Reglamento, están prohibidos.

6.7.3 **Los atletas son responsables de asegurar que todos los ítems de equipamiento y vestimenta usados en los Campeonatos ISSF cumplan con las Reglas.**

6.7.4 Todos los equipos de atletas de Rifle, Pistola y Blanco en Movimiento están sujeto al Jurado de control de Equipo y una Sección de Control de Equipo establecido por el Comité Organizador; Todos los atletas de escopeta están sujetos a ser controlados por el Jurado de Escopeta (9.4.1).

6.7.5 **Ropa de Competición y Equipamiento**

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

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

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

6.7.6 **Código de Vestimenta ISSF**

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

6.7.6.1 Si se usan pantalones cortos durante las competiciones, la parte inferior de la pierna no debe tener más de 15 cm. por encima del centro de la rótula.

6.7.6.2 Durante las competiciones, los atletas deben usar zapatos que se ajusten a las presentes Reglas. Los atletas no podrán usar sandalias de cualquier tipo o quitarse los zapatos (con o sin calcetines).

6.7.6.3 Durante la Premiación u otras ceremonias, se requieren tiradores se presenten con su uniforme nacional oficial o trajes nacionales de entrenamiento y calzado deportivo.

6.7.6.4 Los jurados son responsables de la aplicación del Código de Vestimenta.

6.7.7 **Control de Equipo**

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

6.7.7.1 **Procedimientos de Control de Equipos**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

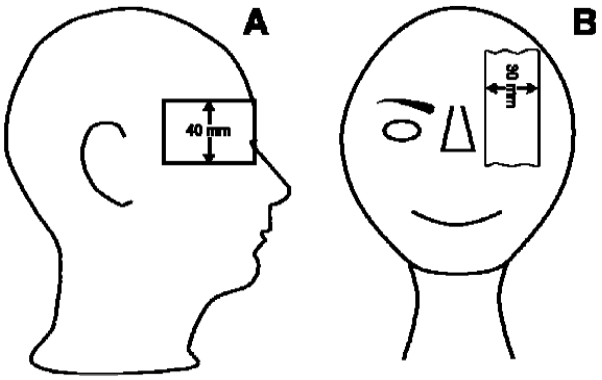
6.7.8 **Número dorsal (Bib) y artículos usados por los atletas**

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

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

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

6.7.8.4 Las anteojeras laterales (uno o ambos lados) unidos a la gorra, sombrero, gafas de tiro, o a una vincha para la cabeza, que no exceda 40 mm. de profundidad (Regla 9.12.4, 60 mm. para los atletas escopeta) están permitidos (A). El borde delantero de una anteojera lateral no debe extenderse más adelante que el punto central de la frente, cuando se ve de costado. Anteojeras frontales para cubrir el ojo que no usa para apuntar que sean más anchas de 30 mm. , no se permiten (B).



6.7.9 **Verificaciones Post-Competición**

6.7.9.1 Los controles deben llevarse a cabo después de la ronda de Competición de Eliminación y Clasificación. Controles durante los tandas de las Competencias de 10 m. y 50 m. Rifle y Pistola se debe comprobar un mínimo de tres atletas, incluyendo a los finalistas, al azar. Los controles para las competencias de pistola a 25 m deben realizarse según el Art. 8.4.2.3. El Jurado Control de Equipo es responsable de supervisar la conducta de todos los controles post-competencia. Los controles de Rifle post competencia deben incluir ropa de tiro, ropa interior, cintas adhesivas (taping) y Rifles. Los controles post competencia de Pistola deben incluir zapatos, cintas adhesivas (taping), peso del disparador, en 25 m. PTR el control de velocidad de la munición y el peso de proyectiles. Jueces del mismo sexo que los atletas deben estar disponibles para el control de ropa y la cinta adhesiva (taping).

6.7.9.2 Controles de ropa de Rifle se harán inmediatamente después que el atleta ha terminado. Si la ropa falla, se verificará una vez más después del 1er. control. Si alguna prenda falla por segunda vez el atleta debe ser descalificado. Antes y durante los controles de seguimiento, la ropa no debe manipularse con calor u otros medios temporales o permanentes.

6.7.9.3 Si un atleta no pasa la verificación post competencia, el Presidente del Jurado de Control de Equipo o un miembro del Jurado designado por el Presidente del Jurado de Control de Equipo debe confirmar que la prueba se realizó correctamente y que el atleta será descalificado. Los recursos contra esta descalificación podrá presentarse al Jurado de Apelación que es quién debe decidir si la prueba se ha realizado correctamente, pero no se puede repetir la prueba.

6.7.9.4 Control dirigido (selección de un atleta no en base al azar) se puede hacer cuando un jurado tiene evidencia creíble que un atleta ha alterado o intentado alterar su arma, ropa o equipo.

6.8 **DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN**

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

a. Los Jurados de Competición supervisan la conducción de eventos en cada disciplina (Rifle, Pistola, Escopeta, Blanco en Movimiento).

b. Jurados de Clasificación supervisan puntuación y resultados.

c. Los Jurados de Control de Equipos supervisan los controles de ropa y equipamiento de los atletas.

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

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

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

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

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

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

6.8.8 Una mayoría del Jurado debe estar siempre presente en el Polígono durante las competencias para que, cuando sea necesario, puedan reunirse y tomar decisiones de forma inmediata.

6.8.9 Los Miembros de Jurado tienen derecho a tomar decisiones individuales en las competiciones, pero deben consultar con otros Miembros de Jurado y Oficiales de Polígono cuando existe alguna duda. Si un Jefe de Equipo o atleta no está de acuerdo con la decisión individual del Jurado podrá solicitar una decisión por mayoría del Jurado mediante una protesta escrita.

6.8.10 Los Miembros de Jurado deben ser completamente imparciales en la toma de decisiones, independientemente de la nacionalidad, identidad racial, religiosa, étnica o cultural de los atletas que estén involucrados.

6.8.11 Los jurados deben hacer frente a cualquier protesta que se les presente de acuerdo con las reglas de la ISSF. Después de consultar con los Oficiales de Polígono y otros directamente interesados, el Jurado debe pronunciarse sobre cualquier protesta.

6.8.12 Un jurado debe decidir todos los casos que no estén previstos en el Reglamento de la ISSF. Tales decisiones deben hacerse dentro del espíritu y la intención de Normas de la ISSF. Tales decisiones deben ser incluidas en el Informe de un Presidente del Jurado que se presenta al Delegado Técnico después de cada campeonato.

6.8.13 Atletas y Oficiales de Equipos no deben ser Miembros de Jurado. Los Miembros de Jurado no deben aconsejar, entrenar o ayudar a los atletas más allá del alcance de las Reglas de la ISSF en cualquier momento durante la competición.

6.8.14 El Presidente del Jurado es responsable de los horarios y las actividades del Jurado para asegurar la presencia de miembros suficientes en todo momento, incluyendo todos los Oficiales y Entrenamiento PET.

6.8.15 El Presidente del Jurado deberá preparar un informe sobre decisiones del jurado y las acciones que se han de presentar a la Secretaría General a través del Delegado Técnico, lo antes posible, después del Campeonato.

6.8.15 **Deberes del Jurado – Blancos de Papel – Solo eventos de 25 m.**

a. Para eventos de 25 m. cuando se usan blancos de papel, un Miembro del Jurado de Clasificación y / o Jurado de Pistola deberá designarse para cada sección o para cada cinco (5) a diez (10) blancos (Ej. Uno por Oficial de Blancos). Debe acompañar al Oficial en la línea de blancos;

b. El miembro del Jurado debe verificar que los blancos son inspeccionados antes de comenzar a calificar, busca la cantidad correcta de impactos, la proximidad con las líneas de puntuación, etc. las situaciones dudosas deben ser resueltas antes de comenzar a calificar.

c. Las decisiones de situaciones dudosas deben ser resueltas simultánea-mente por dos (2) Miembros de Jurado y el Oficial de Blancos. Un Miembro del Jurado actuará como Presidente e insertará el calibre de ser necesario;

d. El Miembro del Jurado en la línea de blancos debe asegurar que todos los resultados por el Segundo secretario en la línea de blancos son correctos, también que las decisiones del Jurado estén anotadas y certificadas en la tarjeta de anotación;

e. El Miembro del Jurado debe asegurarse que los blancos no son parchados, y que los impactos no sean indicados con los discos coloreados hasta que las situaciones dudosas sean resueltas y que hayan sido registrados los resultados por el Segundo Secretario;

6.9 COMITÉ ORGANIZADOR. OFICIALES DE COMPETICIÓN

6.9.1 Deberes y Funciones del CRO (Chief Range Officer-CRO)

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

6.9.1.2 El CRO es responsable de la rápida corrección de fallas de cualquier equipamiento y de poner a disposición a expertos y suministros necesarios para operar el polígono. Un servicio de reparación debe estar a disposición inmediata del CRO en todo momento. Para casos que superan capacidades del servicio de reparación, deben ser hechas las previsiones adicionales.

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

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

a. Es responsable ante el CRO por el desarrollo de la competición en la sección de blancos que se les ha confiado;

b. Llama a los atletas a su Puestos de Tiro;

c. Controla los nombres y números dorsales de los atletas para asegurar que corresponden con la lista de partida;

d. Se asegura que las armas, equipamiento y accesorios de los atletas han sido examinados y aprobados;

e. Controla las posiciones de tiro y avisa al jurado de cualquier irregularidad;

f. Se asegura que las órdenes del CRO sean cumplidas;

g. Toma las acciones necesarias en relación con un mal funcionamiento, protesta, disturbios, o cualquier otro asunto que surja durante la competición;

h. Ser responsable por el registro preciso de los disparos por los Secretarios encargados de las anotaciones, cuando se utilizan blancos de papel;

i. Supervisa el correcto funcionamiento de los blancos;

j. Recibe las protestas y las entrega a un Miembro de Jurado;

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

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

6.9.3 Deberes y Funciones del Oficial Jefe de Clasificación

El Oficial Jefe de Clasificación es designado para cada Campeonato. El está a cargo de todos los Oficiales de Clasificación, Inscripciones y de los Resultados. Es responsable por la correcta conducción de todas las calificaciones y operación de los resultados del Campeonato.

6.9.4 Deberes y Funciones del Secretario Anotador – Blancos de Papel

Cuando se usan blancos de papel, un Secretario anotador puede ser designado por cada Puesto de Tiro, quién debe Completar o verificar la información correspondiente en la tarjeta de resultados y en la pizarra de resultados, (Nombre de atleta, Nº dorsal, número del Puesto de Tiro, etc.);

a. Si se usa un sistema de cambio de blancos remoto debe tener un catalejo. Si el Secretario de Puesto controla el cambio de blanco, debe esperar unos segundos antes de señalar el cambio de blanco, con el fin de dar a los atletas la oportunidad de ver su tiro.

b. Introduce el valor preliminar de cada disparo en la tarjeta de puntuación y pizarra por encima o al lado de su escritorio para los espectadores, y

c. En los Polígonos donde los blancos vuelven mecánicamente a la línea de tiro, recoge los blancos inmediatamente después de cada serie de diez (10) disparos y colóquelos en un recipiente cerrado para ser recogidos por personal autorizado para su entrega a la Oficina de Clasificación.

6.9.5 **Deberes y Funciones de Secretario Anotador, Blanco en Movimiento, Blancos de Papel**

a. Verificar que las anotaciones en la lista de asignación de campos y las hojas de resultados concuerdan con el nombre del atleta, el número de dorsal, el número de puesto y la nación.

b. Anotar los resultados, comparándolos con los del monitor, si se utiliza. Las anotaciones en hoja de resultados se harán de forma que la Oficina de Clasificación pueda identificar las carreras de derecha e izquierda.

6.9.6 **Blanco en Movimiento. Deberes y Funciones del Oficial de línea de blancos.**

a. El Oficial de línea debe estar ubicado de manera que pueda observar la preparación del atleta y es capaz de oír comando READY. Debe ser capaz de observar la puntuación de sistema de mantenimiento después de cada disparo, ver el resultado de la puntuación, y al mismo tiempo observar la señal para iniciar el blanco.

b. El Oficial de línea opera el botón de inicio, el botón de parada y el interruptor para cambiar de carrera lenta a carrera rápida. Si no dispone de interruptor de programación electrónica proporcionado para eventos de carrera mixto, el cambio debe ser ejecutado bajo un plan aprobado por el Jurado.

6.9.7 **Deberes y Funciones de Oficiales de blanco y fosa - Blancos de Papel**

La cantidad de Oficiales de fosa debe corresponder a la de Oficiales de Polígono. En las operaciones de fosa, ellos son responsables de su sección de Polígono asignado o grupo de blancos para garantizar que los blancos se cambien, califiquen, marquen y suban rápidamente, para el siguiente tiro del atleta. Los Oficiales de fosa deben:

a. Asegurar que no haya impactos en la superficie blanca del blanco, y que cualquier marca de impacto en el bastidor están claramente marcadas;

b. Si un impacto no puede ser ubicado en el blanco, el Oficial de fosa es responsable de determinar si el impacto está en el marco del blanco y consultar con el Jurado y Oficial de polígono, para resolver la situación.

c. Cuando se usan cajas automáticas de blancos, los oficiales de fosa son responsables de cargar los blancos correctos en las cajas, remover los blancos y prepararlos para su entrega a la Oficina de Clasificación y

d. También son responsables de marcar en los blancos cualquier irregularidad que pueda haber ocurrido.

6.9.8 **Blanco Móvil. Deberes y Funciones Oficial de Fosa. Blancos de Papel**

Un Oficial de Fosa y un ayudante deben ser ubicados a ambos lados de todos los Polígonos utilizados durante la competición. Dependiendo del sistema utilizado, el cambio de blancos se puede hacer con un Oficial de fosa y un asistente si hay parabalas de seguridad adecuados. El Oficial de Fosa o su asistente es responsable de cambiar el blanco durante el tiempo de ritmo estándar. El Oficial de Fosa es responsable de:

a. Asegurarse de que los blancos correctos están unidos al bastidor en la secuencia especificada;

b. Posicionar correctamente 50 m. medio blanco o reparar centros, la correcta aplicación de los parches para cubrir los impactos estableciendo el ritmo de puntuación indicado, etc.;

c. Examinando el blanco después de cada carrera y asegurar que cada tiro está correctamente indicado el valor y posición;

d. Asegurarse que el blanco está enfrentado a la dirección correcta antes de cada carrera;

e. Los impactos cerca de una línea de puntuación se debe dar el valor más bajo al indicar su puntuación.

f. A la conclusión de cada etapa, los blancos deben ser retirados del bastidor y se coloca en un contenedor seguro a la espera de la transferencia a la oficina de clasificación;

g. Correos de blancos deben transmitir los blancos y las hojas de informes, a la Oficina de Clasificación, por lo menos después que cada atleta termina;

h. Tiros de ensayo en blancos de 50m. deben taparse con obleas negras;

i. Cada serie empieza con 4 disparos de ensayo. Si el atleta no disparar a los disparos de ensayo, los parches negros deben ser pegados en los blancos correctos fuera de las líneas de puntuación, y

j. Los impactos de competición sobre blancos de 50 m. deben ser cubiertos con parches transparentes. Sólo la parte externa de los impactos que están cerca de una línea de puntuación se deben cubrir para ayudar a la Oficina de Clasificación en la puntuación. El último hit en cada objetivo debe permanecer descubierto.

6.9.9 **25 m. Oficial de Blancos – Blancos de Papel**

Un Oficial de Blancos debe ser designado para cada sección del Polígono o cada cinco (5) a (10) blancos. La cantidad de Oficiales de Blancos debe corresponder con la cantidad de Oficiales de Polígono. El Oficial debe:

a. Es responsable del grupo de blancos que le ha sido asignado;

b. Debe llamar la atención de los Miembros l Jurado para todos los impactos de valor dudoso y, después de tomar una decisión, debe indicar la ubicación y el valor de los disparos;

c. Asegurar que los blancos sean calificados con rapidez, marcados con precisión y eficiencia, parchados y / o modificar, cuando sea necesario y según lo requerido por las Normas, y

d. Ayudar en la resolución de las situaciones dudosas según el Reglamento de la ISSF en coordinación con el Oficial de Polígono y el Jurado.

6.9.10 **25 m. Segundo Secretario Anotador – Blancos de Papel**

Todas las etapas de los eventos de 25 m. son calificadas oficialmente en el Polígono. El segundo secretario anotador está en la línea de blancos. El debe registrar los resultados en la tarjeta de resultados tal como los canta el Oficial de Blancos. Si hay una diferencia entre el resultado anotado por el Secretario Anotador y el Segundo Secretario Anotador que no puede ser resuelta, será válido lo registrado por el 2º Secretario.

6.9.11 **25 m. Marcador de Blancos – Blancos de Papel.**

Después que la calificación es completada, el Marcador de Blancos debe parchar los agujeros del blanco, Hojas de control, y blancos testigo, o cambiar los blancos u hojas de Control directamente.

6.10 **EST. OPERACIONES DE COMPETICIÓN**

6.10.1 **EST. OFICIAL TÉCNICO (sius)**

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

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

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

6.10.2 **Oficiales de Blancos**

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

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

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

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

6.10.3 **Deberes de Miembros de Jurado – Electronic Scoring Targets**

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

6.10.3.2 Antes de cada tanda , un Miembro del Jurado debe inspeccionar el sistema de Electronic Scoring Targets para confirmar que:

a. Que no haya agujeros de impactos en la superficie blanca de los blancos;

b. Que cualquier marca de impacto en el bastidor está claramente indicada;

c. Que las Hojas de Control son renovadas; y

d. Que el Blanco Testigo no tenga impactos fuera del área central que es cubierta por la Hoja de Control.

6.10.4 **Tirando sobre Blancos Electrónicos**

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

b. En eventos de 10 m., 25 m. y 50 m. cambiar desde ensayo (Sighting) a competición (MATCH) es bajo control de Personal de Polígono, excepto en 50 m. Tres Posiciones, los cambios desde MATCH a Sighting y volver a MATCH es responsabilidad del atleta. Si algún atleta tiene dudas, debe preguntar a un Oficial de Polígono;

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

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

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

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

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

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

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

b. El Jurado, tan pronto como sea posible, examina el disparo de ensayo (s) en el puesto de tiro original mediante la aplicación del procedimiento de examen de los EST.
c. Si este examen posterior confirma que el blanco en el puesto de tiro original proporciona resultados correctos, el atleta será penalizado con la deducción de dos (2) puntos del disparo de menor valor de la primera serie de competición.

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

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

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

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

Si el impacto es registrado y mostrado, pero el atleta protesta el valor indicado de acuerdo con la Regla 6.16.6.2:

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

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

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

a) La Hoja de Control (25 m. / 50 m.). Si la ubicación de cualquier agujero de impacto está fuera del área de la hoja de control, la relación geométrica entre los orificios de disparo en la hoja de control y la tarjeta testigo debe ser hecha antes de remover la hoja de control;

b) La Tarjeta testigo (25 m. / 50 m. / 300 m.);

c) El Blanco Testigo (25 m.);

d) La cinta negra de papel (10 m.);

e) La banda de goma negra (50 m.);

f) El Informe de Incidente de Polígono;

g) La LOG print; y

h) The data record from the electronic scoring target computer (if necessary).

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

6.10.8.2 No se debe realizar “CLEAR LOG” antes que el Jurado de Clasificación de la autorización.

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

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

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

6.10.9 **FALLA de EST**

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

6.10.9.1 **Cuando fallan todos los blancos en un Polígono**

a. La hora de la falla y la hora de finalización de la competencia deben ser registrados por el CRO y el jurado;

b. Todos los disparos de competición completados de cada atleta deben ser contados y registrados. En el caso de un falla en el suministro de energía de un polígono, esto puede implicar la espera hasta que el suministro de energía sea restaurado para habilitar la cantidad de disparos registrados por el blanco, y no necesariamente en el monitor del puesto de tiro, que se establezca, y

c. Después que la falla es solucionada y el polígono está en funciona-miento, un adicional de cinco (5) minutos se añade al tiempo de la competencia restante. El tiempo para la reanudación se anunciará a través del sistema de altavoces al menos cinco (5) minutos antes. Los atletas deben poder retomar su posición cinco (5) minutos antes que se reinicie la competencia. Se deben permitir ilimitados tiros de ensayo dentro del tiempo restante, pero solamente antes de reanudar con los disparos de competición.

6.10.9.2 **Cuando falla un solo blanco**

a. • Si el EST no puede ser reparado en cinco (5) minutos, el atleta debe ser movido a un Puesto de Tiro de reserva;

b. • Cuando el atleta está listo para tirar, debe ser otorgado un **adicional de cinco (5) minutos** al tiempo remanente; y

c. • Se le deben permitir ilimitados tiros de ensayo antes de comenzar con los tiros de Competición remanentes.

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

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

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

a. • El atleta debe continuar directamente la competición;

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

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

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

e. Si el disparo cuestionado no ha sido localizado aplicando el procedimiento para Examen de EST ni en otra parte, sólo los disparos registrados

correctamente excluyendo el último disparo efectuado (adicional a la competición) se cuentan en el resultado del atleta;

f. Si el disparo cuestionado no pudo ser localizado en la memoria de la computadora, pero se encuentra en otra parte, el Jurado de Clasificación determinará la validez y calificación del disparo reclamado, y

6.10.9.4 Si el tiro extra disparado como dirigido no se registra o muestra y el EST no puede ser reparado dentro de los cinco (5) minutos:

a. El atleta debe ser desplazado a una posición de reserva;

b. Cuando esté listo para disparar, un **adicional de cinco (5) minutos** deberá adicionarse al tiempo remanente de competición y se le permitirán ilimitados tiros de ensayo;

c. **En eventos de 10 m. y 50 m. Rifle y Pistola** el atleta deberá repetir 2 tiros de competición no registrados o mostrados en el blanco anterior;

6.10.9.5 **En eventos 10 m. Blanco en Movimiento,** se le permitirá al atleta dos (2) minutos para reasumir su posición y después se le permitirán dos (2) tiros de ensayo adicionales Regla 10.7.3.9). Entonces repetirá los dos (2) disparos de competición que no se registraron o mostraron en el blanco utilizado con anterioridad y disparar los tiros restantes de la serie. El atleta se acreditará con la puntuación de todos los disparos que fueron mostrados en el monitor del primer blanco más la puntuación de todos los disparos de competición propiamente disparados que fueron mostrados en el segundo blanco utilizado. Si los dos (2) disparos adicionales se encontraron más tarde en el registro informático del blanco anterior serán anuladas.

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

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

6.11.1.1 Preparación y Tiempo de ensayo

A los atletas se les debe dar 15 min. antes del comienzo de la competición para hacer su preparación final y disparos de ensayo ilimitados.

a. El tiempo de preparación y ensayo debe finalizar 30 segundos antes del horario oficial de tiros de competición..

b. Los blancos de ensayo deben estar visibles por lo menos 15 minutos antes del comienzo del Tiempo de Preparación y de ensayo;

c. Los Atletas no deben ubicar sus armas y equipamiento en sus puestos de tiro hasta que el CRO llame a los atletas a la línea;

d. El CRO deberá llamar a los atletas a la línea por lo menos 15 minutos antes del comienzo del Tiempo de Preparación y ensayo;

e. Si hay más de un tanda, en cada uno se le debe permitir el mismo tiempo para llevar su equipamiento a la línea de tiro;

f. Después que el CRO (CRO) llama a los atletas a la línea, se les permitirá manipular sus armas, realizar tiro en seco llevar a cabo sostén y ejercicios de puntería en la línea de tiro antes del comienzo del Tiempo de Preparación y de tiros de ensayo;

g. Los controles Pre-competición realizados por el jurado y Oficiales de Polígono deberán completarse antes del comienzo del Tiempo de Preparación y tiros de ensayo;

h. El Tiempo de Preparación y de tiros de ensayo comienza con el comando: **"PREPARATION AND SIGHTING TIME…START** Ningún disparo debe ser realizado antes de la orden "**START";**

i. Si un atleta realiza un disparo **antes del comienzo** del Tiempo de Preparación y tiros de ensayo debe ser descalificado si la seguridad estuvo involucrada (6.2.3.4). Si no la estuvo, el primer disparo de competición deberá registrarse como perdido (cero); y

j. Después de 14 minutos 30 segundos, (30 segundos antes del fin del tiempo de preparación y ensayo) el CRO debe anunciar "**30 SEGUNDOS".**

k. Al finalizar el tiempo de preparación y ensayo el CRO debe anunciar **"FIN DEL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO. ALTO."** Tiene que haber una breve pausa de aproximadamente 30 segundos para que el Oficial de Blancos resetee los blancos a MATCH.

l. Si un atleta efectúa un disparo después de "FIN DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... ALTO" y antes del "TIROS DE COMPETICIÓN ... START" , el tiro no debe ser considerado como un tiro de competencia y dos puntos de penalización se deben en el primer tiro de competencia.

6.11.1.2 **COMIENZO DE LA COMPETICIÓN ("START")**

a. Cuando todos los blancos han sido reseteados para "MATCH" el CRO dará el siguiente comando "MATCH FIRING…START." Se considera tiro de competición cuando el CRO ha ordenado "START".

b. Cada disparo efectuado después "START" debe ser registrada como tiro de competición, sin embargo, se permiten tiros en seco;

c. Después de START", No están permitidos tiros de ensayo extras, excepto para los cambios de posición en los eventos 50 m. Rifle 3 posiciones (Regla 7.7.3) o cuando lo autorice el Jurado;

d. Cualquier tiro de ensayo extra disparado contraviniendo con estas Reglas debe ser calificado como un disparo errado en competición;

e. El CRO debe informar a los atletas por alto parlantes del tiempo remanente a los diez (10) y cinco (5) minutos antes de la finalización del tiempo oficial;

f. Un tiro que no haya sido disparado durante el tiempo de tiros de competición debe ser calificado como errado, en el último blanco de competición, salvo que el CRO o un Miembro del Jurado haya autorizado tiempo extra; y

g. Si durante los tiros de competición en 10 m. con EST, el Jurado instruye al atleta para cambiar su puesto de tiro, se le debe ofrecer dos (2) minutos de tiempo adicional y tiros de ensayo antes de reanudar los tiros de competición.

6.11.1.3 **COMANDO "STOP"**

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

a. Si un tiro es disparado después de la orden o señal **"STOP,"** este tiro debe ser calificado como errado; y

b. Si el tiro no puede ser identificado, debe ser deducido el mayor disparo del resultado de ese blanco y calificado como errado.

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

6.11.2.1 Si un atleta **descarga propelente** antes del tiempo de preparación y tiros de ensayo deberá ser amonestado (**WARNING)** para la primer violación y una **DEDUCCIÓN** de dos (2) puntos del disparo de menor valor de la primer serie de competición para la segunda y subsiguientes violaciones.

6.11.2.2 Después de que el primer blanco de competición este colocado, cualquier liberación de carga de gas o aire, sin que el balín toque el blanco será puntuado como errado. El tiro en seco sin liberar una carga de gas está permitido excepto durante las Finales.

6.11.2.3 Si un atleta desea cambiar su cilindro de gas o aire, debe dejar el puesto de tiro (debe obtener permiso). No se concederá tiempo extra para cambiar o llenar el cilindro de gas o aire durante una competición.

6.11.2.4 El arma solo puede cargarse con un (1) balín. Si el arma es cargada de forma accidental con más de un (1) balín:

a. si el atleta es consciente de la situación, debe levantar la mano que no empuña para indicar al Oficial de Polígono que tiene un problema. El Oficial deberá supervisar la descarga del arma y el atleta no será penalizado. No se le concederá tiempo extra; o

b. Si el atleta no tiene conocimiento de la situación y dispara dos balines a la vez, debe informar de esto a un oficial de polígono. Si hay dos (2)

impactos en el blanco, la puntuación del disparo de mayor valor será contada y el segundo tiro será anulado. Si hay sólo un (1) impacto en el blanco, este será contado.

6.11.3 **10 m. Manipulación del Rifle y Pistola de aire. Blancos de papel**

a. El cambio de blancos es realizado por los atletas bajo la supervisión de los Oficiales de Polígono;

b. El atleta es responsable de disparar en el blanco correcto; e

c. Inmediatamente después de cada serie de diez (10) tiros, el atleta debe poner los diez (10) blancos en un lugar conveniente para que el secretario de puesto los coloque en un contenedor seguro para ser recolectados por personal autorizado para entregarlos en la Oficina de Clasificación.

6.11.4 **Manipulación de Rifle y Pistola en 50 m. Blancos de Papel**

a. Si se usan **carros automáticos para blancos** o cambiadores, el atleta puede realizar el cambio de blancos o lo puede hacer el Secretario de Puesto;

b. Siempre el atleta es responsable de tirar en el blanco correcto; y

c. Si un atleta considera que la **marcación o cambio de blancos se hace demasiado lento**, lo puede reportar al un Oficial de Polígono. Si el Oficial de Polígono o el Jurado consideran que el reclamo está justificado, deben corregir la situación. Si el atleta u oficial de equipo considera que no hay mejoría, el atleta u oficial de equipo puede protestar al Jurado. El Jurado podrá conceder una prórroga hasta un máximo de 10 minutos. Tales reclamos no se pueden hacer en los últimos 30 minutos de los tiros de COMPETICIÓN. excepto en circunstancias inusuales.

6.11.5 **Interrupciones en Eventos de 10 y 50 m. Rifle, Pistola y 300 m. Rifle**

6.11.5.1 Si un atleta debe dejar de disparar durante más de tres (3) minutos por causas ajenas a la suya y esta interrupción no fue causada por un mal funcionamiento de su arma o munición, puede pedir tiempo adicional igual a la cantidad de tiempo perdido, o la tiempo restante cuando se produjo la interrupción, más 1 minuto, durante los últimos minutos de la competición.

6.11.5.2 Si un atleta es interrumpido por más de cinco (5) minutos por causas ajenas a la suya y esta interrupción no fue causada por un mal funcionamiento de su arma o municiones, o si el atleta es trasladado a otro puesto de tiro, puede tener un adicional de ilimitados disparos de ensayo en el principio de su tiempo remanente de tiro junto con cualquier extensión de tiempo concedido, más un adicional de cinco (5) minutos.

a. Si está en uso un sistema automático de blancos de papel que no tiene la posibilidad de proporcionar un nuevo blanco de ensayo, los

tiros de ensayo deben ser disparados en un siguiente blanco de competición no usado. Dos (2) disparos de competición deben ser disparados en el próximo blanco de competición de acuerdo con las instrucciones dadas por el Oficial de Polígono o Miembros de Jurado.

b. El Oficial de Polígono o Jurado debe asegurar que una explicación completa es registrada en un informe de Incidente de Polígono

c. Cualquier **extensión de tiempo** permitida por el Jurado u Oficial de Polígono debe ser documentada, indicando la razón en un Informe IR.

6.11.6 **Llegada tarde de atletas**

Si un atleta llega tarde a una competición, podrá participar pero no le será dado ningún tiempo extra . Si un atleta llega después de la preparación y Ensayo, no se le dará tiros de ensayo adicionales . Cuando se puede demostrar que la llegada tarde de un deportista se debió a circunstancias ajenas a su control, el Jurado debe conceder tiempo adicional , incluyendo el tiempo de preparación y tiros de ensayo si esto no retrasa el inicio de la final o interrumpe el programa de tiro en general. En este caso el Jurado determinará cuándo y en qué Puesto de Tiro el atleta retrasado puede comenzar la competencia.

6.11.7 Tiros irregulares en eventos de 10m, 50m y 300m

6.11.7.1 **Demasiados tiros en un evento o posición**

Si un atleta dispara más tiros de los previstos en el programa, en un evento o posición, el tiro extra (s) debe ser anulado del último blanco de competición. Si el disparo no puede ser identificado, el tiro de mayor valor debe ser anulado en el último blanco de competición. El atleta también debe ser penalizado con una deducción de dos puntos por cada tiro en exceso disparado, deducidos del disparo de menor valor de la 1ra. serie.

6.11.7.2 **Demasiados tiros en blanco de papel**

a. • Si un atleta dispara más tiros a un blanco de competición, de los previstos en el evento, no debe ser penalizado por los primeros dos (2) disparos;

b. • Para el tercero y todos los subsiguientes disparos, fuera de lugar, deben ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos para el tercero y sub.- siguientes tiros en este evento;

c. • Los dos (2) puntos de deducción deben ser descontados de la serie en la que el tercero o cualquier disparo fuera de lugar subsiguientes ocurrieron. También debe disparar menos tiros en los blancos restantes de modo que la cantidad de tiros no sea superior a los previstos en el programa;

d. • El proceso de puntuación en esta situación requiere la transferencia del valor de los tiros excesivos a los blancos con menos cantidad de tiros del programa original, de manera que cada blanco tenga la cantidad total de disparos designados en el programa y las Reglas;

e. • Si el disparo actual a transferir no puede ser establecido claramente, el tiro con el valor más bajo debe transferirse al próximo blanco el tiro con el valor más alto debe ser transferido al blanco previo para que el atleta no obtenga ninguna ventaja en una situación de "cuenta atrás"; y

f. Los eventos de Rifle 3 Posiciones son considerados como 1 evento.

6.11.8 **Tiros cruzados**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

a. • Si el Oficial de Polígono o Secretario de Puesto confirma por su observación del atleta y su blanco que el tirador no realizó el disparo;

b. • Si un tiro perdido es reportado por otro atleta o Secretario de Puesto u otro Oficial de Polígono y aproximadamente a la misma hora, y desde dos o tres puestos de tiro vecinos; y

c. • Cuando se utilizan EST en 300 m. tiros cruzados no deberían registrarse en el blanco, sino que una indicación será recibida en el centro de control. El tirador, cuyo blanco no recibe el disparo esperado, se le dará un fallo (cero) y una indicación de que tiene un tiro cruzado.

6.11.9 Disturbios

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

6.11.10 **Regulaciones Especiales de Competición**

a. No se permite poner cualquier sustancia en el suelo del puesto de tiro para ganar una ventaja injusta o para limpiar la línea de tiro sin permiso.

b. No está permitido colocar cinta no removible o dibujar líneas con un marcador permanente en el suelo.

c. Nadie puede cambiar o modificar cualquier estructura del Polígono o equipamiento (por ejemplo, el tamaño de la mesa, recortes de alfombra, agregando estuches de armas o cajas en la mesa, etc.).

d. **Está prohibido FUMAR** en los Polígonos en todas las zonas utilizadas por los atletas y Oficiales, así como en las zonas de espectadores.

e. Está prohibido el uso de teléfonos móviles, busca personas walkie-talkies, o dispositivos similares de atletas, entrenadores y oficiales de equipo mientras se encuentren dentro del área de competición. Todos los teléfonos móviles, etc. deben ser apagados o **colocado en modo silencioso**.

f. El **Flash** fotográfico está prohibido hasta el fin de la competición.

g. Se deben colocar avisos para informar a los espectadores que los teléfonos móviles deben ser colocados en modo silencioso, que no está permitido fumar y que la fotografía con flash esté prohibida hasta que se completen las competiciones.

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

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

6.12.2 Cada equipo debe tener un Jefe de Equipo, quién es responsable de mantener la disciplina dentro del equipo. Un atleta puede ser designado

como Jefe de Equipo. El líder del equipo debe cooperar con las autoridades de competencia en todo momento en interés de la seguridad, la buena marcha de la competencia y el espíritu deportivo.

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

a. Completando las inscripciones necesarias, con información correcta y someterlos a los funcionarios competentes en los plazos establecidos;

b. Estar familiarizado con el programa;

c. Presentar a los Miembros del Equipo, listos para tirar, en los puestos de tiro designados, en el momento correcto, con el equipo aprobado;

d. Comprueba los resultados y protesta, si es necesario;

e. Observando los boletines oficiales preliminares, resultados y los anuncios;

f. Recibir la información oficial y solicitudes, pasándolas al equipo; y

g. Representar al equipo en todas las actividades oficiales.

El Atleta es responsable de:

a. Reportarse al su Puesto de tiro, listo para disparar, a la hora correcta con el equipamiento apropiado;

b. Tomando su posición de tiro en su puesto de tiro designado, para de modo de no perturbar a los atletas adyacentes; y

c. conduciéndose a sí mismo para no molestar ni afectar negativamente el desempeño de otros atletas. Un atleta cuyo Comportamiento o acciones, a juicio del Jurado, perturba a otros atletas puede ser amonestado, penalizado o descalificado, dependiendo de las circunstancias.

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

6.12.5.1 En eventos de rifle y pistola, **todo tipo de instrucciones** (coaching), mientras un atleta está en la línea de tiro en Eliminación, Clasificación o Finales están **Prohibidas**. Pero en la línea de tiro, un atleta puede hablar solo con Miembros de Jurado u Oficiales.. Instruir durante el entrenamiento se permite, pero tal instrucción no debe molestar a otros atletas.

6.12.5.2 **En los eventos de escopeta, instrucción no verbal está permitido.** *Nota:*

La presente autorización se pondrá a prueba y revisado en 2013, antes que una decisión final sea hecha para mantener esta regla.

6.12.5.3 Si un atleta desea hablar con alguien, debe descargar su pistola y dejarla en condiciones de seguridad en la línea de tiro con la acción abierta y una bandera de seguridad colocada. Él puede dejar la línea de tiro sólo después de notificar al Oficial de Polígono y sin molestar a otros atletas.

6.12.5.4 Si un entrenador u Oficial de equipo desea hablar con un miembro del equipo en la línea de tiro, el entrenador no debe ponerse en contacto directamente al atleta o hablar con él, mientras él está en la línea de tiro. El delegado de equipo debe obtener permiso del Oficial de Polígono o Miembro del Jurado, quien llamará al atleta fuera de la línea de tiro.

6.12.5.5 Si un delegado de equipo o atleta viola las normas relativas a la instrucción, se lo debe amonestar la primera vez. En repetidos casos, dos (2) puntos deben ser deducidos de la puntuación del atleta y el delegado de equipo debe abandonar las inmediaciones de la línea de tiro

6.12.6 **Penalizaciones por violación de las reglas**

6.12.6.1 En los casos de violación de las Reglas ISSF o las instrucciones de un Oficial de polígono o Jurado, las siguientes sanciones pueden ser impuestas a los atletas por un Miembro del Jurado o Jurado.

a. **AMONESTACIÓN** (WARNING). Una advertencia debe ser expresada en términos que no dejan lugar a dudas que se trata de una AMONESTACIÓN y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario que preceder a otras sanciones con una amonestación. Esto debe constar en un Informe de Incidentes de Polígono y anotado en el Registro de Polígono. Una advertencia puede ser dada por un miembro del Jurado en forma individual.

b. **DEDUCCIÓN**. Una deducción de puntos del resultado, expresado por un mínimo de dos (2) Miembros de Jurado, mostrando una tarjeta verde con la palabra DEDUCCIÓN. Esto debe constar en un formulario de Incidente de Polígono, marcado en la tira de papel de la impresora, y anotarlo en el Registro de Polígono. La deducción puede ser dada por un miembro del Jurado en forma individual.

c. **DESCALIFICACIÓN.** Un atleta debe ser descalificado por no pasar una verificación post competencia cuando el resultado de la comprobación es confirmada por un Miembro del Jurado (6.7.9.3). La descalificación de un atleta se expresa por el Jurado mostrando una tarjeta roja con la palabra DESCALIFICACIÓN.

d. En el caso de una descalificación en una Final, el atleta será ubicado en el último lugar entre los finalistas participantes, pero puede conservar su puntuación de clasificación.

e. Todas las sanciones deben ser expresadas con una explicación verbal y con la exhibición de tarjeta amarilla, verde o roja. El tamaño de las tarjetas de penalización debe ser de aproximadamente 70 x 100 mm.

6.12.7 Las infracciones deben ser graduadas por el Jurado

a. En caso de una **violación manifiesta** de las Reglas, se debe imponer primero una **AMONESTACIÓN** para que el atleta pueda tener la oportunidad de corregir la falla. Siempre que sea posible, la advertencia se debe dar durante el entrenamiento o la preparación y tiempo de ensayo. Si el atleta no corrige la falla siguiendo las instrucciones del Jurado, se debe aplicar una deducción de dos puntos. Si el atleta todavía no corrige la falla después de recibir un aviso, debe descalificarse;

b. En el caso de una violación encubierta de las Reglas, cuando la falta es deliberadamente ocultada, debe imponerse la descalificación;

c. Si cuando se pregunta para dar una explicación sobre un incidente, un atleta conscientemente y a sabiendas da una información falsa, se debe

aplicar una deducción de dos (2) puntos o en casos graves, la descalificación podrá ser impuesta, y

d. Si el Jurado determina que un atleta ha manipulado un arma o violado una regla de seguridad en **forma peligrosa**, debe ser descalificado.

6.12.8 Abuso físico de un Oficial de Competición o atleta.

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

6.13 **MALOS FUNCIONAMIENTOS**

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

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

LOS MALOS FUNCIONAMIENTOS VÁLIDOS son**:**

a. Un cartucho falla al disparar;

b. Un proyectil o balín está atascado en el cañón; o

c. El arma falla al disparar o no funciona correctamente y el mecanismo de disparo ha sido accionado.

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

a. El atleta ha abierto la acción de su arma;

b. El seguro estaba colocado;

c. El atleta no cargó apropiadamente su arma;

d. El atleta no accionó el disparador; o

e. El mal funcionamiento es debido a cualquier causa que razonablemente pudo haber sido corregido por el atleta.

6.13.3 Si un atleta tiene un mal funcionamiento de arma o munición, puede repararlo y continuar disparando o, si la falla era un mal funcionamiento VALIDO de pistola, puede repararlo o continuar disparando con otra pistola que ha sido aprobada por Control de Equipo, siempre que el Jurado lo apruebe. Si un Rifle se rompe y no puede repararse fácilmente, el atleta puede reemplazar el rifle averiado con otro rifle que fue aprobado por Control de Equipo siempre que el jurado apruebe el cambio.

6.13.4 No se permite tiempo extra de competencia para reparar o reemplazar un arma después de un mal funcionamiento en las Rondas de Eliminación o Clasificación de 10 m, 50 m Rifle y Pistola y 300 m Rifle, pero el Jurado podrá permitir, tiros de ensayo adicionales después de la reparación de un mal funcionamiento del arma si la falla fue ADMISIBLE.

6.13.5 Reglas específicas concernientes a malos funcionamientos de eventos de Pistola a 25 m. están en la Regla 8.9.3.

6.13.6 Reglas específicas concernientes a malos funcionamientos en Finales están en Reglas 6.17.2, 6.17.3, 6.17.4 y 6.17.5.

6.13.7 Los Oficiales de Polígono o Miembros de Jurado deben asegurar que los malos funcionamientos están documentados en los Incidentes de Polígono y en el Registro de Polígono.

6.14 PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y RESULTADOS

6.14.1 La Oficina de Clasificación debe publicar los resultados preliminares en la Pizarra del Polígono tan pronto como sea posible después de cada tanda o etapa y a la finalización de cada evento.

6.14.2 Resultados definitivos se publicarán en la Pizarra Principal después que el tiempo de protesta ha expirado.

6.14.3 El libro de resultados oficiales para cada Campeonato debe contener:

a. Una tabla de contenido;

b. Una página de certificación de resultados firmada por el Delegado Técnico y todos los presidentes de Jurados;

c. Una lista de Competiciones Oficiales;

d. Una lista de inscripciones por nación y por evento;

e. El Horario de Competición;

f. Una lista de Medallistas por nombre;

g. Una lista de Medallistas por nación y por cantidad;

h. Una lista de Récords nuevos e igualados; y

i. Todos los Resultados Finales en el orden estándar ISSF de los eventos (Rifle Hombres 300m, 50m y 10m, 50m Pistola, 25m y 10m,

escopeta, trap, doble trap y skeet , Blanco en Movimiento 50m y 10m, Mujeres - mismo orden, hombres Junios, mismo orden - Mujeres Júniors - mismo orden).

6.14.3.1 Estas listas deben contener el nombre completo tal como se utiliza en los números de identificación ISSF: Apellido (en mayúsculas), nombre completo (primera letra en mayúscula solamente), Nº Dorsal y la Nación (abreviatura oficial COI) de cada atleta.

6.14.3.2 Las siguientes abreviaturas se deben utilizar en listas de resultados cuando sea apropiado:

DNF	No Finalizó
DNS	No Empezó
DSQ	Descalificado
WR	Nuevo Record del Mundo
EWR	Igualado el Record del Mundo
FWR	Nuevo Record del Mundo con Final
EFWR	Igualado el Record del Mundo con Final
WRJ	Nuevo Record del Mundo Júnior
EWRJ	Igualado el Record del Mundo Júnior
OR	Nuevo Record Olímpico
EOR	Igualado el Record Olímpico
FOR	Nuevo Record Olímpico con Final
EFOR	Igualado el Record Olímpico con Final

6.14.4 El requisito que tres copias de las listas oficiales de resultados se enviarán a la sede de la ISSF después de cada campeonato (Regla 3.7.5.3) puede ser cumplida por medios electrónicos por el Oficial Resultados de la ISSF.

6.14.5 El **Jurado de Clasificación** debe supervisar el resultado y todo el trabajo hecho en la Oficina de Clasificación y, cuando se usan blancos de papel, en la línea de Blancos de 25 metros. Dirige cuántos disparos cuestionables se calificaron, determina su valor, y resuelve cualquier duda o protestas de puntuación. La lista oficial de resultados final debe ser verificada y firmada por un miembro del Jurado de Clasificación para confirmar su exactitud.

6.14.6 Cuando son usados **EST**, muchas de las funciones de puntuación son llevadas a cabo por el equipo electrónico, sin embargo, el Jurado de Clasificación debe resolver las dudas o protestas relativas a la calificación.

6.14.7 Todas las irregularidades, penalizaciones, fallas, averías, tiempo adicional permitido, disparos / series repetidas o la anulación de disparos, etc., deben ser claramente marcados y registrados en un informe de Incidente y en el Registro de polígono, cinta de papel de la impresora (o en el blanco o tarjeta de resultados cuando se usan blancos de papel) por un Oficial de Polígono y / o miembro del Jurado. Las copias completas de los informes de Incidentes en el Polígono (Formulario IR) debe ser inmediatamente remitido a la Oficina

de Clasificación. Al final de cada competición, el Jurado de Clasificación debe examinar los resultados para confirmar que todos los cálculos de mal funcionamiento y las eventuales sanciones estén bien registrados en la lista de resultados.

6.14.8 **Deducciones en el resultado** siempre se debe hacer en la serie en la que ocurrió la violación. Si deducciones generales están implicados deben estar hechas en el impacto de competición más bajo de la primera serie de la etapa en la que la deducción se aplica.

6.14.9 El Jurado de Clasificación debe comprobar los 10 mejores resultados individual y 3 mejores resultados por Equipo, antes de aprobar la lista final de resultados. En EST, esta comprobación debe ser realizada comparando los resultados grabados en el ordenador principal, con puntuaciones de las tiras de impresora o una fuente independiente de memoria (Regla 6.3.2.7), además todas las intervenciones manuales de resultados de Reporte de Incidentes o formularios de mal funcionamiento .

6.14.10 RECORDS DEL MUNDO

Los récords del mundo deberán ser establecidos de acuerdo con el Art. 3.9 de las Regulaciones Generales, en todos los eventos ISSF como sigue:

6.14.10.1 Récord del mundo en Finales (FWR) y record Olímpico en Finales (FOR) solo deberán ser establecidos en eventos olímpicos de 10m y 50m Rifle y Pistola, 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Tiro Rápido Hombres.

6.14.10.2 World Récords Júnior y Récords del mundo en Finales Júnior deberá ser reconocido en todos los eventos de Júnior reconocidos por la ISSF.

6.14.10.3 Cuando un **Récord Mundial** es establecido en un Campeonato ISSF, el informe “Procedures for Verification of World Records” (3.12.3.6, Anexo R) debe ser completado y enviado a la ISSF por el Delegado técnico..

6.14.11 **Procedimientos de Calificación en Blancos de papel.**

Cuando se usan blancos de papel, para los siguientes eventos, los blancos deben calificados en la oficina de Clasificación:

a. Eventos de Rifle de 10 m., 50 m. y 300 m.;
b. Eventos de Pistola 10 m. y 50 m.;
c. Eventos de Blanco en movimiento 10 m. y 50 m.; y
d. Todos los resultados en estos eventos o etapas que se califican en el Polígono se consideran resultados preliminares.

6.14.11.1 Todos los blancos para eventos que se califican en Oficina de Clasificación deben ser transportados en un contenedor cerrado desde la línea de blancos a la Oficina de Clasificación, con seguridad adecuada, inmediatamente después de haber sido disparados.

6.14.11.2 Blancos de competición para los eventos que se califican en la Oficina de Clasificación deben estar numerados y deben estar de acuerdo con la tarjeta de resultados. La Oficina de Clasificación es responsable de la correcta

numeración de los blancos y debe verificar los blancos antes de su lanzamiento al CRO u Oficiales de Polígono.

6.14.11.3 En la Oficina de Clasificación, los siguientes procedimientos de calificación deben ser controlados por el Segundo Oficial:

a. Determinar el valor de cada impacto;
b. Determinar y contra los diez internos;
c. Descontar los puntos deducidos;
d. Sumar cada serie y total general; y

e. Cada Oficial debe certificar su trabajo mediante la rúbrica del blanco, tarjeta de puntuación o lista de resultados.

6.14.12 **Determinando el valor de los impactos – Blancos de papel**

6.14.12.1 Todos los impactos se califican de acuerdo con el valor más alto de cualquier zona de puntuación del blanco o anillo que es agujereado o tocado por ese impacto. Si cualquier parte del valor más alto de puntuación es tocado por un impacto, el disparo será calificado con el valor más alto de las dos zonas de puntuación. Esto es determinado por el agujero de bala o un calibrador insertado en el orificio toca cualquier parte del borde exterior de la línea de puntuación.

Una excepción a esta regla es la puntuación de los diez interiores en el blanco rifle de aire.

6.14.12.2 Los disparos en disputa deben ser determinados, en cuanto a valor, por medio de un calibrador u otro dispositivo. Los Calibradores siempre deben ser insertados en el impacto con el blanco en posición horizontal.

6.14.12.3 Cuando el uso preciso del calibrador se hace difícil por la proximidad de otro agujero de bala, un agujero de bala desgarrado o superposición de los agujeros de bala, el valor de disparo debe ser determinada mediante el uso de un material plano, transparente, con un anillo grabado apropiado. Tal indicador de puntuación ayudará en la reconstrucción de la verdadera posición de un agujero de bala y su puntuación.

6.14.12.4 Si dos Oficiales de Clasificación no están de acuerdo sobre el valor de un disparo, una decisión del Jurado deberá solicitarse inmediatamente.

6.14.12.5 El calibrador puede ser insertado solamente una vez en un agujero de bala y sólo por un Miembro del Jurado. Por esta razón, el uso de un calibrador debe estar marcado en el blanco por los Oficiales de Clasificación, junto con sus iniciales, y el valor del impacto.

6.14.13 **25m Procedimientos de calificación – Blancos de Papel**

El Jurado debe supervisar todos los procedimientos de puntuación. La tarjeta de puntuación (mantenida por el Segundo Secretario) debe ser firmada por el Oficial de Blancos y el Miembro del Jurado de la Línea de Blancos. Esta tarjeta original debe ser enviada a la oficina de clasificación por un medio seguro, para la verificación de la suma y la grabación final.

6.14.13.1 **Disparos rasgados**

a. Los tiros realizados mientras el blanco está girando no deben ser puntuados como impactos a menos que la mayor dimensión horizontal del agujero de la bala (la marca del plomo del proyectil en el blanco debe ignorarse) es inferior a 7 mm. en los eventos de 25 m. fuego anular 5,6 mm. (calibre.22 ".), u 11 mm. en la modalidad Pistola Fuego Central.

b. El impacto alargado horizontalmente en el blanco debe ser medida con una plantilla de rasgado. Cuando el borde interior de las líneas grabadas en la plantilla de rasgado toca una línea de puntuación, la puntuación se contará como el valor más alto de las dos zonas.

6.14.13.2 Tan pronto como el Oficial de Blancos reciba la señal que el Polígono es seguro, los blancos deben ser enfrentados. El Oficial de Blancos, junto con un miembro del Jurado, al menos uno, debe indicar los valores de los impactos en cada blanco y cantarlos en voz alta para el Secretario de Puesto en la línea de tiro. El Secretario de Puesto registra en el Registro de Galería y / o en la pequeña pizarra cerca de su escritorio. El Segundo Secretario de Puesto debe acompañar al Oficial de Blancos y registrar los valores de disparos en una tarjeta de resultados. La posición y el valor del disparo debe estar indicada para atleta y espectadores de la siguiente forma

a. • En eventos de 25 m. Pistola Tiro Rápido Mediante el uso de discos coloreados: Estos discos deben tener un diámetro de 30 a 50 mm. Deben ser de color rojo de un lado y blanco del otro. Deben tener un eje a través del centro del disco que se extiende a ambos lados de aproximadamente 5 mm. de diámetro y 30 mm. de longitud. Después de cada serie de cinco disparos (5), y después de que el valor de los disparos ha sido decidido y llamados, los discos deben ser colocados en los agujeros por el Oficial de Blancos;

b. • Un diez debe indicarse con el lado rojo hacia el atleta. Los valores inferiores a diez deben indicarse con el lado blanco hacia el atleta. Después de los impactos se han indicado de esta manera, el resultado total de la serie se debe mostrarse en la pequeña pizarra cerca de su escritorio, y registrada por el Segundo Secretario. El total de la serie también debe cantarse. Los discos deben se removidos y los blancos parchados;

c. • En los eventos de 25 m. Pistola Estándar, 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central, valores de impacto y las ubicaciones se indican por medio de una vara con un mango de aproximadamente 300 mm. de largo y con un pequeño disco en un extremo con un diámetro de 30 mm. a 50 mm., de color rojo en un lado y blanco del otro. El disco debe ser colocado sobre el agujero de la bala en la zona del diez con el lado rojo hacia el atleta, tal como los cantó el Oficial de Blancos. Para agujeros de bala con un valor inferior a diez, el lado blanco debe ser mostrado. Cuando una serie de disparos se producen en el mismo blanco, los resultados se deben cantar de mayor a menor. El total de la serie debe ser cantada después de todas los impactos se han indicado de forma individual;

d. • Los tiros de ensayo deben ser indicados y registrados.

6.14.13.3 El Oficial de Blancos y el Oficial de Polígono deben verificar que los resultados en la planilla de resultados son los mismos que se registraron en la línea de tiro. Si hubiera alguna diferencia de opinión con respecto a la anotación del valor de un impacto, la cuestión debe ser resuelta inmediatamente.

6.14.13.4 Tan pronto como los impactos son indicados y anotados:

a. • Los blancos deben ser parchados y preparados para la próxima serie (eventos de PTR y etapas de tiro rápido); o

b. • Los blancos deben ser cambiados y los blancos testigo parchados o reemplazados para la próxima serie; o

c. • Los blancos y blancos testigo deben ser cambiados con un nuevo blanco para el próximo atleta.

6.14.13.5 Antes de irse del Polígono el atleta debe firmar la planilla de resultados completada cerca del resultado total para verificar su resultado.

6.15 EMPATES

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

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

a) • La mayor cantidad de diez interno;

b) • La puntuación más alta de la serie de los últimos diez tiros (10), retrocediendo por series de 10 tiros en la puntuación con número completo (no diez interior o décimas) hasta que se rompa el empate;

c) • Si permanece algún empate, los resultados serán comparados con carácter tiro por tiro usando los diez interior (es decir, un diez interior que supera al 10 no es un diez interior) comenzando con el último disparo, luego el siguiente hasta el último tiro, etc.;

d) • Si permanece algún empate, cuando de usan EST, los resultados serán comparados con carácter tiro a tiro con puntuaciones decimales comenzando con el último disparo, luego el siguiente hasta el último tiro.

e) • Si permanece algún empate, los atletas deben tener la misma posición de ranking y deben ser listados en orden alfabético latino usando el apellido del atleta, a menos que haya un empate para entrar en la final, y

f) • Si la puntuación decimal se utiliza para el 10 m. Rifle de Aire o 50 m. Rifle Tendido en Eventos Eliminación y Clasificación, los empates se romperán por el puntaje más alto de la última serie de diez tiros, etc. (puntuaciones decimales) y luego mediante la comparación de las puntuaciones decimales tiro a tiro comenzando con el último disparo, luego el siguiente hasta el último tiro, etc.

6.15.2 Empates en 25 m en Eventos sin Final

- Si dos o más atletas están empatados en los tres primeros lugares esto debe ser decidido por un Shoot-off (ver Reglas Shoot-offs de 25 m.) y

- Cuando varios atletas están empatados para más de un puesto, el empate para la posición más baja se romperá primero, seguido por la posición del ranking más alto siguiente hasta romper todos los empates.

6.15.3 **Empates en Eventos de Escopeta** (ver Regla Escopeta 9.15)

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

6.15.5 **Empates en Eventos olímpicos con Final**

Si hay un empate para ser seleccionado después de la Ronda de Clasificación, el empate se resolverá por la Regla 6.15.1.

6.15.6 **Shoot-offs para empates en eventos de 25 m, sin final**

A los Atletas empatados se les asignarán nuevos puestos de tiro en el Polígono de calificación mediante sorteo efectuado por el Jurado. Si hay más atletas empatados que grupos de blancos disponibles, el orden para tirar también será determinado por sorteo.

6.15.6.1 Shoot-off: Tiempo de Preparación dos (2) minutos:

EVENT	SERIE DE ENSAYO	SERIES SHOOT-OFF
25 m. PISTOLA TIRO RÁPIDO	Una serie en cuatro (4) segundos	Una serie en cuatro (4) segundos
25 m. PISTOLA FUEGO CENTRAL	Una serie de 5 tiros en fase tiro rápido	Una serie de 5 tiros en fase tiro rápido
25 m. PISTOLA ESTÁNDAR	Una serie de 5 tiros en 150 segundos	Una serie en 10 segundos

6.15.6.2 En el evento se mantiene el empate, un segundo Shoot-off que consiste en una (1) serie debe ser tirada. Si el empate aún no se rompe, el desempate continuará hasta que todos los empates estén rotos.

6.15.7 **Empates por Equipos**

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

6.16 **PROTESTAS Y APELACIONES**

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

6.16.2 Protestas y Apelaciones escritas deben ser remitidas en el Formulario de Protesta de ISSF., ver formulario en 6.18.

6.16.3 **Una Protesta** debe ser pagada como sigue:

a. • Protesta: Euro 50.00

b. • Apelación de la decisión de una protesta: Euro 100.00

c. • La tarifa de protesta, será abonada cuando es entregada a un Miembro del Jurado y debe ser pagado al Miembro del Jurado o al Comité Organizador lo antes posible.

d. • Los honorarios de protestas deben ser devueltos si la protesta o apelación es admitida, o será retenida por el Comité Organizador si la protesta o apelación es negada.

6.16.4 **Protestas Verbales**

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

a. Si un atleta u Oficial de Equipo considera que las normas de la ISSF o programa de competición no fueron seguidos en la realización de la competencia;

b. Si un atleta u Oficial de Equipo no está de acuerdo con una decisión o acción de un Oficial de Competición, Árbitro, Oficial de Polígono o Miembro del Jurado;

c. Un atleta fue estorbado o molestado por otro atleta, oficial de competencia, espectador, miembro de los medios de comunicación u otra persona o causa;

d. Si un atleta tuvo una larga interrupción en el tiro provocado por una falla de equipo del Polígono, la aclaración de las irregularidades u otra causa;

e. Si un atleta ha tenido irregularidades respecto a los tiempos de tiro, incluyendo tiempos de tiro que fueron demasiado cortos, y

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

6.16.5 **Protestas Escritas**

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

6.16.6 **Protestas de Resultados**

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

6.16.6.1 **Tiempo de Protestas de Resultados**

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

6.16.6.2 **EST. Protesta de resultados**

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

a. Si una protesta se hace sobre el valor de un disparo, se le solicitará al atleta que dispare otro tiro, al final de la competencia, por lo que este disparo extra puede contarse si la protesta es estimada y el valor correcto del tiro disputado no puede ser determinado;

b. Si el Jurado de Clasificación determina que la puntuación de un tiro protestado dentro de las dos décimas del valor del disparo indicado, la protesta no debe ser estimada;

c. Si el reclamo concerniente al valor tiro, que no sea cero (0) o la falta de registro, es no a lugar, dos (2) puntos de penalización del valor del disparo en disputa serán impuestos y la tarifa de protesta se debe pagar; y

d. El Oficial de Equipo o atleta tiene el derecho de conocer la resolución del tiro en disputa;

e. Disparos a 50 m. con EST el valor indicado de 9.5 o más alto no puede ser protestado en rondas de Eliminación o Clasificación, y

f. Protestas de resultados sobre el valor o la cantidad de disparos no se permiten en la final (Regla 6.17.1.7).

6.16.6.3 **Protestas en Blancos de Papel**

a. Cuando se utilizan blancos de papel, un atleta u Oficial de Equipo que considere que un disparo fue anotado o registrado incorrectamente puede protestar ese resultado, salvo que las decisiones tomadas en relación con el valor de los disparos utilizando calibradores son definitivas y no pueden ser protestadas. Una protesta sólo puede hacerse por un tiro específico. En caso de otros disparos protestados, se paga una tarifa adicional.

b. Protestas de puntuación sólo se podrá hacer en las calificaciones que han sido decididas sin usar un calibre o cuando parecen haber sido registrados en forma incorrecta en la lista de resultados o la tarjeta de puntuación.

c. La tarifa de protesta debe pagarse, cuando la protesta se realiza.

d. Cuando se utilizan blancos de papel y se califica en la Oficina de Clasificación, el delegado de equipo o atleta tiene derecho a ver el impacto del tiro protestado (s), pero no le está permitido tocar el blanco (s).

6.16.7 **Apelaciones**

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

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

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

6.17.1 **Procedimientos para competiciones de Finales**.

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

6.17.1.2 **Posiciones de Partida y Números dorsales (Bib)**. Posiciones iniciales en las finales se asignan de acuerdo con los resultados en la clasificación de los atletas y los nuevos números dorsales (1-8 o 1-6). Los puestos de tiro deben estar marcados A-B-C-D-E-F-G-H. Los blancos de reserva deben ser etiquetados R1 y R2.

6.17.1.3 **Hora de Presentación y de inicio.** La Hora de inicio (START) para las Finales es cuando el CRO empieza el comando para el primer tiro de COMPETICIÓN/ serie.

Los atletas se deben reportar Área de Preparación para Finales por lo menos 30 minutos antes de la hora de inicio. Dos (2) puntos / hits de penalización se deducirá de la puntuación del primer tiro de competición / serie, si el atleta no se reporta a tiempo. Los atletas se deben reportar con todo su equipo, incluyendo munición suficiente para completar una fase final, ropa de competición y un uniforme del equipo nacional que sea apropiada para el uso en la ceremonia de entrega de premios. El Jurado debe

confirmar que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y las naciones están correctamente registrados en el sistema de resultados y en las pizarras. Los jurados deben completar los controles de equipo durante el período de Presentación tan pronto como sea posible después que la presentación de los atletas.

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

6.17.1.5 **Calificación**. Resultado de Clasificación califica a un atleta para un lugar en la final solamente. La Puntuación de la final comienza de cero (0) de acuerdo con estas reglas. Una deducción o penalización debe ser aplicada al resultado del primer tiro de COMPETIC/ serie donde ocurrió la violación. No debe registrarse un resultado por debajo de cero (0).

Por ejemplo 3 - 1 = 2; 0 - 1 = 0).

6.17.1.6 **Malos Funcionamientos en Finales de 10 m. y 50 m.** Si un atleta tiene un MAL FUNCIONAMIENTO VÁLIDO durante un tiro simple, se le dará como máximo un (1) min. Para reparar la falla o reemplazar su arma, después de lo cual el atleta será autorizado a disparar el tiro. Si un atleta declara un MAL FUNCIONAMIENTO VÁLIDO en una serie de 3-tiros o 5-tiros. La falla puede ser reparada o el arma reemplazada en 1 min., cualquier tiro disparado en esa serie será contado y al atleta se le permitirá continuar la serie con un tiempo adicional igual al tiempo necesario para reparar la avería, pero no superior a 1 minuto.

6.17.1.7 **Protestas de resultados.** La protesta de resultados referente al valor o cantidad de disparos no son permitidos en finales.

6.17.1.8 **Quejas en EST.** Si un atleta se queja que su blanco falló al registrar un tiro durante los tiros de ensayo, el atleta será orientado a realizar otro disparo en ese blanco. Si ese disparo se registra, la final continuará. Si ese tiro no se registra o si hay una queja sobre la falla en el avance de la tira de papel / goma, el CRO debe ordenar "STOP... UNLOAD" para todos los finalistas y el atleta con el blanco con falla se debe mover a un blanco de reserva o la falla del blanco debe ser reparado o sustituido. Tan pronto como el atleta tiene un blanco en funcionamiento, el CRO, dará a continuación, a todos los finalistas dos (2) minutos de tiempo de Preparación, luego reinicia el tiempo de Preparación y tiros de Ensayo para la Final. Después del comando START para el primer tiro de COMPETICIÓN/ serie, no más quejas con respecto a otros blancos con mal funcionamiento pueden ser hechas. Si hay una queja referente a un inesperado cero (0), el Jurado de Competición debe determinar las acciones apropiadas a seguir

6.17.1.9 **Equipamiento de Polígono de Finales.** Los Polígonos de Finales deben equiparse con un sistema de pantalla LCD, un reloj cuenta regresiva visible

para finalistas y un sistema de altavoces. Sillas para los Miembros de Jurado activos, Oficiales de Polígono, entrenadores y atletas eliminados.

6.17.1.10 **Oficiales de la Final.** La conducción y supervisión de las finales debe ser realizada por el siguiente personal:

a. **CRO.** experimentado con licencia A o B debe conducir la Final.

b. **Jurado de la Competencia.** El Jurado de Competición supervisará las Finales. El Presidente del Jurado debe designarse a sí mismo o un miembro del Jurado como miembro del jurado a cargo.

c. **Jurado de Clasificación.** Un Miembro del Jurado de Clasificación debe estar presente para supervisar los resultados de la Final.

d. • **Jurado de protestas en finales.** Un Miembro del Jurado de Apelación, El Miembro del Jurado a cargo y un otro Miembro del Jurado de Competición, según lo señalado por el Delegado Técnico y Presidente del Jurado, decidirán cualquier protesta hecha en la Final; no son permitidas las Apelaciones.

e. • **Oficial de polígono (RO).** Un experimentado Oficial de Polígono asistirá al CRO para controlar la manipulación y seguridad de las armas y cualquier declaración de mal funcionamiento durante las finales.

f. • **Oficial Técnico.** El Proveedor Resultados Oficiales designa al Oficial Técnico para preparar y operar los EST y la visualización gráfica de los resultados y de consultar con los jurados con respecto a cualquier problema técnico.

g. • **Locutor.** Un Oficial designado por la ISSF o Comité Organizador deberá trabajar con el CRO y ser responsable de la Presentación de los finalistas, anunciar los resultados y dar información a los espectadores.

6.17.1.11 **Presentación de los finalistas**. Después del periodo de tiros de ensayo o series, todos los finalistas deben dejar las armas sobre la mesa y enfrentar al público, excepto en la final de Rifle 3 posiciones, los finalistas pueden mantener su posición. El locutor presenta los finalistas dando el nombre, nación y una breve información de cada finalista. El locutor debe presentar también al CRO y Miembro del Jurado a cargo.

6.17.1.12 **Procedimientos y Reglas para las Finales.**

a. Reglamento Técnico General o Reglas Técnicas ISSF para cada evento se aplican en todos los casos no previstos en la Regla 6.17.

b. Después de reportarse a la zona de preparación, los finalistas deben obtener autorización para poner sus armas y equipos en sus puestos de tiro 20:00 min. antes de la Hora de inicio de la Final (15:00 min. antes de la Final de 25m Pistola). Cajas de armas y contenedores de equipo no deben ser dejados en el FOP. Los atletas deben volver a la

zona de preparación para ser llamado a la línea para su calentamiento y la presentación.

c. Cuando finalistas de rifle son llamados de el área de preparación a la línea de Tiro, tienen que caminar hasta la línea completamente vestidos con pantalones y chaquetas cerradas.

d. Después que los finalistas son llamados a la línea, pueden manipular sus armas, entrar en los Puestos de Tiro, sostener o hacer ejercicios de puntería y quitar banderas de seguridad, pero no pueden realizar tiro en seco hasta que sea dado alguna orden como “PREPARATION AND SIGHTING TIME …START” o “PREPARATION BEGINS NOW” (Pistola en 25 m.)

e. e. En las Finales, se permite Tiro en Seco sólo durante un tiempo de preparación y ensayo, Tiempo de Cambio de Puesto y Ensayo o Período de Preparación, excepto que tiro en seco durante las Finales de 25 m. Pistola Tiro Rápido está permitido de conformidad con 6.17.4. El tiro en seco en cualquier otro momento debe ser penalizado con un (1) punto de deducción en Finales de 10 m. y 50 m. y un HIT de deducción en las Finales de 25 m.

f. En las Finales, se permiten ejercicios de puntería desde que los finalistas son llamados a la línea (" ATHLETES TO THE LINE") hasta la orden "STOP ... UNLOAD" excepto que sostén y ejercicios de puntería no se pueden hacer durante las presentaciones.

g. Si un atleta en Final de 10 m. o 50 m. efectúa un disparo antes de los comandos “PREPARATION AND SIGHTING TIME…START” o “FOR THE SIGHTING SERIES…LOAD” , debe ser descalificado.

h. Si un finalista realiza un disparo después de “PREPARATION AND SIGHTING TIME…STOP” o de “CHANGEOVER AND SIGHTING TIME…STOP” . O antes de “START” para la siguiente serie de competición, el tiro ser contado como de COMPETICIÓN y se debe aplicar una deducción dos puntos en el primer tiro de competición.

i. Si un atleta en la Final de 25 m. Pistola dispara un tiro antes de la luz verde para una serie o comienzo del tiro, toda la serie debe ser calificada como CERO hits.

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

k. Las Banderas de seguridad tienen que estar insertadas en las armas de los finalistas hasta el inicio del Tiempo de Preparación y Ensayo. Los atletas que se eliminan durante la final deben colocar sus cañones hacia abajo en la línea de tiro o banco con acciones abiertas, con una bandera de seguridad insertada. El Oficial de Polígono debe comprobar que todas las armas tengan colocadas las

banderas de seguridad cuando ingresan o salen del Puesto de Tiro. Los ganadores de medalla pueden posar con sus armas inmediatamente después de la Final, pero las armas no pueden ser retiradas de los puestos de tiro hasta que sean verificadas por un Oficial de Polígono e insertadas las banderas de seguridad.

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

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

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

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

6.17.2 FINALES – 10 m. RIFLE AIRE Y PISTOLA AIRE HOMBRES Y MUJERES, 50 m. PISTOLA HOMBRES, 50 m. RIFLE TENDIDO HOMBRES

a) FORMATO DE LAS FINALES	La Final consiste de dos (2) series de tres (3) tiros de competición cada una disparada en 150 seg. por serie o 100 seg. Por serie para 50 m. Rifle Tendido (3 + 3 tiros). Esto es seguido por catorce (14) simples tiros de competición cada uno disparado bajo orden en 50 seg. o 30 seg. para 50 m. Rifle Tendido. La eliminación del finalista con resultado más bajo comienza después del octavo tiro y continúa después de cada dos tiros hasta que sean decididas las medallas de oro y plata. Son un total de de veinte (20) tiros de final.
b) CALIFICACIÓN	El resultado en las Finales es dado en décimas. Los resultados totales acumulados en la Final determina la clasificación final, con los empates rotos mediante shoot-off. Las deducciones por penalizaciones ocurridas antes del primer tiro de COMPETICIÓN se aplicará al resultado del primer tiro de COMPETICIÓN. Deducciones por otras violaciones se aplicarán al resultado del tiro donde ocurrió la violación.
c) HORA DE INSTALAR EQUIPOS 20:00 min. antes	A los Atletas o Entrenadores se les debe permitir colocar armas y equipamientos en los Puestos de Tiro no menos de 20 min. antes de la hora de inicio. Valijas de armas y contenedores de equipamiento no deben ser dejados en CAMPO DE JUEGO (FOP).
d.) RIFLE PERIODO DE PRE CALENTAMIENTO 16:00 min. antes	El CRO llamará a los atletas a la línea de tiro dieciocho (18) minutos antes de la hora de inicio con la orden "**ATHLETES TO THE LINE"**. Después de dos (2) min., el CRO arrancará con el tiempo combinado de Preparación y tiros de ensayo ordenando: **"EIGHT MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME…START**." Durante este tiempo, los finalistas pueden realizar ilimitados tiros de ensayo. A 30 seg. Antes de finalizar el tiempo de preparación y tiros de ensayo, el CRO dirá: **"30 SECONDS."**

	Al finalizar los ocho (8) minutos, el CRO dirá: **"STOP …UNLOAD."** No se anunciarán los resultados de los tiros de ensayo. Después de las órdenes **STOP…UNLOAD**, los finalistas deben descargar sus armas, insertar las banderas de seguridad. Los atletas pueden permanecer en posición durante las presentaciones, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y se espera que giren la cabeza y el rostro hacia los espectadores y cámaras de TV usadas para filmar las presentaciones. Los rifles de finalistas deben permanecer abajo, fuera de sus hombros, hasta que finalice la presentación

e) PISTOLA PERIODO PREPA-RACIÓN Y TIROS DE ENSAYO 13 min. antes	El CRO (CRO) llamará a los atletas a la línea de tiro trece (13) minutos antes de la hora de iniciación ordenando: "**ATHLETES TO THE LINE"**. Después de dos (2) min., el CRO arrancará el tiempo combinado de Preparación y Tiros de Ensayo ordenando: **"FIVE MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME. START**." Durante este tiempo, los finalistas pueden realizar ilimitados tiros de ensayo. A 30 seg. Antes de finalizar los cinco minutos, el CRO dirá: **"30 SECONDS."** Al finalizar los cinco minutos el CRO dirá: **"STOP…UNLOAD."** No se anunciarán los resultados de los tiros de ensayo. Después de las órdenes **STOP…UNLOAD**, los finalistas deben descargar sus armas, insertar las banderas de seguridad, luego las dejan sobre la mesa y giran para enfrentar a los espectadores para la presentación. Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas y con la bandera de seguridad insertada.
PRESENTA-CIÓN 5:30 min. antes	Después que las armas de los finalistas han sido verificadas, el Locutor presentará los atletas, CRO (CRO) y Miembro de Jurado a cargo según regla 6.17.1.11
TIEMPO PREPARACIÓ N FINAL (RIFLE)	Inmediatamente después de la presentación, el CRO dirá: **"TAKE YOUR POSITIONS."** Los Blancos y Pizarras de resultado deben ser dispuestos para tiros de COMPETICIÓN. Después de 60 seg., el CRO comenzará con las órdenes para la primera serie de COMPETICIÓN.
h) Primera ETAPA DE COMPE-	El CRO dirá: "**FOR THE FIRST COMPETITION SERIES …LOAD." Después de** 5 seg., El CRO dirá "**START**." Los finalistas tienen 150 seg. Para realizar 3 tiros.

TICIÓN **2 X 3 Tiros** **Tiempo:** **150 seg.** **cada serie.** **START 0:00**	A 150 seg. (100 seg. para tendido) o después que todos los finalistas hayan disparado sus 3 tiros, el CRO dirá "**STOP**." Inmediatamente después de "**STOP**," el Locutor dará 15-20 seg. de comentarios de los éxitos en el ranking actual de los atletas y resultados notables. Los resultados individuales de los tiros no serán anunciados. Después que finaliza el locutor, el CRO dirá: "**FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD.**" Después de 5 seg., el CRO dirá "**START.**" A 150 seg. (100 seg. para tendido), o después que todos los finalistas hayan disparado sus 3 tiros, el CRO dirá "**STOP**." El Locutor de nuevo comentará los resultados y explicará que comenzarán los tiros individuales y que después de cada segundo disparo, el atleta con resultado menor será eliminado.
i) **2° ETAPA DE COMPETICIÓN TIRO SIMPLE 14 x 1 TIROS TIEMPO: 50" (30" tendido) para cada disparo**	Después que el Locutor finaliza, el CRO dirá: "**FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD**." Después de 5 seg. el CRO dirá: "**START**." Los finalistas tienen 50 seg. (30 seg. para tendido) para realizar cada disparo. A 50 seg. (30 seg. para tendido), el CRO dirá: "**STOP"** y el Locutor dirá comentarios de los Finalistas y sus resultados. Después que el Locutor finaliza, el CRO dirá: "**FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD**." Después de 5 seg. el CRO dirá: "**START**." Esto continuará hasta un total de 20 tiros, incluidos los 14 tiros simples, disparados. Al finalizar el vigésimo tiro, el CRO dirá: "**STOP…UNLOAD."** Un Oficial de Polígono deberá verificar que las acciones de las armas estén abiertas con la bandera de seguridad insertada
j) **ELIMINACIO-NES**	Después que todos los finalistas han disparado 8 tiros, el de menor puntaje es eliminado (8° Puesto). Los con menor puntaje continuarán siendo eliminados como sigue: Después de 10 tiros – 7° Puesto Después de 12 tiros – 6° Puesto Después de 14 tiros – 5° Puesto Después de 16 tiros – 4° puesto Después de 18 tiros – 3° Puesto(es decidido el ganador de la medalla de bronce). Después de 20 tiros – son decididos los ganadores 2° y 1° Puesto (son decididos los ganadores de las medallas de oro y plata)
k) **EMPATES**	Si hay un empate en el resultado para eliminar el atleta de menor puntaje, los atletas empatados dispararán tiros adicionales de desempate hasta que se rompa el empate. Para el tiro de desempate, el CRO anunciará los apellidos de los atletas empatados y comanda para disparar los tiros de desempate con el procedimiento normal de tiro. El Locutor no comentará nada hasta que el empate sea roto.
j)	Después que los dos finalistas remanentes disparan su

COMPLETAR FINAL	vigésimo tiro, y si no hay empates ni protestas, el CRO dirá: "**RESULTS ARE FINAL.**" El locutor inmediatamente nombrará a los ganadores de medallas de oro, plata y bronce (6.17.1.13).

6.17.3 FINALES – 50 m. RIFLE 3 POSICIONES HOMBRES Y MUJERES

a.) FORMATO DE LAS FINALES	La final consiste de 15 tiros de COMPETICIÓN en cada posición, rodilla, tendido y pié, en ese orden. La final arranca con 3 x 5 tiros de rodilla en 200 seg. por serie. Después de 7 min. Para cambio de posición y ensayo, tiran 3 x 5 tiros de tendido en 150 seg. por serie. Después de 9 min. cambio de posición y ensayo, tiran 2 x 5 tiros de pié en 250 seg. por serie. Los dos atletas con resultados más bajos son eliminados después de 10 (2 x 5) tiros de pié. Continúa con 5 tiros simples de pié, cada uno en 50 seg. con eliminación del atleta con puntaje más bajo luego de cada tiro hasta que queden 2 atletas para tirar el ultimo tiro y decidir quién es medalla de oro. Hay un total de 45 tiros en la Final.
b) CALIFICACIÓN	El resultado en Finales es dado en décimas. Los totales acumulados en Final determina la clasificación final, con empates rotos mediante shoot-off. Las deducciones por penalizaciones ocurridas antes del primer tiro de competición se aplicará al resultado del 1º tiro de COMPETICIÓN. Se aplicarán deducciones por violaciones al resultado del tiro donde ocurrió.
c) HORA DE INSTALAR EQUIPOS 20:00 min. antes	Se le debe permitir al Atleta o Entrenador colocar rifles y equipamientos en los Puestos de Tiro por lo menos 20 min. antes de la hora de inicio. Todos los accesorios del arma y equipamiento necesario para completar los cambios de posición deben estar en un contenedor que permanece en el Puesto de Tiro durante la Final.
POSICIÓN RODILLA. PREPARA-CIÓN Y ENSAYO 13 min. antes	El CRO llamará a finalistas a la línea de tiro 12 min. antes del inicio: "**ATHLETES TO THE LINE."** Después, pueden manipular sus rifles, tomar la posición y realizar ejercicios de sostén o puntería, pero no pueden quitar la bandera de seguridad o realizar tiro en seco. Después de 2 min., el CRO dirá: **"FIVE MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME …START**." Después pueden quitar la bandera de seguridad, realizar tiro en seco e ilimitados tiros de ensayo. A 30 seg. antes de finalizar, el CRO dirá: **"30 SECONDS".** Al fin de los 5 min., el CRO dirá: **"STOP…UNLOAD."** No se anunciarán resultados del ensayo. Luego: **STOP…UNLOAD** deben descargar e insertar la bandera de seguridad para la presentación. Un Oficial

	de Polígono debe verificar que las acciones estén abiertas y con la bandera de seguridad insertada. Los atletas pueden permanecer en posición durante la presentación, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y se espera que giren la cabeza y el rostro hacia los espectadores y las cámaras de TV usadas para filmar las presentaciones.

e) **PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS** **5:30 min. antes**	Después que los rifles de los finalistas son controlados el Locutor presentará a finalistas, CRO y Miembro del Jurado a cargo, según regla 6.17.1.11. Los rifles deberán mantenerse abajo fuera de l hombro hasta que la presentación finalice.

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

g) **CAMBIO DE POSICIÓN POSICIÓN**	Inmediatamente después del comando "**STOP … UNLOAD**," el CRO deberá arrancar con el periodo combinado de Cambio de Posición y Tiros de Ensayo diciendo: **"SEVEN MINUTES CHANGEOVER AND SIGHTING TIME…START**." Después de este comando, los finalistas pueden manipular sus rifles prepararse y tomar la posición tendido, quitar la bandera de

TENDIDO. 7 Minutos	seguridad, realizar tiros en seco e ilimitados tiros de ensayo. Después que el cambio de posición ha comenzado, el Locutor hará comentarios acerca del ranking y resultados de los finalistas después de la posición rodilla. El Locutor puede usar este tiempo para mostrar fotografías e información biográfica de cada uno de los finalistas. A 30 seg. antes de finalizar los siete (7) minutos, el CRO dirá: **"30 SECONDS".** Después de siete (7) minutos, el CRO dirá: **"STOP.**" Deberá haber una pausa de 30 seg. cuando el Oficial técnico cambia los Blancos para tiros de competición.
h) POSICIÓN TENDIDO TIROS DE COMPE-TICIÓN Series de 3 X 5-tiros Tiempo: 150" cada serie	Después de 30 seg. el CRO dirá: "**FOR THE NEXT COMPETITION SERIES…LOAD**." Después de cinco (5) seg., el CRO dirá: "**START**." Los Finalistas tienen 150 seg. para realizar cada serie de competición de cinco (5) tiros de tendido. El mismo procedimiento de ordenes y anuncios continuarán hasta que los finalistas completen 3 x 5 tiros en la posición tendido. Después de la tercera serie, el CRO dirá: " **STOP …UNLOAD**." Un Of. de Polígono deberá verificar que las acciones estén abiertas y con bandera de seguridad insertada.
i) POSICIÓN PIÉ. CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO 9:00 min.	Después del comando "**STOP… UNLOAD**," el CRO arrancará el periodo combinado de Cambio de Posición y Tiros de ensayo con la orden: "**NINE MINUTES CHANGEOVER AND SIGHTING TIME…START**." Después de este comando, los finalistas pueden manipular sus rifles prepararse y tomar la posición Pié, quitar la bandera de seguridad, realizar tiros en seco e ilimitados tiros de ensayo. Después que el cambio de posición ha comenzado, el Locutor hará comentarios acerca de las posiciones de ranking y resultados de los finalistas, después de las posiciones de rodilla y tendido. A 30 seg. antes del fin del cambio de posición y tiros de ensayo, el CRO dirá: "**30 SECONDS**". Después de nueve (9) minutes, el CRO dirá: "**STOP**". Deberá haber una pausa de 30 seg. cuando el Oficial técnico "clear" los Blancos para tiros de competición.

j) POSICIÓN DE PIÉ. TIROS DE COMPE-TICIÓN Series 2 X 5 tiros y 5 X 1 tiros Tiempo: 250 seg. cada serie de 5-tiros, 50 seg. para cada tiro simple	Después de 30 seg. el CRO dirá: "**FOR THE NEXT COMPETITION SERIES…LOAD**." Después de cinco (5) seg., el CRO dirá: "**START**." Los Finalistas tienen 250 seg. para cada serie de 5-tiros en competición de Pié. El mismo procedimiento de comando y secuencia de anuncios continuarán hasta que los finalistas completen dos (2) series de 5-tiros en posición Pié. Después el CRO dirá: "**STOP**" para la segunda serie, los finalistas del 8° y 7° puesto son eliminados. El Locutor reconocerá a los atletas quienes han sido eliminados y comenta los resultados. Inmediatamente después que el Locutor finaliza, el CRO dirá: "**FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD**." Después de cinco (5) seg. el CRO dirá: "**START**." Los finalistas tienen 50 seg. para disparar cada tiro simple. El reloj de cuenta regresiva deberá continuar vigente para los atletas. A 50 seg. o después que todos los finalistas dispararon su tiro, el CRO dirá "**STOP**." El Locutor reconocerá el atleta que se elimina y comentará los resultados. El CRO y locutor seguirán esta secuencia de comandos y anuncios hasta el último disparo que los ganadores de las medallas de oro y plata.
k) ELIMINA-CIONES	Los dos finalistas con menor puntaje son eliminados después de la segunda serie de Pié (40 tiros en total, puestos 8° y 7°. Un atleta adicional con el menor puntaje es eliminado después de cada uno de los cinco tiros simples como sigue. Después de 41 tiros – 6° puesto Después de 42 tiros – 5° puesto Después de 43 tiros – 4° puesto Después de 44 tiros – 3° puesto (es decidido el ganador de la medalla de bronce) Después de 45 tiros – 2° y 1° puesto (es decidido el ganador de la medalla de plata y el ganador de la medalla de oro)
i) EMPATES	Si hay un empate en la clasificación más baja de atletas para ser eliminados, los atletas empatados dispararán tiros adicionales de desempate hasta que el empate se rompa. Para los tiros de desempate, el CRO anuncia inmediata-mente el apellido de los atletas empatados y ordena luego disparar los tiros para desempatar con el procedimiento de tiro normal. El Locutor no hará comentarios hasta que el empate sea roto.

MEDALLAS	Después que los dos (2) finalistas remanentes tiran el ultimo disparo, y si no hay empates ni protestas, el CRO dirá: "**RESULTS ARE FINAL.**" El Locutor reconocerá inmediatamente el ganador de la medalla de oro, plata y bronce.
CAMBIO DE POSICIÓN	Los atletas no pueden comenzar su cambio de posición hasta que el CRO de la orden "START" para el tiempo de cambio de posición y tiros de ensayo. Una amonestación será impuesta por la primera violación. Una penalización de dos puntos, aplicados en el primer tiro de la próxima serie, será dado por la segunda violación

6.17.4 FINAL – 25 m. PISTOLA TIRO RÁPIDO HOMBRES

FORMATO DE LA FINAL	La Final de Pistola Tiro Rápido Hombres consiste de cuatro a ocho series de 5 tiros en 4 segundos con resultados "punto" (hit) o perdido (miss) y la eliminación del Finalista con el resultado más bajo comenzando con la cuarta serie y continuará las ocho series, cuando se deciden las medallas de oro y plata.
BLANCOS	Se deben usar tres grupos de cinco (5) blancos electrónicos (EST). Son designados dos finalistas por cada grupo. Es usada una estación de tiro (Puesto de Tiro) de 1,50 m. x 1,50 m. Ellos tomarán sus posiciones en el costado izquierdo y derecho de la estación de manera tal que por lo menos un pie toque la línea demarcatoria del costado a la izquierda o derecha de la Estación de Tiro, definido por Regla 6.4.11.7.
RESUL-TADOS	La final se calificará con hit o miss; cada hit se cuenta como un (1) punto; cada miss se cuenta como cero (0) punto. El tamaño de la zona del hit es una zona de 9.7 en el blanco de 25 m. Pistola Tiro Rápido. El resultado acumulativo total (cantidad total de hits) en la final determina el resultado final, con desempates rotos por el método shoot off.
HORA DE PRESEN-TACIÓN 30 y 15 minutos antes	Las Atletas se deben reportar 30 min. antes de la hora de inicio con su equipamiento y ropa de competición. El Jurado debe completar la verificación del equipamiento lo antes posible después de la presentación de los atletas. Se debe permitir a las atletas o sus entrenadores ubicar su equipamiento, incluyendo suficiente munición para completar la Final, en su Puesto de Tiro por lo menos 15 minutos antes de la hora de inicio. El equipamiento de la atleta puede incluir una pistola de reserva que pueda ser usada para reemplazar una pistola con mal funcionamiento (con la bandera de seguridad colocada).

LLAMADO A LA LÍNEA, PERIODO DE PREPARA-CIÓN Y TIROS DE ENSAYO 10:00 min. antes.	El CRO dirá: "**ATHLETES TO THE LINE"** 10 min. antes del inicio. Después de 1 minuto, el CRO dará 2 min. de preparación: "**PREPARATION BEGINS NOW.**" Al finalizar el CRO dirá: "**END OF PREPARATION.**" La serie de ensayo consiste de una serie de 5 tiros en 4 segundos. Después de la preparación, el CRO dirá: "**FOR THE SIGHTING SERIES, LOAD.**" 30 seg. después del comando "**LOAD,**" el CRO llamará por el Apellido al primer (izquierda) atleta en cada grupo diciendo "**(APELLIDO DEL ATLETA Nº. 1, APELLIDO DEL ATLETA Nº 3, APELLIDO DEL ATLETA Nº .5).**" Después , ellos pueden colocar el cargador en sus pistolas y prepararse para tirar. 15 seg. después de nombrar los finalistas 1, 3 y 5, el CRO dirá: "**ATTENTION**" y se enciende la luz roja. Estos atletas adoptarán la posición listo (Regla 8.7.2). Las luces verdes se encenderán después de siete (7) seg. Después de 4 seg., periodo de tiro, las luces rojas se encenderán por 10-14 seg. (cuando los blancos son preparados para la serie siguiente). Durante estos 10-14 seg. los atletas pueden ver sus monitores. Después que el Oficial técnico (sius) señala que los blancos están listos, el CRO anunciará "**(APELLIDO DEL ATLETA Nº 2, APELLIDO DEL ATLETA Nº 4, APELLIDO DEL ATLETA Nº 6).**" Después, ellos pueden colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para tirar. Quince (15) segundos después, será dado el comando "**ATTENTION**" para que proceda la sincronización de la serie. Después de cuatro (4) seg., periodo de tiro, se encenderán las luces rojas por 10-14 seg. Durante estos 10-14 seg. los atletas pueden ver sus monitores. No se anunciarán los resultados de las series de ensayo. Después que todos los finalistas completan sus series de ensayo, ellos deben colocar sobre la mesa sus pistolas descargadas y con la bandera de seguridad colocada y girar para enfrentar el público para la presentación. Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las pistolas estén abiertas y que no haya cartuchos en los cargadores.
PRESEN-TACION 5 min. antes	Después que las armas de los finalistas han sido controladas, el Locutor presentará a los atletas, CRO y Miembro a cargo del Jurado (regla 6.17.1.11).
	Cada serie de COMPETICIÓN de la Final consiste de cinco (5) tiros en cuatro (4) segundos. Para cada serie, todos los fina-listas que quedan en competición dispararán por separado y de forma sucesiva. El orden de disparo para todas las series es de izquierda a derecha. Inmediatamente después de la presentación, el CRO dirá: "TAKE YOUR POSITIONS." 30 seg. después de la presentación, el CRO dirá: "LOAD". Después de la orden "LOAD", los atletas tienen un (1) minuto para cargar dos (2) cargadores (Regla 8.7.6.2 d. NO SE APLICA)

PROCEDI-MIENTOS PARA ORDENES DE TIROS DE COMPE-TICIÓN inicio: 0:00 min.	Sólo un (1) comando "LOAD" será dado antes del comienzo de la primera serie de COMPETICIÓN. Durante toda la final los atletas pueden continuar cargando sus cargadores a requerimiento. Después de la orden "LOAD", los atletas pueden hacer ejercicios de puntería, levantar el brazo o tiro en seco, excepto cuando está disparando el otro atleta de su grupo de blancos. Durante este tiempo el atleta a la derecha en el grupo de blancos puede tomar su pistola en su mano para prepararse, pero no puede hacer ejercicios de puntería, levantar el brazo o tiro en seco. Después que el atleta de la izquierda haya disparado, debe colocar la pistola sobre la mesa y da un paso atrás de la estación de tiro o no moverse mientras el atleta de la derecha dispara su serie. Un (1) min. después del comando "**LOAD,**" el CRO llamará por su apellido al primer atleta diciendo "**(APELLIDO DEL ATLETA Nro.1).**" Después que el atleta es nombrado, el puede colocar el cargador en su pistola y prepararse para disparar. 15 seg. después de nombrar el primer atleta, el CRO dirá: "**ATTENTION**" y las luces rojas se encenderán. El primer atleta debe llevar su pistola a la posición Listo. Las luces verdes se encenderán después de un retardo de siete (7) seg. Después del periodo de tiro de cuatro (4) seg., la luz roja se ilumina por 10-14 seg. (tiempo de reciclado de los Blancos). Durante este periodo 10-14 seg., el CRO dará el resultado de esta serie (por ejemplo. "**FOUR HITS**"). Inmediatamente después de anunciar el resultado de la serie del primer atleta y de la señal del Oficial Técnico (sius) que los blancos están listos, el CRO anunciará "**(APELLIDO DEL ATLETA Nº 2).**" 15 seg. más tarde dará el comando "**ATTENTION**" para que proceda la sincronización de la serie. Después de esa serie, el CRO informará la puntuación. Los otros atletas seguirán disparando en orden hasta que todos los que quedan en la competición hayan disparado esa serie. Habrá una pausa de 15-20 seg. después que todos los atletas completen una (1) serie. Durante esta pausa, el Locutor hará comentarios sobre la clasificación actual de los atletas, los mejores resultados, los atletas que fueron eliminados, etc. Para la segunda serie, el CRO dará a conocer **"(APELLIDO DEL ATLETA Nº 1)"** y continua con este procedimiento hasta que todos los finalistas hayan disparado cuatro (4) series.
ELIMINA-CIONES	Después que todos los finalistas tiran la cuarta serie, el atleta con menor puntaje es eliminado (6° puesto). Un atleta adicional es eliminado después de cada serie como sigue. Después de 5 series – 5° puesto Después de 6 series – 4° puesto Después de 7 series – 3° puesto (medalla de bronce) Después de 8 series – 2° y 1° puestos (son decididos los ganadores de medallas de plata y oro). Cuando el atleta es eliminado, debe insertar la bandera de seguridad en su pistola, colocarla sobre la mesa y dar un paso atrás de la línea de tiro. Un Oficial de Polígono debe verificar que la acción esté abierta e insertada la bandera de seguridad.

EMPATES	Si hay un empate entre los atletas con resultados más bajos para ser eliminados, quienes estén empatados dispararán series de desempate en cuatro (4) segundos hasta que se rompa el empate. En todas las series de desempate, comienza el atleta de la izquierda. Para la serie de desempate, el CRO nombrará el primer atleta vinculado diciendo "(APELLIDO DEL ATLETA Nº 1)" y se aplica el procedimiento normal de tiro. El Locutor no hará comentarios hasta que se rompa el empate.
MEDALLAS	Después que los dos (2) finalistas restantes disparan las ocho series, y si no hay empates ni protestas, el CRO declarará "RESULTS ARE FINAL". El Locutor, inmediatamente reconoce los ganadores de las medallas de oro, plata y bronce (regla 6.17.1.13). Antes que cualquier Finalista o entrenador pueda quitar una pistola de la línea de tiro, el Oficial de Polígono debe comprobarla para asegurarse de su acción está abierta, con una bandera de seguridad insertada, sin el cargador y cargadores descargados. Las Pistolas se deben guardar en sus cajas antes de abandonar la línea de tiro.
TIROS TARDÍOS	Si un atleta efectúa un disparo tarde o no dispara los cinco (5) tiros en tiempo, se aplicará una deducción de un (1) hit por cada tiro tardío o por cada tiro no disparado que será descontado del resultado de la serie. El disparo (s) se marcará con "OT. over time".
POSICIÓN LISTO (8.7.2, 8.7.3)	Si el jurado determina que un atleta levanta su brazo demasiado pronto, o no lo baja suficientemente, el atleta debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos en esa serie (tarjeta verde). En una Final, no se impone la amonestación. En caso de reincidencia, el atleta debe ser descalificado (tarjeta roja). Para decidir una violación a la posición listo, al menos dos Miembros de Jurado de Competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera o tarjeta) mostrando que un atleta levantó el brazo con demasiada rapidez antes que la penalización o descalificación sea impuesta.
FALLAS (8.9)	Mal funcionamiento durante la serie de ensayo no puede ser reclamado o repetido. Si se produce un mal funcionamiento durante una serie de competición, un Oficial de Polígono debe determinar si es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE. Si es admisible, la atleta debe completar la serie. El atleta tiene 15 segundos para estar lista para repetir la serie. Sólo un mal funcionamiento admisible se permite en cada Etapa Final. Para cualquier mal funcionamiento adicional, no se permite completar la serie y los hits existentes serán contados. Si el mal funcionamiento es NO VALIDO (NON-ALLOWABLE) se aplicará una penalización de dos (2) hits que deben ser deducidos del resultado de esa serie.

6.17.5 **FINALES – 25 m. PISTOLA MUJERES**

a.) FORMATO DE LAS FINALES	La final de 25 m. Pistola Mujeres consiste de dos etapas, una Semifinal y dos (2) Competencias de Medallas. Todos los resultados son hit-miss. La Semifinal consiste de cinco (5) series de 5-tiros en fase de tiro rápido (duelo). Los ocho (8) finalistas disparan la Semifinal. En la competencia de medallas, las atletas del primer y Segundo puesto de la Semifinal compiten por las medallas de oro y plata mientras que los atletas del tercer y cuarto puesto compiten por la medalla de bronce. Cada serie de la Competencia de Medallas es disparada con la base serie por serie donde la atleta con mayor cantidad de hits en cada serie recibe dos puntos y los resultados empatados un punto cada una. Cada ganadora de la Competencia de Medallas debe sumar siete (7) puntos.
b.) BLANCOS	Deben ser usados dos grupos de cinco blancos 25m EST. En la semi final, cuatro finalistas son asignados por cada grupo en las posiciones A-B-D-E y F-G-I-J. En la Competencia de Medallas, las atletas son asignadas a las posiciones C y H. Las posiciones de partida en la competencia de medallas son determinadas por la posición de partida de la semi final (finalista de la izquierda tira en la posición C).
c.) CALIFA-CACIÓN	Las finalistas arrancan ambas etapas desde cero (0). La calificación es hit o miss; cada tiro dentro de la zona de hit se califica como un hit. El tamaño de la zona hit es dentro de la zona del 10,3 en el blanco 25 m. Pistola Tiro Rápido. En la semifinal, los resultados son acumulativos con clasificación final de cada atleta determinado por la cantidad total de hits de las cinco (5) series y la aplicación de reglas de desempate. Durante las Competencias de Medalla, los puntos se ganan en base a serie por serie. El atleta con más hits en una serie recibe 2 puntos. Si dos atletas están empatados, cada uno recibe 1 punto. El atleta que anota siete (7) puntos es el ganador, si ambos atletas anotan 7 puntos en la misma serie, deberán tirar series adicionales hasta romper el empate.
d.) HORA DE PRESEN-TACIÓN 30 y 15 minutos antes	Las Atletas se deben reportar 30 min. antes de la hora de inicio con su equipamiento y ropa de competición. El Jurado debe completar la verificación del equipamiento lo antes posible después de la presentación de los atletas. Se debe permitir a las atletas o sus entrenadores ubicar su equipamiento, incluyendo suficiente munición para completar la Final, en su Puesto de Tiro por lo menos 15 minutos antes de la hora de inicio. El equipamiento de la atleta puede incluir una pistola de reserva que pueda ser usada para reemplazar una pistola con falla (con la bandera de seguridad colocada).

e) LLAMADO A LA LÍNEA, PERIODO DE PREPARACIÓN Y TIROS DE ENSAYO 12:00 min. antes.	El CRO dirá: "**ATHLETES TO THE LINE"** diez (10) min. antes de la hora de inicio. Después de un (1) minuto, el CRO dará dos (2) min. periodo de preparación con el comando: "**PREPARATION BEGINS NOW.**" Después de dos (2) min., el CRO dirá: "**END OF PREPARATION.**" La serie de ensayo consiste de cinco (5) tiros disparados en secuencia normal de Tiro Rápido (Regla 8.7.6.4). Inmediatamente después del periodo de preparación, el CRO dirá: "**FOR THE SIGHTING SERIES, LOAD.**" Después de este comando las atletas pueden cargar los cargadores, cargados en sus armas y prepararse para tirar. 60 seg. después del comando "**LOAD**," el CRO dirá: "**ATTENTION**" y la luz roja se encenderá. Las atletas llevan sus pistolas a la posición listo. Después de siete (7) seg. se encenderá por primera vez la luz verde de tres (3) seg. para iniciar la serie, al finalizar, el CRO dirá: "**STOP…UNLOAD**." No será hecho ningún comentario durante la serie de ensayo. Después del comando **"STOP…UNLOAD**," las finalistas deben descargar sus pistolas, insertar bandera de seguridad, dejarlas sobre la mesa y enfrentar a los espectadores para la presentación. Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones estén abiertas y con bandera de seguridad insertada.
PRESENTACIÓN 15:00 min. antes	Después que las armas son controladas, el Locutor presentará a las atletas, CRO y Miembro del Jurado a cargo según Regla 6.17.1.11.

1° ETAPA SEMIFINAL Tiros de competición inicio a 0:00 min.	Inmediatamente después de la presentación, el CRO dirá: "**TAKE YOUR POSITIONS**." 15 seg. más tarde, la primera serie de competición arrancará y el CRO dirá: "**LOAD**." Los finalistas tienen un (1) min. para cargar dos (2) cargadores (Regla 8.7.6.2 d. no se aplica para las finales). Sólo uno (1) "LOAD" se da y antes del comienzo de la primera serie de COMPETICIÓN. Durante toda la final, los atletas pueden continuar cargando los cargadores a requerimiento. 1 min. Después de la orden "LOAD", el CRO dirá: ". FIRST SERIES ... READY" Los atletas pueden colocar los cargadores en sus pistolas y se preparan para disparar. 15 seg. Después el CRO dirá: "**ATTENTION**" la luz roja se encenderá. Los atletas deben bajar sus pistolas y adoptar la posición listo (Regla 8.7.2). Después de siete (7) seg. la luz verde se encenderá para iniciar la serie de tiro rápido. Después que la serie se completa, el CRO dirá: "STOP". Después de la orden "STOP," el Locutor dará comentarios acerca de las clasificaciones de los finalistas y los resultados. 15 seg. Después de finalizar del Locutor, el CRO dirá: "NEXT SERIES…READY." Después de 15 seg. el CRO dirá: "ATTENTION." Esta secuencia continuará hasta que todos los finalistas tiren cinco (5) series. después de la quinta serie, y si no hay empates para el segundo o el cuarto puesto, el CRO dirá: "STOP… UNLOAD." Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las pistolas están abiertas, los cargadores se quitan, se descargan y la bandera de Seguridad es insertada. Los atletas deben dar un paso atrás de sus puestos de tiro y dejar sus pistolas sobre la mesa. Habrá una pausa de dos (2) minutos. mientras que el Oficial técnico prepara a los Blancos para la competencia de Medallas . Durante este tiempo, el Locutor reconocerá a los cuatro (4) atletas que se eliminan, así como los atletas que pasarán a la competencia de medallas de bronce y oro.
ELIMINA-CIONES	Después que los finalistas completan cinco (5) series, los cuatro (4) atletas con puntaje más bajo se eliminan y se clasifican en los puestos 5 º, 6 º, 7 º y 8 º de acuerdo con sus totales de hits en la Semifinal. Los atletas del tercer y cuarto puesto en la Semifinal avanzan a la competencia de medalla de bronce. Los atletas de primer y segundo lugar avanzarán a la Competencia de medalla de oro.

EMPATES	Si dos o más atletas tienen la misma puntuación (hits totales) Después de la Semifinal y están empatados en el 4º lugar o el 2º, los atletas empatados deben disparar series de tiro rápido hasta que el empate se rompa. Si hay un empate, el CRO inmediatamente dará a conocer el apellido de los atletas empatados y mandará para disparar la serie de desempate con el procedimiento normal de tiro. El Locutor no hará comentarios hasta que se rompa el empate. Empates para otros puestos después de la Semifinal se deciden por la puntuación de la última serie, y luego la serie anterior, etc. Si el empate no se rompe, los atletas serán clasificados de acuerdo a su resultado en la Clasificación.
2° ETAPA COMPE-TICIÓN DE MEDALLAS	La Competencia de Medallas comenzarán cuando el técnico (sius) señale que los blancos están listos. Las dos atletas tomarán sus posiciones sobre los blancos centrales de cada grupo (Nº 3 y Nº 8). Las Posiciones de partida será decidida por el resultado de la semi-final con los atletas de mayor puntaje a partir de la izquierda. Para iniciar, el CRO dirá: "(APELLIDO, APELLIDO))…TAKE YOUR POSITIONS." Después de 30 seg. el CRO dirá: "LOAD". Después de la orden "LOAD" los atletas tienen un (1) minuto. para cargar dos (2) cargadores. Un (1) min. Después de la orden "LOAD", el CRO dirá: "FIRST SERIES…READY." Los atletas pueden entonces colocan los cargadores en sus pistolas y se preparan para disparar. 15 seg. Después de la orden de "READY", el CRO dirá: "ATTENTION" y encienden las luces rojas. Las atletas deben llevar sus pistolas a la posición Listo. Después de siete (7) seg. la primer luz verde de tres (3) segundos se encenderá para iniciar la serie de tiro rápido. Después de la serie se completa, el CRO dirá: "STOP". Después del comando "STOP", el Locutor dará a conocer los puntos ganados como "(Apellido) ... TWO POINTS, ADVANTAGE (Apellido)." "El Locutor puede entonces dar comentarios sobre la situación de las dos atletas en la Competencia. 30 seg. Después que finaliza el Locutor, el CRO dirá: "NEXT SERIES…READY." Después de 15 seg. el CRO dirá: "ATTENTION". Esta secuencia continuará hasta que un atleta obtenga siete (7) o más puntos con una ventaja de al menos un punto. El CRO dirá: ". STOP...UNLOAD ... RESULTS ARE FINAL" Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones de la pistola están abiertas, los cargadores se quitan, se descargan y se coloca la bandera de seguridad. El Locutor reconocerá al ganador de la medalla de bronce. Habrá un período de dos (2) min. de pausa mientras que los Oficiales y atletas se preparan para la Competencia de Medalla de oro. El mismo procedimiento se sigue para la conducción de la Competencia por la Medalla de oro.

k) COMPLETA LA FINAL	Después que el CRO declare **"RESULTS ARE FINAL"** en la competencia por la medalla de oro, el Locutor inmediata-mente reconocerá a los ganadores de las medallas de oro, plata y bronce.
l) POSICIÓN LISTO (8.7.2)	Si el jurado determina que un atleta levanta su brazo demasiado pronto, o no lo baja suficientemente, el atleta debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos en esa serie (tarjeta verde). En una Final, no se impone la amonestación. En caso de reincidencia, el atleta debe ser descalificado (tarjeta roja). Para decidir una violación a la posición listo, al menos dos Miembros de Jurado de Competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera o tarjeta) mostrando que un atleta levantó el brazo con demasiada rapidez antes que la penalización o descalificación sea impuesta.
m) MALOS FUNCIONA-MIENTOS (8.9.2)	Mal funcionamiento durante la serie de ensayo no puede ser reclamado o repetido. Si se produce un mal funcionamiento durante una serie de competición, un Oficial de Polígono debe determinar si es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE. Si es admisible, la atleta debe completar la serie. La atleta tiene 15 segundos para estar lista para completar la serie. Sólo un mal funcionamiento admisible se permite en cada Etapa Final. Para cualquier mal funcionamiento adicional, no se permite completar la serie y los hits existentes serán contados.

6.17.6 Protestas en Finales

a. Cualquier protesta debe ser hecha por el atleta a su entrenador inmediata-mente manteniendo levantada su mano.

b. Cualquier protesta debe ser decidida inmediatamente por el Jurado de Protestas de Finales (3.12.3.7, 6.16.7 y 6.17.1.10.d.). Una decisión del Jurado de Protestas de Finales es final y no puede ser apelada.

c. Si una protesta en una final no se confirma, debe ser aplicada una penalización de dos puntos o dos hits. No se cobrará la protesta en la final.

6.17.7 Ceremonias de Premiación

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

6.18 FORMULARIOS

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

- **FORMULARIO DE PROTESTA (Form. P)**
- **FORMULARIO DE APELACIONES (Form. AP)**
- **Formulario de Reporte de Incidente en Polígono (Form. IR)**
- **Formulario Notificación Resultado Ofic. de Clasificación (Form CN)**
- **25m PTR Resultado Falla p/computación (Form RFPM)**
- **25m Pistola Estándar Resultado Falla p/computación (Form STDP)**
- **Amonestación violación código Ropa / Publicidad (Form DC)**
- **25m Pistola / 25m Pistola Fuego Central p/computación (form CFP)**

PROTEST FORM – PAGE 1

ISSF	PROTEST FORM	P

PROTEST INFORMATION (TO BE COMPLETED BY ATHLETE OR OFFICIAL)
Event:
Protest to Jury:
Date and time of action or decision being protested.
Action or Decision Being Protested (describe in writing):
Reason for Protest (also list ISSF Rules concerned):
Protest Submitted By: Name – Nation -- Signature

PROTEST RECEIPT (To Be Completed By Official Receiving Protest)	
Protest received: Date:	Time:
Amount Fee Paid:	Received by:
Printed Name and Signature of official receiving protest	

PROTEST FORM – PAGE 2

JURY DECISION (TO BE COMPLETED BY JURY CHAIRMAN):
The Jury met on Date at Time to consider the protest.
The protest was upheld ☐ / denied ☐
Reason for Jury decision:
Jury Chairman: Name and Signature
Notification to the protester
Date
Time
Fee retained / returned

APPEAL FORM – PAGE 1

ISSF	REQUEST FOR DECISION BY JURY OF APPEAL	AP

TO BE COMPLETED BY TEAM LEADER OR REPRESENTATIVE:

If there is continued disagreement with a Jury decision, the matter may be submitted to the Jury of Appeal. A copy of the previous Protest Form (P) must be attached.

Reason for Appeal:

Appeal Information:

Appeal Submitted By:

Name – Nation -- Signature

APPEAL INFORMATION (To Be Completed By Official Receiving Appeal)

Appeal received: Date: Time:

Amount Fee Paid Received by:

Printed Name and Signature of official receiving protest

APPEAL FORM – PAGE 2

JURY OF APPEAL DECISION (TO BE COMPLETED BY JURY CHAIRMAN):
The Jury of Appeal met on Date at Time to consider the protest.
The protest was upheld ☐ / denied ☐
Reason for Jury of Appeal Decision:
Jury Chairman: Name and Signature
Notification to the Protester
Date
Time
Fee retained / returned Name and Signature

The decision of the Jury of Appeal is Final

ISSF	RANGE INCIDENT REPORT FORM	IR

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

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

ISSF	CLASSIFICATION OFFICE SCORE NOTIFICATION FORM			CN
EVENT:		DATE:		
RELAY:		ELIMINATION / QUALIFICATION:		
PRELIMINARY RESULT POSTED BY (NAME):		TIME:		
PROTEST TIME ENDED AT:		TIME:		
THERE WERE NO PROTESTS (NAME):		RESULTS CONFIRMED		
OR...				
PROTEST SUBMITTED (SEE ATTACHED PROTEST FORM)		TIME PROTEST RECEIVED:		
RESULTS NOT YET CONFIRMED				
SIGNATURE OF CLASSIFICATION OFFICER:		TIME:		
SIGNATURE OF CLASSIFICATION JURY MEMBER:		TIME:		
SIGNATURE OF RANKING TECHNICAL OFFICER:		REF:		

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

ISSF	25m Rapid Fire Pistol Men Malfunction Score Computation						Form RFPM
Stage & Relay	/	Series and Time Stage		1st / 2nd 8s / 6s / 4s	Time of Malfunction		
Firing Point Number		Athlete's Name					
Bib Number		Nationality			Date		

For ALLOWABLE malfunction insert "AM", for NON-ALLOWABLE insert "NAM 0", for UNFIRED SHOTS insert "0" – only for misses, or for shots not fired on each single target in both series:

Shot: / Series:	*Left* Monitor	Monitor	*Middle* Monitor	Monitor	*Right* Monitor	Total
Competition						
Malfunction Repetition						
Final Score						

(Final Score equals the total of the lowest value score in each column)

If second part of a ten shot series, the total of the previous (first) five shots must be recorded; if not, leave blank.	Previous five shot score:		Correct Ten shot score:	

Range Officer's Signature		Range Officer's Name (Printed)	
Range Jury Member's Signature		Range Jury Member's Name (Printed)	
Classification Officer's Signature		Classification Jury Member's Signature	
Confirmation of Manual Intervention of Computer Result at Ranking Computer		Technical Officer's Signature	
Classification Jury Member's Signature		Correction Reference Number	

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

ISSF	25m Standard Pistol Men Malfunction Score Computation					Form STDP
Relay		Series and Time Stage	1st / 2nd / 3rd / 4th 150 / 20 / 10 sec		Time of Malfunction	
Firing Point Number			Athlete's Name			
Bib Number			Nationality		Date	

For ALLOWABLE malfunction insert "AM", for NON-ALLOWABLE insert "NAM 0", for UNFIRED SHOTS insert "0" – only for misses, or for shots not fired (by shot number) on the target in both series:

Shot: / Series:	1	2	3	4	5	Total
Competition						
Malfunction Repetition						
Final Score						

(Final Score is the total of the five lowest value shot-scores overall).

If <u>second part of a ten shot series</u>, the total of the previous (first) five shots must be recorded; if not, leave blank.	**Previous five shot score:**		**Correct Ten shot score:**	

Range Officer's Signature		Range Officer's Name (Printed)	
Range Jury Member's Signature		Range Jury Member's Name (Printed)	
Classification Officer's Signature		Classification Jury Member's Signature	
Confirmation of Manual Intervention of Computer Result at Ranking Computer		Technical Officer's Signature	
Classification Jury Member's Signature		Correction Reference Number	

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

6.19 CÓDIGO DE VESTIMENTA

ISSF Regulations regarding the Clothing of Athletes, Coaches and Officials *ISSF Rule General Technical Rule 6.7.6 states:*

"Es responsabilidad plena de los atletas, entrenadores y Oficiales aparecer en los Polígonos vestidos de una manera apropiada para un evento deportivo público. La vestimenta de atletas y oficiales debe cumplir con el código de vestimenta ISSF. Copias están disponibles en la sede de la ISSF "

6.19.1 GENERALIDADES

Todos los deportes tienen que ver con la imagen que presentan al público y a los medios de comunicación. Deportes olímpicos, en particular, si se juzgan por sus atletas y funcionarios de presentar imágenes profesionales y son un crédito para sus deportes. Capacidad del Tiro para crecer como deporte y atraer a nuevos participantes y aficionados, así como el estado futuro del Tiro en el movimiento olímpico se ven afectados por la forma en que sus atletas y funcionarios aparecen en público y medios de comunicación. La ISSF establece el Código de Vestimenta para proporcionar normas y pautas específicas para la aplicación de la Regla 6.7.6..

6.19.2 REGULACIONES DE VESTIMENTA PARA ATLETAS

6.19.2.1 Toda la ropa usada por los atletas en Entrenamiento, Eliminación, Clasificación y Ronda final debe ser la ropa que es apropiada para el uso por atletas en competiciones deportivas de clase internacional. Esta ropa debe transmitir una imagen positiva de los atletas de tiro como atletas de deporte olímpico.

6.19.2.2 Durante las premiaciones u otras ceremonias, los atletas tienen que estar vestidos con su uniforme nacional oficial o trajes nacionales de formación (superior e inferior de entrenamiento o calentamiento uniforme incluyendo zapatos deportivos). Para los equipos, todos los miembros del equipo deben vestir uniformes nacionales apropiadas (Regla 6.7.6.2)2).

6.19.2.3 Los Atletas de Rifle deben cumplir con regulaciones de vestimenta de Rifle descritas en Regla 7.5. Si no llevan pantalones o zapatos especiales de tiro, la ropa usada en competiciones debe cumplir con este Código de Vestimenta.

6.19.2.4 Los Atletas de Pistola deben cumplir con las regulaciones de vestimenta de Pistola descritas en la Regla 8.5.

6.19.2.5 Los Atletas de Escopeta deben cumplir con las reglas de vestimenta de Escopeta descritas en la Regla 9.12.11.

6.19.2.6 La intención de las reglas de vestimenta de rifle, pistola y escopeta es que los atletas en las competiciones deben llevar ropa tipo deportiva que incorporen o muestren colores y emblemas Nacional, Comité Olímpico Nacional o Federaciones Nacionales. Ropa apropiada para el uso en las competiciones incluye ropa de entrenamiento, chándales o uniformes de calentamiento, etc suministradas por las Federaciones Nacionales o Comité Olímpico Nacional.

6.19.2.7 Las prendas de vestir Prohibidas para Competiciones y ceremonias de premiación incluyen pantalones blue jean, pantalones vaqueros o pantalones similares en colores no deportivos, ropa de camuflaje, camisetas sin mangas, pantalones cortos que son demasiado cortos (ver Regla 6.7.6.1, no más de 15 cm. por encima del centro de la rótula), pantalones cortos con hilachas, todo tipo de sandalias, pantalones con parches o agujeros, así como camisetas o pantalones con mensajes no deportivos o inapropiados (ver Regla 6.12.1).

Colores deportivos deben ser los colores del uniforme nacional. Si los colores nacionales no se usan, los colores no deportivos deben ser evitados como el camuflaje, escocés, caqui, oliva o marrón. .

6.19.2.8 Cambio de ropa, se debe realizar en las áreas designadas y no en el campo de juego (no cambiarse en los Puestos de Tiro o Polígonos)

6.19.2.9 Toda la ropa debe cumplir con las Reglas de Derechos Comerciales de patrocinio y publicidad en cuanto a la visualización de las marcas de fabricante y patrocinador.

6.19.3 REGULACIONES DE VESTIMENTA PARA OFICIALES

6.19.3.1 El código de Vestimenta ISSF también se aplica a Miembros de Jurado y Oficiales Técnicos Nacionales incluso Oficiales de Polígonos y Árbitros de Escopeta.

6.19.3.2 Los Oficiales de Competición deben usar ropa que refleje el carácter profesional de sus responsabilidades. Mientras están en servicio, los miembros del Jurado deben llevar puesto el chaleco rojo de Jurado que están disponibles en la sede de la ISSF. Mientras que están en funciones, Árbitros escopeta debe llevar puesto el chaleco azul de árbitro que están disponibles en la sede de la ISSF.

6.19.3.3 Los Oficiales de Competición no pueden usar ningún artículo de ropa prohibidas que se describen en el apartado 6.19.2.7 anterior.

6.19.4 REGLAS DE VESTIMENTA PARA FOTOGRAFOS Y CAMARÓGRAFOS

6.19.4.1 Fotógrafos y camarógrafos acreditados TV con acceso al campo de juego debe respetar el Código de Vestimenta ISSF porque están trabajando a la vista del público.

6.19.4.2 Los fotógrafos y camarógrafos de televisión no deben usar camisas sin mangas, cut-offs, pantalones cortos de gimnasio o para correr. Si usan pantalones cortos deben usar calcetines y zapatos.

6.19.4.3 Los fotógrafos que trabajan en el campo de juego deben usar el chaleco dorsal oficial que son suministrados por la ISSF. Chalecos de fotógrafo llevarán el logotipo de la ISSF y puede tener un logotipo del patrocinador no más grande que el logotipo de la ISSF. Chalecos de fotógrafo llevan números para coordinadores de fotos o el Delegado Técnico de la ISSF puedan identificarlos.

6.19.4.4 Los camarógrafos de TV que trabajan en el campo de juego deben llevar el chaleco oficial. Estos chalecos deberán llevar el logotipo de la ISSF y tienen números fácilmente distinguibles en la parte delantera y trasera para que se los pueda identificar..

6.19.4.5 A los fotógrafos y camarógrafos de televisión no se les permite usar cualquier otro chaleco o chaqueta que muestre publicidad mientras trabajan en el campo de juego.

6.19.5 PROCEDIMIENTOS DE EJECUCIÓN

6.19.5.1 Jurados de Control de Equipos de Rifle, Pistola y Escopeta son respon-sables de hacer cumplir las regulaciones y el código de vestimenta (Regla 6.7.6.3)

6.19.5.2 Durante Campeonatos de la ISSF, Los Jurados emitirán advertencias escritas para corregir la primer violación de vestimenta. Los atletas quienes recibieron advertencias por escrito y que no lo corrigieran (cambio de ropa) serán descalificados. Los jurados normalmente dará advertencias durante el control de equipamiento o entrenamiento. Los jurados podrán permitir a un atleta para completar una serie o etapa de un entrenamiento pre competencia (Escopeta o Pistola de 25 m.) antes de cambiar si el tiempo suficiente para cambiar no se encuentra disponible. Ningún atleta se le permitirá participar en una competencia de Clasificación o Ronda Final o en una ceremonia de premiación con ropa inadecuada o prohibida.

6.19.5.3 Antes y durante las competiciones, los jurados deberán utilizar el formulario de Advertencia por Violación al código de vestimenta (copiar el formulario de la página siguiente) para informar las violaciones al código de vestimenta y solicitar medidas correctivas.

ISSF	DRESS/ADVERTISING CODE VIOLATION WARNING	DC

Incident Report Number: (A record must be kept in Range Register)			
Date of Violation:		Time of Violation:	
Athlete's Name:			
Bib Number:		Nation:	

Description of Dress/Advertising Code Violation:

Corrective Action Requested

Signature of Jury Member:		Printed Name:	Time:

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

10 m. Blanco en Movimiento – Blancos de Papel	6.3.4.8
10 m. Blanco en Movimiento – Blancos Electrónicos (EST)	6.4.16.2
10 m. Eventos – Reglas específicas para Rifle y Pistola	6.11.2
10 m. Polígonos – Equipamientos de blancos	6.4.10
10 m. Polígonos – Medición de la iluminación	6.4.14
10 m. Polígonos – Normas para el Puesto de Tiro	6.4.10
25 m. Blancos	6.3.4.4
25 m. Blancos	6.3.4.5
25 m. Blancos – Corte circular en soporte de blanco	6.4.12.4
25 m. Blancos – Numeración de los blancos	6.4.3.6
25 m. Blancos – sentido de giro	6.4.12.1
25 m. Blancos – simultaneidad de giro	6.4.12.1
25 m. Blancos – tiempo de giro	6.4.12.3
25 m. Blancos – tiempos – duración de la exposición	6.4.12.2
25 m. Blancos – tiempos de exposición	6.4.12.3
25 m. Blancos – tiempos de exposición incorrectos	6.4.12.2
25 m. Blancos – tolerancias de giro de blancos	6.4.12.2
25 m. Blancos – vibraciones	6.4.12.1
25 m. Calificación oficial de blancos en Polígono	6.9.10
25 m. EST – Hojas de Control	6.3.6.2
25 m. Eventos – Procedimientos de Calificación (Blancos de Papel)	6.14.12
25 m. Eventos – Tarjetas de resultados	6.8.15 d)
25 m. Impactos rasgados	6.3.5.11
25 m. Normas de instalación de Blancos giratorios	6.4.12
25 m. Pistola Fuego Central y Pistola estándar. Blancos usados	6.3.4.4
25 m. Pistola Tiro Rápido – Blancos de Papel	6.3.4.4
25 m. Pistola Tiro Rápido – Grupos de Blancos	6.4.11.3
25 m. Pistola Tiro Rápido. Asignación de los Puestos de Tiro	6.6.6.2
25 m. Polígonos – Dimensión de Puestos de Tiro	6.4.11.7
25 m. Polígonos – Equipamiento de Puestos de Tiro	6.4.11.10
25 m. Polígonos – Normas de los Polígonos	6.4.11
25 m. Polígonos – Pantallas entre Puestos de Tiro	6.4.11.8
25 m. Polígonos – Secciones - Grupos	6.4.11.4
25 m. Polígonos exteriores a cielo abierto	6.4.3.3
25 m. Procedimientos de Calificación – Indicación de impactos	6.14.12.2
25 m. Procedimientos de Calificación – Indicación valor de impactos	6.9.9
25 m. Procedimientos de Calificación – Segundo Secretario	6.9.10
25 m. Procedimientos de Calificación – Supervisión del Jurado	6.9.9
25 m. Tiempos de Blancos Electrónicos (EST)	6.4.13
25 m. y 50 m. Etapa de Precisión – Blancos de Papel	6.3.4.5
25 m. y 50 m. Polígonos Interiores	6.4.3.3
300m Blancos Electrónicos (EST) – Tiros cruzados	6.11.8.9
300m Polígonos – Normas de Puestos de Tiro	6.4.8
300m Polígonos exteriores a cielo abierto	6.4.3
300m Rifle – Blancos de Papel	6.3.4.1

50 m. Blanco en Movimiento – Blancos de Papel 6.3.4.7
50 m. Polígonos – Normas de Puestos de Tiro 6.4.9
50 m. Polígonos exteriores – a cielo abierto 6.4.3.
50 m. Rifle – Blancos de Papel 6.3.4.2
Alteración del arma o equipamiento después del control 6.7.7.1
Amonestación 6.12.6.1
Anteojeras 6.7.8.4
Anteojeras laterales 6.7.8.4
Anteojeras laterales para Escopeta (Regla 7.12.6) 6.7.8.4
Anulación de un disparo 6.11.8.9
Anulación de un disparo – El atleta dice no haber tirado: confirmado 6.11.8.9
Anulación de un disparo – El disparo es reportado por otro atleta 6.11.8.9
Apelaciones 6.7.9.3
Aplicación de las Reglas ISSF 6.1.2
Área de espectadores 6.4.1.5
Área de Oficiales 6.4.1.5
Arma sustituta – Mal Funcionamiento 6.13.3
Asignación de Puestos de Tiro – 10 m. Eventos 6.6.6
Asignación de Puestos de Tiro – 25 m. Pistola Tiro Rápido 6.6.6.2
Asignación de Puestos de Tiro – Blanco en Movimiento 6.6.6.4
Asignación de Puestos de Tiro – condiciones iguales 6.6.6
Asignación de Puestos de Tiro – eliminaciones en Polígonos exteriores 6.6.6.1
Asignación de Puestos de Tiro – Equipos – más de una tanda 6.6.6
Asignación de Puestos de Tiro – Principios básicos 6.6.6
Asignación de Puestos de Tiro – restricciones del Polígono 6.6.6
Asignación de Puestos de Tiro – Shotgun (Regla 9.10.4) 6.6.6.3
Asignación de Puestos de Tiro – supervisado por el Delegado Técnico 6.6.6
Bandera de viento 50 m. / 300m 6.4.4
Bandera de viento 50 m. / 300m check antes de Tiempo de Preparación 6.4.4.6
Banderas de Seguridad 6.2.2.2
Banderas de viento. Cambios antes del Tiempo de Preparación 6.4.4.6
Bib. (Start) Números 6.7.8
Blanco Electrónico. Falla de papel o banda de goma 6.10.6
Blanco Electrónico. Falla de sistema en 10 m. y 50 m. 6.10.9
Blanco en Movimiento - Oficial de línea 6.9.5
Blanco en Movimiento – ancho de la Estación de Tiro 6.4.15.6
Blanco en Movimiento – Asignación de Puestos de Tiro 6.6.6.4
Blanco en Movimiento – atleta visible a los espectadores 6.4.15.5
Blanco en Movimiento – Línea Oficiales 6.4.15.8
Blanco en Movimiento – Posición Tiro en seco 6.4.15.6
Blanco en Movimiento – Tiempo de corridas 6.4.15.9
Blanco en Movimiento Polígonos 6.4.15
Blanco en Movimiento Polígonos 10 m. 6.4.16.2
Blanco en Movimiento Polígonos 50 m. 6.4.16.1
Blanco testigo – 25 m. 6.3.6.4
Blanco testigo – 50 m. 6.3.6.4
Blanco testigo – 50 m. y 300 m. 6.3.6.3

Blanco testigo, Tarjeta testigo, Hoja Control	6.3.6.6
Blancos – fijación	6.4.1.1
Blancos – sin movimientos visibles	6.4.12.1
Blancos de arcilla	6.3.7
Blancos de arcilla. Prueba	6.3.7.3
Blancos de ensayo – Blancos de Papel	6.3.6.1
Blancos de Papel	6.3.3
Blancos de Papel	6.3.3.4
Blancos de Papel – 50 m. Rifle y Pistola: cambio de blancos	6.11.4
Blancos de Papel – 50 m. Rifle y Pistola: cambio o marcación lenta	6.11.4
Blancos de Papel - Dimensiones	6.3.4
Blancos de Papel – Manipulación Blancos 50 m. Rifle y Pistola	6.11.4
Blancos de Papel – Manipulación de Blancos 10 m. Rifle y Pistola	6.11.3
Blancos de Papel – 10 m.	6.3.4
Blancos de Papel – 10 m.: cambio de blancos	6.11.3
Blancos de Papel – 10 m.: juntar blancos por serie de 10 tiros	6.11.3
Blancos de Papel – 50 m. Rifle y Pistola	6.11.4
Blancos de papel. Pistola Aire	6.3.4.6
Blancos de papel. Rifle Aire	6.3.4.3
Blancos Electrónicos (EST)	6.3.2.1
Blancos Electrónicos (EST)	6.3.2
Blancos Electrónicos (EST) – Controlado por el Delegado Técnico	6.3.2.8
Blancos Electrónicos (EST) – no firmar hoja de resultados	6.10.4
Blancos Electrónicos (EST) – Responsabilidad del atleta	6.10.4
Blancos Electrónicos (EST) cambio a MATCH por Oficial	6.10.4
Blancos. Altura	6.4.6.1
Blancos. Falla de todos los blancos del polígono	6.10.9.1
Blancos. Falla de todos los blancos. Procedimiento de competencia	6.10.9.1
Blancos. Normas generales	6.3
Blancos. numeración	6.4.3.6
Blancos. Numeración de bastidores y Puestos de Tiro	6.4.3.6
Blancos. Requerimientos generales	6.3.1
Blancos. Solo una zona negra (Diana) de puntería	6.3.3.6
Blancos. Transporte	6.14.10.1
Cajas de armas	6.11.10
Cajas para armas	6.2.2.8
Calibrador 4.5 mm. EXTERIOR – 10 m. Rifle / 10 m. Blanco móvil	6.3.5.8
Calibrador 4.5 mm. INTERIOR	6.3.5.7
Calibrador de rasgado	6.14.12.1
Calibrador para 25 m. Pistola Fuego Central	6.3.5.1
Calibrador para 300m Rifle	6.3.5.2
Calibrador para diez interior Pistola de Aire	6.3.5.6
Calibrador para diez interior Rifle de Aire con Calibrador Pistola de Aire	6.3.5.5
Calibrador para Rifle pequeño calibre y Pistola –calibre 5,6 mm.	6.3.5.3
Calibrador. inserción	6.14.11.5
Calibradores – Aprobación por el Delegado Técnico	6.4.1.10
Calibradores 4.5 mm. EXTERIOR – 10 m. Pistola de Aire	6.3.5.9

Calibradores para Blancos de Papel	6.3.5.4
Calibradores Transparentes	6.14.12.3
Calificación en la Oficina de Clasificación	6.14.10.1
Calificación. Diez interior – Pistola de Aire: calibrador	6.3.5.6
Calificación. Impactos fuera de las líneas de zona	6.14.11.1
Calificación. Tocando la línea	6.3.5.8
Cambio a Match dado por el CRO	6.11.1.2
Camouflage - Mimetizado	6.7.6
Campeonatos. Organización	6.1.4
Cargar – con más de un balín	6.11.2.4
Cargar las armas	6.2.3.2
Cargar las armas – usando un cargador	6.2.3.3
Cargar. Cargar solo un balín	6.11.2.4
Ceremonias – Apariencia de los atletas	6.7.6.2
Ceremonias – Apariencia de los Jurados	6.7.6.3
Cilindro Gas / CO2 – Cambio o rellenado	6.11.2.3
Cilindro Gas / CO2 – responsabilidad de los atletas	6.7.7.1
Cilindros de aire o gas. Cambio o rellenado	6.11.2.3
Comité de Organización. Designaciones	6.1.4.2
Control de Equipamiento, armas, posiciones durante la competencia	6.8.5
Control de Equipo – Control anterior	6.7.7
Control de Equipo – Información de atletas y Jefes de Equipo	6.7.7.1
Control de Equipo – instrumento control flexibilidad	6.5.1
Control de Equipo – instrumentos – Flexibilidad de la ropa	6.5.2
Control de Equipo – instrumentos – Flexibilidad del calzado	6.5.3
Control de Equipo – instrumentos, Calibradores	6.5
Control de Equipo – marcar equipo y armas	6.7.7.1
Control de Equipo – marcas de Blanco en Movimiento	6.7.7.1
Control de Equipo – registrar	6.7.7.1
Control de Equipo – re-inspección	6.7.9.2
Control de Equipo – responsabilidad del atleta	6.7.7.1
Control de Equipo – sujeción a los controles	6.7.4
Control de Equipo – supervisión del Jurado	6.8
Control de Equipo – Ventaja injusta para otros	6.7.1 / 6.7.2
Control de Equipo en interés de la seguridad	6.2.1
Control de Equipo. Alteración del arma o equipamiento	6.11.6.2
Control de Equipo. Arma o equipo no aprobado	6.11.6.1
CRO (Chief Range Officer) – deberes y funciones	6.9.1
Delegado Técnico. Examen de blancos de papel y platillos	6.3.3
Delegado Técnico: Control de Blancos Electrónicos (EST)	6.3.2.8
Delegado Técnico: examen de calibradores	6.4.1.10
Delegado Técnico: reporte de récords del mundo / Olímpicos	6.14.9
Delegado Técnico: Supervisión – asignación de Puestos de Tiros	6.6.6
Demasiados tiros por blanco – 2 veces	6.11.7.2
Demasiados tiros por blanco – 3 Posiciones Eventos – consideración	6.11.7.2
Demasiados tiros por blanco – Más de dos veces	6.11.7.2
Demasiados tiros por blanco – Transferir el valor de tiros en exceso	6.11.7.2

Descargar carga propelente después de COMENZAR (START)	6.11.2.2
Desempates Shoot-off para eventos de 25 m.	6.15.6
Desplazar a la Posición de reserva	6.10.9.3
Desplazar a otro Puesto de Tiro	6.10.9.3
Detener el tiro por Miembro de Jurado / Oficial en interés de seguridad	6.2.1.5
Dispositivos especiales – vestimenta	6.7.5.3
Distancias de Tiro	6.4.5
Distancias de Tiro - mediciones	6.4.5.1
Ejercicios de puntería	6.11.1.1
Elegibilidad de atletas	6.7.8.3
Empate por Equipo	6.15.7
Empate. Individual	6.15.1
Empate. Individual – romper todos los empates	6.15.1
Empates – 25 m. Eventos sin Finales	6.15.2
Empates – cuenta atrás	6.15.1
Empates – Generalidades	6.15
Empates – Individual	
Empates en eventos con finales	6.15.5
Entrenamiento General	6.6.2
Entrenamiento no oficial	6.6.2.3
Entrenamiento Oficial	6.6.2.1
Entrenamiento Pre-Evento	6.6.2.2
Equipos productores de sonido	6.7.5.4
Equipos y Municiones	6.7
Escopeta – asignación de Puestos de Tiro (Regla 7.10.4)	6.6.6.3
Escopeta – selección de Polígonos y rondas	6.6.6.3
Escopeta. Delegado Técnico: selección de polígonos - rondas	6.8.3
Espíritu de las Reglas ISSF	6.7.2
EST Blancos Electrónicos. Procedimientos para su Examen	6.8.10
EST. Cambio de ensayo a MATCH	6.10.4
EST. falla de un solo blanco	6.10.9.2
EST. Note of failure to register or display a shot.	6.10.9.3
EST. Oficiales Técnicos	6.10.1
EST: Tiros fuera del área de la Hoja de Control	6.3.6.5
Esterillas de Tiro	6.4.7.2
Examen de Blancos Electrónicos (EST)	6.3.2.8
Examen por el Jurado	6.7.9.1
Examen por el Jurado. Tiro extra	6.10.9.3
Finales – 10 m. / 50 m . Tirar antes de START o después de STOP –.	6.11.1.1
Finales – 25 m. Pistola Mujeres	6.17.5
Finales – 25 m. Pistola Tiro Rápido	6.17.4
Finales – Anuncio de los impactos – 25 m. Pistola	6.17.5
Finales – Anuncio de los impactos – 25 m. Pistola Tiro Rápido	6.17.4
Finales – Anuncio de los impactos – Eventos de 10 m. / 50 m.	6.17.2
Finales – Anuncio de resultados oficiales	6.17.1.13
Finales – Blancos 10 m. / 50 m.	6.17.2
Finales – Blancos de Papel de 10 m. / 50 m.	6.14.10

Finales – Calificación 6.17.1.5
Finales – Cantidad de finalistas en 25 m. 6.17.1.1
Finales – Cantidad de finalistas en 10 m. / 50 m. 6.17.1.1
Finales – Clasificación para final. Programa completo 6.17.1.1
Finales – Comandos de ensayo 10 m. / 50 m. Tendido y 50 m. Pistola 6.17.2
Finales – Comandos de ensayo 25 m. Pistola Mujeres 6.17.5
Finales – Comandos de ensayo 25 m. Pistola Tiro Rápido 6.17.4
Finales – Comandos de ensayo en 50 m. Rifle 3 Posiciones 6.17.3
Finales – Control de atletas y equipamiento antes de la Final 6.17.1.3
Finales – Control de peso del disparador antes de la Final. 6.17.1.3
Finales – Descarga de gas. 6.11.2.1
Finales – Empates en 10 m. / 50 m. Tendido y 50 m. Pistola 6.17.2
Finales – Empates en 25 m. Pistola Mujeres 6.17.5
Finales – Empates en 25 m. Pistola Tiro Rápido 6.17.4
Finales – Empates en 50 m. 3 Posiciones 6.17.3
Finales – EST. falla de todos los blancos 6.10.9.1
Finales – EST. falla de todos los blancos – 10 m. y 50 m. 6.10.9
Finales – EST. falla de todos los blancos – Eventos de 25 m. 6.10.9
Finales – EST. Falla de un solo blanco – 10 m. y 50 m. 6.17.1.8
Finales – EST. Falla de un solo blanco – 25 m. Eventos 6.10.9.2
Finales – EST. Reclamos 6.17.1.8
Finales – Hora de inicio (START) 6.17.1.3
Finales – Hora de presentación impresa en Programa Oficial 6.6.1.5
Finales – Mal Funcionamientos en 25 m. 6.17.1.6
Finales – Mal Funcionamientos en 10 m. y 50 m. 6.17.1.6
Finales – Marcado de los blancos EST 10 m. / 50 m. 6.17.2
Finales – Más de un tiro disparado 6.11.2.4
Finales – Ordenes de Competición – 10 m./ 50 Tendido y 50 m. Pistola 6.17.2
Finales – Ordenes de Competición – 50 m. Rifle 3 Posiciones 6.17.3
Finales – Posición de partida 10 m. / 50 m. 6.17.1.2
Finales – Posición de partida 25 m. Pistola 6.17.1.2
Finales – Posición de partida 25 m. Pistola Tiro Rápido 6.17.1.2
Finales – Presentación de los finalistas 6.1.1.11
Finales – Presentación en el Polígono 6.17.1.3
Finales – Presentación tardía. 6.17.1.3
Finales – Procedimientos de Competición 6.17.1.12
Finales – Programa 10 m. pistola 6.17.2
Finales – Programa 25 m. Pistola Mujeres 6.17.5
Finales – Programa 25 m. Pistola Tiro Rápido 6.17.4
Finales – Programa 50 m. Rifle 3 Posiciones Hombres y Mujeres 6.17.3
Finales – Programa 50 m. Tendido y 50 m. Pistola 6.17.2
Finales – Programa Escopeta 9.17
Finales – Programa Rifle y Pistola 6.17
Finales – Resultado Oficial Final 6.17.1.13
Finales – Retardo de Finales 6.11.6.4
Finales – Sistemas operados por carritos 6.11.4
Finales – Tiempo de Preparación – Protesta de resultados 6.17.1.7

Finales – Tiempo de Preparación 10 m. / 50 m. 6.11.1.1
Finales – Tiempo de Preparación 25 m. 6.17.4
Finales – Tiempo de Preparación. Decisiones 6.17.6
Finales – Tiro en seco prohibido 6.11.2.2
Firma en hoja de resultados – Blancos Electrónicos (EST) 6.10.4
Flash fotográfico. Prohibido durante la competencia 6.11.10
Formula para la ronda de Clasificación 6.6.6.1
Formularios 6.18
Fumar 6.11.10
Hombres. Eventos 6.1.2
Horarios – controlados por los Jurados 6.8
Impacto cuestionado – calificación 6.10.9.3
Impacto cuestionado no localizado 6.10.9.3
Información falsa 6.12.7
Infracciones y reglas disciplinarias 6.12.7
Infracciones y reglas disciplinarias – acciones del Jurado / examen 6.12.7
Inscripciones 6.6.3
Interrupción del tiro por más de 3 minutos 6.11.51
Interrupción del tiro por más de 5 minutes o mover a otro Puesto de Tiro 6.11.5.2
Interrupciones 6.11.5
Jefe de Equipo 6.6.4
Jefe de Equipo – responsabilidades 6.12.3
Jurado – Conocimiento y aplicación de las Reglas ISSF 6.1.2
Jurado – Decisiones 6.8.8
Jurado – Decisiones en re inspección de ropa 6.7.9.3
Jurado – Examen antes de la competición 6.8.3
Jurado – Extensión de tiempo por el Jurado 6.8.13
Jurado – Mayoría 6.8.7
Jurado – Responsabilidades 6.8.13
Jurado – supervisión – examen de equipamiento, armas, posiciones 6.8
Jurado de Clasificación – Blancos Electrónicos (EST) 6.10.3
Jurado de Clasificación – deberes y procedimientos 6.14.5
Jurado de Clasificación – supervisión de resultados 6.8
Jurado. Deberes y funciones 6.8
Jurado. Miembros – atletas u Oficiales de Equipo 6.8.12
Jurado. Miembros – consejo o asistencia a los atletas 6.8.4
Jurado. Miembros en la línea de blancos en 25 m. 6.8.15
Jurado. Miembros uso chaleco rojo 6.8.2
Jurado. Presencia. 6.8.7
Jurados – Consejo y supervisión 6.8
Jurados – designación de Jurados 6.1.4.1
Jurados – Jurados de competición – Generalidades 6.8
Libro de Resultados 6.14.3
Línea de Blancos 6.4.3.2
Línea de blancos 6.4.5.4
Línea de Tiro 6.4.3.2
Línea de Tiro. Marcación y dimensiones

Lista de resultados – Abreviaturas 6.14.3.2
Lista de resultados – contenido 6.14.3.1
Lista de resultados – informe a la ISSF 6.14.4
Listo para tirar (Ready) - Atleta 6.12.4
Llegada tarde 6.11.6.4
Mal Funcionamiento – Tiempo extra 6.13.4
Mal Funcionamiento – tiros extras de ensayo 6.13.4
Mal Funcionamiento no VALIDO 6.13.2
Mal Funcionamientos 6.13
Mal Funcionamientos de armas / munición 6.13
Mal Funcionamientos Válidos 6.13.2
Manejo de Blancos 10 m. Blancos de Papel 6.11.3
Manejo de Blancos 50 m. Blancos de Papel s 6.11.4
Manipulación de armas – auto disciplina 6.2.2
Manipulación de armas – después de STOP 6.2.3.5
Manipulación de armas – Retirar el arma durante el transcurso del tiro 6.2.2.1
Marcadores – Blancos de Papel – 25 m. 6.14.12.2
Mesa de Tiro 6.4.7.1
Monitor – Visibilidad 6.10.9.3
Muestras de blancos de papel y Platillos para la ISSF 6.3.3
Mujeres. Eventos para mujeres 6.1.2
Normas para polígono Doble Trap 6.4.20.2.3
Normas para Polígonos de Blanco en Movimiento – Generalidades 6.4.15
Normas para Polígonos de escopeta 6.4.17
Oficial de Blancos – Blancos de Papel s 6.9.6
Oficial de Blancos – Blancos de Papel s – 25 m. 6.9.8
Oficial de Blancos – Blancos Electrónicos (EST) 6.10.2
Oficial de Fosa – Blancos de Papel 6.9.5
Oficial de Fosa – Blancos de Papel s – Blanco en Movimiento 6.9.7
Oficial de Polígono – Conocimiento y aplicación de las Reglas ISSF 6.9.2
Oficial de Polígono – Responsabilidades 6.9.2
Oficial de Polígono: Deberes y funciones 6.9.2
Pizarra de Polígono 6.4.2
Pizarra principal 6.4.2
Polígono interior – Medición de la iluminación (lux) 6.4.14
Polígono. Normas 6.4.1
Polígono. Sector prueba de armas 6.4.11.11
Polígonos de Trap 6.4.20.2.3
Polígonos Doble Trap – Normas 6.4.20
Polígonos Doble Trap – Polígonos separados 6.3.1.4
Polígonos Doble Trap – Uso del Polígono 6.4.1.4
Polígonos Interiores para armas neumáticas 6.4.1.6
Polígonos internos. Medición de la iluminación 6.4.14
Polígonos internos. Requerimientos de luz 6.4.14
Polígonos. Inspección por el Delegado Técnico 6.4.1.10
Procedimientos de Calificación 6.14.
Procedimientos de Calificación (Blancos de Papel s) 25 m. Eventos 6.14.12

Propaganda	6.12.1
Protección auditiva	6.2.5
Protección en contra de lluvia, sol, viento.	6.4.1.5
Protección ocular	6.2.6
Protesta – Verbal	6.15.4
Protesta de resultados	6.10.7
Protesta de resultados – Blancos de Papel	6.16.6.3
Protesta de resultados – Blancos Electrónicos (EST)	6.10.7
Protesta de resultados – EST: deducción 2 puntos	6.16.6.2
Protesta escrita	6.16.5
Protesta escrita – Decisión enviada a la ISSF	6.16.2
Protesta por el valor de un impacto en Blancos Electrónicos (EST)	6.10.7
Protesta “shoot off” 25 m. Pistola	6.15.6.1
Protesta Verbal	6.16.4
Protestas – Escritas	6.16.5
Protestas – Tratadas por el Jurado	6.80.10
Protestas de resultados. Jurado de clasificación	6.16.6
Protestas y Apelaciones	6.16
Protestas y Apelaciones. Tarifas	6.13.3
Protestas. Tiempo después de resultados preliminares	6.16.6.1
Prueba de armas. Polígono o sector de prueba	6.4.11.11
Puesto de Tiro. Equipamiento	6.4.11.10
Puesto de Tiro. Normas generales 300m, 50 m., 10 m.	6.4.7
Puesto de Tiro. Sustancias en el piso	6.11.10
Puesto de Tiro. Variación horizontal	6.4.6.2
Puestos de Tiro. Asignación	6.6.6
Put down a gun	6.2.2.3
Reasumir el tiro después de STOP	6.2.3.5
Récord del mundo – Finales	9.14.9.2
Récord del mundo – Júniors	9.14.9.3
Récord del mundo:– Certificación	6.14.9.1
Récord del mundo: verificación	6.14.9.4
Récords	6.14.3
Reemplazo de un atleta de un Equipo	6.6.5
Reglas de conducta para atletas y Oficiales	6.12
Reglas de Polígonos y blancos	6.4
Reglas ISSF: Objeto y Propósito – Polígonos, Blancos	6.1.1
Reglas para todos los Rifles de 10 m. y 50 m. Pistola	6.11.1.1
Reglas Técnicas. Alcance	6.1.3
Reglas. conocimiento	6.1.2
Reglas. Sanciones para violación de las reglas	6.12.6
Reglas. Violaciones – Penalizaciones	6.12.6
Re-inspección de un arma o equipamiento	6.7.9.2
Relación con los medios	6.4.2
Relación con los medios: Facilidades – asistencia – cooperación	6.4.2
Reparar o reemplazar un arma	6.13.3
Reparar o reemplazar un arma – no tiempo extra, si tiros de ensayo	6.13.4

Responsabilidad de Oficiales LOAD / START - UNLOAD / STOP 6.2.3.1
Responsabilidad de transporte de Blancos 6.9.6
Responsabilidad del atleta - equipamiento 6.7.1
Resultados por Equipos en 50 m. y 300 m. Eventos de Eliminación 6.6.6.1
Resultados preliminares 6.14.1
Resultados. – firma en hoja de resultado 6.14.10.3
Resultados. Determinación independiente 6.14.10.
Reunión Técnica 6.6.4
Segundo Anotador – Blancos de Papel 6.9.3
Segundo Anotador – Blancos de Papel – Blanco en Movimiento 6.9.4
Segundo Anotador - Equipamiento 6.9.3
Segundo secretario – Blancos de Papel s – 25 m. 6.8.15
Seguridad 6.2
Seguridad de atletas, Oficiales de Polígono , espectadores 6.2.1.3
Seguridad de Polígonos 6.2.1.2
Seguridad. Requerimientos 6.2.1
Sistema de señales en el Polígono y en la fosa 6.4.11.5
Sistemas de Blancos 6.4.1.9
Skeet Polígonos – Normas 6.4.21
Skeet Polígonos – Normas 6.4.21.4
Sol – orientación de Polígonos 6.4.3.1
Sombra en los blancos 6.4.3.1
Stara (Comenzar) de la competición 6.11.1.2
Sustancias – poner en el Puesto de Tiro 6.11.10
Tarjetas de penalización 6.12.6.1
Teléfonos móviles 6.11.10
Teléfonos móviles – Indicación de NO USAR 6.11.10
Tiempo adicionado por el Jurado – Desplazado a otro Puesto de Tiro 6.11.5.2
Tiempo adicionado por el Jurado – Marcación lenta o cambio blancos 6.11.4
Tiempo adicionado por el Jurado – Marcado en Reporte de Incidente 6.11.5.2
Tiempo adicionado por el Jurado – Tiro detenido por más de 5 min. 6.11.5.2
Tiempo de Preparación – blancos de ensayo, control pre-competición 6.11.1.2
Tiempo de Preparación – Tiro en seco, puntería, manipulación 6.11.2.1
Tiempo de protesta de resultados 6.16.6.1
Tiempo remanente 6.11.1.2
Tiempos de Blanco en Movimiento 6.4.15.9
Tirador zurdo 6.1.2
Tiradores diestros 6.1.2
Tirar antes de LOAD / START 6.2.3.4
Tirar antes del comando START 6.11.1.1
Tirar después de UNLOAD / STOP 6.2.3.4
Tirar después del comando STOP 6.11.1.4
Tiro en seco 6.2.4.1
Tiro en seco. Definición 6.2.4.1
Tiro Extra – Anulación del ultimo tiro (extra de la competencia) 6.10.9.3
Tiro Extra – Indicación de tirar otro tiro 6.10.9.3
Tiro Extra – No registrado en el monitor 6.10.9.3

Tiro Extra – Registrado y Mostrado en el monitor	6.10.9.3
Tiros cuestionados	6.14.11.2
Tiros de ensayo	6.11.1.2
Tiros de ensayo antes del primer tiro de competición	6.11.1.1
Tiros de ensayo después del primer tiro de competición	6.11.1.2
Tiros en exceso en Blancos de Papel	6.11.7.2
Tiros en exceso en un evento o posición	6.11.7.1
Tiros irregulares 10 m., 50 m. y 300m	6.11.7
Tiros no disparados	6.14.7
Tiros no disparados	6.11.1.2
Tiros rasgados en 25 m.	6.14.12.2
Transferir el valor de tiros en exceso – cuenta atrás	6.11.7.1
Transferir el valor de tiros en exceso – Demasiados tiros por blanco	6.11.7.2
Trap y Doble Trap. Sección de fosa	6.4.19
Trap. Polígonos – Máquina lanza blancos	6.4.18.3
Trap. Polígonos – Normas	6.4.18
Tratado de la seguridad de otros en un polígono de tiro	6.2.1.4
Valor de los impactos	6.14.11
Ventaja injusta sobre otros	6.7.2
Verificación de blancos de papel y platillos por la ISSF	6.3.3.1
Verificación de seguridad de armas	6.2.2.2
Vestimenta. Regulaciones. Apropiada para un evento público	6.17.1.3
Violación de reglas de Seguridad	6.12.7
Violaciones – ocultas	6.12.7
Violaciones – visibles	6.12.7
Zona de puntuación – líneas de puntuación	6.14.11.1