



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



Reglamento Técnico General para todas las Modalidades de Tiro

EDICIÓN 2017
Actualización 25-02-2020

Capítulos

- 6.1 GENERAL
- 6.2 SEGURIDAD
- 6.3 BLANCOS Y NORMAS PARA LOS BLANCOS
- 6.4 CAMPOS DE TIRO Y OTRAS INSTALACIONES
- 6.5 CALIBRADORES E INSTRUMENTOS
- 6.6 ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS
- 6.7 VESTIMENTA Y EQUIPO DE COMPETICIÓN
- 6.8 DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN
- 6.9 COMITÉ ORGANIZADOR DE LA COMPETICIÓN Y ARBITROS
- 6.10 FUNCIONAMIENTO DE LOS BLANCOS ELECTRÓNICOS
- 6.11 PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN (Ver también 6.17, Procedimientos Finales)
- 6.12 NORMAS DE CONDUCTA PARA DEPORTISTAS Y ÁRBITROS
- 6.13 INTERRUPCIONES
- 6.14 PROCEDIMIENTO DE PUNTUACION Y RESULTADOS
- 6.15 DESEMPATES
- 6.16 RECLAMACIONES Y APELACIONES
- 6.17 FINALES OLÍMPICAS DE CARABINA Y PISTOLA
- 6.18 COMPETICIÓN DE EQUIPOS MIXTOS DE CARABINA Y PISTOLA AIRE
- 6.19 FORMULARIOS

NORMAS NUMÉRICAS: Todas las normas de la federación internacional de deporte de tiro, en adelante, ISSF, están numeradas de acuerdo con las normas de protocolo numéricas que limitan los números a cuatro niveles (p.e. 6.10.3.5). Si se utiliza un quinto nivel, estas normas serán designadas con las letras a), b), c), etc.

6.21 INDICE

- 1 BLANCO DE PAPEL Y CALIBRADORES**
- 2 EQUIPAMIENTO DE CAMPOS Y PUESTOS DE TIRO**
- 3 FUNCIONES Y DEBERES DE LOS OFICIALES DE COMPETICIÓN**
- 4 PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN**
- 5 PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN**
- 6 PROCEDIMIENTO DE PUNTUACION Y RESULTADOS A 300m**

Definiciones y Abreviaciones

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

Término	Definición
Deportistas	Competidores o participantes en una competición. Los participantes del deporte de tiro se les denomina Deportistas
Dorsal	Cada deportista inscrito en un campeonato es identificado con un único dorsal numérico. Estos números se usan para identificar y localizar a los competidores y deben ser llevados en la espalda de los deportistas durante los entrenos y las competiciones.
Campeonato	Competición de tiro organizado con un programa de modalidades. Un campeonato es una competición que ha sido autorizada y supervisada por las normas de la ISSF, los delegados técnicos, jurados y los controles anti-dopaje.
Clasificación	Término obsoleto utilizado en el anterior reglamento de la ISSF para definir "puntuación, tiempo y resultados ". Ver " RTS"
Competición	Referencia general a un evento deportivo que puede incluir una serie de modalidades (Campeonato) o puede ser un evento dentro de una sola modalidad.
Proceso de tiro	La descripción de la fase de competición de una modalidad que especifica el número de disparos de cada serie y fase, el tipo de disparo y los límites de tiempo.
CRO	Jefe de galería.
Disciplina	Un subgrupo de modalidades dentro de un deporte que tienen características en común. En el deporte de tiro hay cuatro disciplinas: 1) Carabina/Rifle, 2) Pistola, 3) Escopeta y 4) Blanco móvil
ETS	Sistema de Blancos Electrónico (s)
Modalidad	Única competición con un proceso específico de tiro y normas de conducta, la ISSF también recoge algunas modalidades adicionales para competiciones individuales o en equipos para Open y Juniors.
Final	La final es la última fase de la modalidad competitiva olímpica. Los mejores 6 u 8 deportistas de la clasificación, dependiendo de la modalidad, tienen una nueva competición (comienzan de cero) para decidir su clasificación definitiva.
FOP	Zona de tiro. La FOP incluye un área detrás de la línea de fuego donde el acceso está restringido a los deportistas participantes y árbitros, la línea de tiro o los puestos de tiro, así como la zona de fondo que incluye los blancos, parabolas traseros o la zona seguridad.
Disparos de competición	Número o registro de disparos que cuentan en la puntuación del deportista

Competiciones con medallas	Blanco Móvil 10m de 60 y 40 disparos se concluyen con una competición, que deciden la clasificación final de los cuatro mejores deportistas.
Min. / Seg.	Minuto, minutos / Segundo, segundos
Competición Olímpica	Modalidad deportiva aceptada por el Comité Olímpico Internacional incluida dentro de un programa Olímpico. Existen quince modalidades Olímpicas. Cada Modalidad tiene una clasificación y una final.
PET	Entreno previo a la competición.

RTS	Resultados, tiempo y puntuación. El proceso RTS incluye la preparación de las listas de salida, blancos, resolución de puntuación, preparación y publicación de resultados.
Ronda, Tanda	Es una fase de competición dentro de una modalidad deportiva. Las modalidades de tiro tienen ronda de eliminación, ronda de clasificación y finales. En modalidades de plato la "ronda" puede referirse solo a series de platos de 25 platos/dobles.
Series	Secuencia de disparos dentro de una fase de tiro. La mayoría de las modalidades de tiro tienen series de 10 disparos; las modalidades de pistola de 25 metros tienen series de 5 disparos; las modalidades de plato tienen 25 o 30 platos. Las series en plato, a menudo son llamadas rondas.
Disparos de ensayo	Disparos que se realizan antes de los disparos de Competición.
Deporte	Un conjunto de modalidades de diferentes competiciones con elementos comunes y con un único órgano de gobierno. El Tiro, es un Deporte, donde los participantes en distintas modalidades disparan sus armas contra blancos que clasifican a los competidores de acuerdo a su resultado. El COI reconoce el Tiro como uno de los 28 deportes olímpicos de verano.
Presentación deportiva	Las retransmisiones televisivas, de audio y notas informativas como los anuncios, la música, el color y la retransmisión mediática son utilizados en las modalidades de tiro para hacerlos más atractivos e informativos para los espectadores y la audiencia televisiva.
Equipo	Un grupo de deportistas registrado a una modalidad para realizar puntuaciones de tiro en modalidades de pistola y/o carabina o un grupo de deportistas en un grupo específico de modalidades de plato.
Fase	Parte de una modalidad de competición de tiro. En una modalidad de carabina de 3 posiciones, ésta tiene 3 fases, una para cada posición, en las modalidades de 25 metros Damas hay 2 fases, precisión y tiro rápido.
Lista de salida	Documento oficial elaborado en las competiciones que relaciona a todos los deportistas según la fase, posición o escuadra.
Inicio	El inicio de cada modalidad deportiva de tiro se determina cuando los árbitros dan la primera orden para realizar el primer disparo de la competición.
Modalidades por equipos	La ISSF reconoce las modalidades por equipos que son incluidas en los programas de los campeonatos mundiales. Estas modalidades por equipos establecen rankings basados en el total de las puntuaciones de tres deportistas registrados en una modalidad individual.

MODALIDADES DE TIRO RECONOCIDAS POR ISSF

Estas tablas enumeran las modalidades de tiro reconocidas por la ISSF y su estado según lo aprobado por el Comité Olímpico Internacional y/o la Asamblea General de la ISSF (1.6.7.7) junto con detalles técnicos básicos sobre sus formatos y números de disparos en cada competición aprobada por el Consejo Administrativo de ISSF (1.7.2.5).

- En los Campeonatos de la ISSF, las modalidades para Senior, Junior Masculino, Damas y Junior Femenino pueden competir solo como individual o por individual y por equipos (3 personas) como se establece en el presente Reglamento y en el Programa de Competición (3.7).
- El status indica el estado de reconocimiento de cada modalidad:
- M = La modalidad es reconocida para hombres.
- W = La modalidad es reconocida para damas.
- MJ = La modalidad es reconocida para juniors masculinos.
- WJ = La modalidad es reconocida para juniors femeninos.
- Olímpica = La modalidad es reconocida por el COI por su inclusión en los programas olímpicos.
- WCH = La modalidad es obligatoria en el Campeonato del Mundo.
- WCHS = La modalidad es separable del Campeonato del Mundo que puede ser organizado en un WCH por separado si no se puede incluir en un WCH ordinario (ver 3.3.3.4).
- Las modalidades olímpicas tienen una clasificatoria y una final. Las modalidades no olímpicas sólo tienen un programa de competición sin Finales.
- Las Reglas Técnicas para todas las modalidades de la ISSF se encuentran en las Reglas Técnicas Generales 6.0 y en las Reglas de Carabina, Pistola, Escopeta y Blanco Móvil (7.0, 8.0, 9.0, 10.0)
- Las reglas técnicas para las finales de carabina y pistola se encuentran en 6.17; Reglas para las finales de escopeta se encuentran en 9.18; Las reglas para blanco móvil se encuentra en 10.8.
- Las Reglas Técnicas para las modalidades de Equipo Mixto se encuentran en 6.18 y 9.19.

MODALIDADES PARA SENIOR, DAMAS Y JUNIORS				
Nombre de modalidad	Abrev.	Categoría	Clasificatoria y Competición	Final
10m Carabina Aire (en pie)	AR60	M, MJ, Olímpica, WCH	60 disparos	24 disparos máx
50m Carabina 3 posiciones (rodilla, tumbado, en pie)	FR 3x40	M, MJ, Olímpica, WCH	3x40 disparos	3x15 disparos máx
50m carabina tendido	FR60PR	M, MJ, WCH	60 disparos	
300m Fusil 3 posiciones (rodilla, tumbado, en pie)	300FR3x40	M. WCHS	3x40 disparos	
300m Fusil Standard 3 posiciones (rodilla, tumbado, en pie)	300STR3x20	M. WCHS	3x20 disparos	
300m Fusil tendido	300FR60PR	M. WCHS	60 disparos	
Pistola Aire 10 m	AP60	M, WJ, Olímpica, WCH	60 disparos	24 disparos máx
25m Pistola Tiro Rápido	RFP	M, MJ, Olímpica, WCH	30+30 disparos	8x5 disparos máx
25m Pistola Standard (series 150, 20, 10 seg)	STP	M, MJ, WCH	20+20+20 disparos	
25m Pistola Fuego Central (series de precisión y tiro rápido)	CTP	Solo M, WCH	30+30 disparos	
Pistola 25m (series de precisión y tiro rápido)	SPM	Solo MJ, WCH	30+30 disparos	10x5 disparos máx
Pistola 50m	FP	M, MJ, WCH	60 disparos	
Trap	TR125	M, MJ, Olímpica, WCH	125 platos	50 platos máx
Skeet	SK125	M, MJ, Olímpica, WCH	125 platos	60 platos máx
Doble Trap	DT150	M, MJ, WCH	150 platos	
10m Blanco Móvil (carreras lentas y rápidas)	10RT	M, MJ, WCHS	30+30 disparos Competición medalla (ver 10.8)	
10m Blanco Móvil Mixto (carreras lentas y rápidas)	10RTMIX	M, MJ, WCHS	40 disparos mixtos	
50m Blanco Móvil (carreras lentas y rápidas)	50RT	M, MJ, WCHS	30+30 disparos	
50m Blanco Móvil Mixto(carreras lentas y rápidas)	50RTMIX	M, MJ, WCHS	40 disparos mixtos	

MODALIDADES PARA SENIOR, DAMAS Y JUNIORS				
Nombre de modalidad	Abrev.	Categoría	Clasificatoria y Competición	Final
10m Carabina Aire (en pie)	AR60W	W, WJ, Olímpica, WCH	60 disparos	24 disparos max.
Carabina 3-Posiciones 50m (rodilla, tendido, pie)	R3X40	W, WJ, Olímpica, WCH	3 x 40 disparos	3 x 15 disparos max.
50m Fusil Tendido	R60PR	W, WJ, WCHS	60 disparos	
300m Fusil 3-Positions (rodilla, tendido, pie)	300R3X40	W, WCHS	3 x 40 disparos	
300m Fusil Tendido	300R60PR	W, WCHS	60 disparos	
10m Pistola Aire	AP60W	W, WJ, Olímpica, WCH	60 disparos	24 disparos max.
Pistola (precisión y series de 25m tiro rápido)	SP	W, WJ, Olímpica, WCH	30 + 30 disparos WCH	10 x 5 disparos max.
Trap	TR125W	W, WJ, Olímpica, WCH	125 platos	50 platos max.
Doble Trap	DT150W	W, WJ	150 platos	
Skeet	SK125W WCH	W, WJ, Olímpica, WCH	125 platos	60 platos max.
Blanco Móvil (carreras 10m lentas y rápidas)	10RTW	W, WJ, WCHS	30 + 30 disparos Competición para medalla (ver 18.8)	
10m Blanco Móvil Mixto (carreras lentas y rápidas)	10RTMIXW	W, WJ, WCHS	40 disparos mixtos	

MODALIDAD EQUIPOS MIXTOS PARA EQUIPOS DE 2-PERSONAS (UN HOMBRE + UNA MUJER)

Nombre de modalidad	Abrev	Categoría	Clasificatoria y competición	Final
10m Carabina Aire (standing)	ARMIX	M, W, MJ, WJ,	30+30 (parte 1) 20+20 (parte 2)	Competición Medallas El MT para alcanzar 16 puntos
10m Pistola Aire	APMIX	M, W, MJ, WJ,	30+30 (parte 1) 20+20 (parte 2)	Competición Medallas El MT para alcanzar 16 puntos
Trap	TRMIX	M, W, MJ, WJ,	75+75	Competición Medallas 25x+25
Skeet	SKMIX	M, W, MJ, WJ,	75+75	Competición Medallas 25x+25

Otros eventos de equipos mixtos pueden incluirse en los Campeonatos ISSF con la aprobación del Comité Ejecutivo

6.1 GENERAL

6.1.1 Objetivo y propósito de la ISSF

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

- a) **El Reglamento Técnico General de la ISSF** incluyen normas sobre la construcción de los campos de tiro, blancos, los resultados y los procedimientos competitivos específicos para todas las disciplinas de tiro, incluyendo las normas específicas de las cuatro (4) disciplinas de tiro: pistola, carabina, Blanco Móvil y Plato.
- b) **Reglamento Técnico y Reglamento de las disciplinas de la ISSF** son aprobadas por el consejo administrativos de la ISSF en concordancia con la constitución de la ISSF.
- c) **Reglamento Técnico y Reglamento de las disciplinas de la ISSF** están subordinadas a la constitución de la ISSF y el reglamento general de la ISSF, y
- d) **Reglamento Técnico y Reglamento de las disciplinas de la ISSF** son aprobadas para ser efectivas por un periodo de cuatro (4) años a partir del 1 de enero del año siguiente de los juegos olímpicos. Excepto en situaciones especiales, las normas de las ISSF no serán cambiadas durante este periodo de cuatro (4) años.

6.1.2 Aplicaciones del Reglamento Técnico General y del Reglamento de las Disciplinas de la ISSF

- a) Los campeonatos de la ISSF son competiciones deportivas de tiro en Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales, Copa del Mundo, Finales de la Copa del Mundo, Campeonatos Continentales, Juegos Continentales, Campeonatos del Mundo Junior y Copas del Mundo Senior que son supervisadas por la ISSF de acuerdo con la normativa ISSF, 3.2.1 y este Reglamento;
- b) La ISSF con la aprobación del Comité Ejecutivo puede designar otras competiciones que cumplan con los estándares de supervisión de la ISSF (p.e. Delegados Técnicos, Árbitros, controles de dopaje, procedimientos de inscripción, gestión de resultados etc..) como competiciones donde los resultados MQS pueden ser obtenidos y donde los Récords del Mundo pueden ser establecidos.
- c) Reglamento Técnico y Reglamento de las disciplinas de la ISSF deben aplicarse a todos los Campeonatos de la ISSF;
- d) La ISSF recomienda que el Reglamento de la ISSF debe también ser usado para regular Competiciones Regionales, Nacionales, otras competiciones que no son Campeonatos de la ISSF pero donde las modalidades de la ISSF están en el programa;

- e) Todos los Árbitros de competición, Deportistas, Entrenadores y Delegados de equipo deben estar familiarizados con la normativa de la ISSF y deben asegurarse de cumplirla;
- f) Es responsabilidad de cada deportista cumplir con estas normas;
- g) Cuando una regla se refiere a deportistas diestros el reverso de esta regla se aplica a los zurdos; y
- h) A no ser que una regla se aplique a modalidades masculinas o modalidades femeninas, esta debe ser aplicada uniformemente para ambos.
- i) Cuando los diagramas y tablas en este reglamento contengan información específica, esta información específica tendrá la misma validez que las normas numeradas.

6.1.3 Contenido del Reglamento Técnico

El contenido del Reglamento Técnico de la ISSF incluye:

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

6.1.4 Uniformidad Estándar para Equipo y Vestimenta

El tiro es un deporte donde el equipamiento y la vestimenta juegan roles críticos en la conducta del deporte, los deportistas deben utilizar solo equipamiento y vestimenta que cumplan con las normas de la ISSF. Cualquier pistola, dispositivo, equipamiento, accesorio u otro elemento que pueda darle al deportista una injusta ventaja respecto a los demás y que no esté específicamente mencionada en este reglamento o es contrario al espíritu de este reglamento, está prohibido. Las normas de la ISSF sobre el equipamiento y vestuario son estrictamente obligatorias (ver 6.7.9) para asegurarse de que ningún deportista tenga vestimenta, equipamiento o accesorios que le den a él/ella una posición ventajosa injusta sobre el resto de los deportistas.

6.1.5 Organización y Supervisión de los Campeonatos de la ISSF

6.1.5.1 **Supervisión de la ISSF.** El Comité Ejecutivo de la ISSF nombra a los Delegados de la ISSF, a los Miembros del Jurado y a los oficiales técnicos para cada Campeonato de la ISSF de acuerdo con 1.8.2.6 y 3.4. Estos nombramientos incluyen;

- a) Delegado Técnico (s);
- b) Jurado de Competición(s);

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

6.1.5.2 **Comité organizador.** Un comité organizador debe ser formado para cualquier Competición ISSF de acuerdo con el 3.4.1. El comité organizador es responsable de la preparación, administración y gestión de las competiciones de tiro. El comité organizador debe nombrar:

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

6.2 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE PRIMORDIAL IMPORTANCIA

6.2.1 Normas Generales de Seguridad

- 6.2.1.1 Las normas de la ISSF establecen requisitos específicos de seguridad que deben ser aplicados en todos los Campeonatos de la ISSF. Los Jueces y los Comités Organizadores de la ISSF son responsables de la seguridad.
- 6.2.1.2 Las normas de seguridad necesaria y especial para los campos de tiro difieren de un país a otro por lo que el Comité Organizador puede establecer normas de Seguridad Adicionales. Jurados, árbitros, oficiales de equipo y los deportistas deben ser informados sobre cualquier regulación especial de seguridad que haya en el programa de la competición.
- 6.2.1.3 La seguridad de los deportistas, oficiales de galería y espectadores requiere una continua y cuidadosa atención en el manejo del arma. Es el deber de los Oficiales de galería hacer cumplir las normas de seguridad de las armas y es el deber de los deportistas y delegados de equipo aplicar todas las normas de seguridad y normas de manipulación de armas.
- 6.2.1.4 La ISSF puede rechazar o aceptar la entrada de un deportista en una competición si se tiene información sustancial de autoridades competentes de que este deportista presenta una seria amenaza para la seguridad de los demás en un campo de tiro.

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

6.2.1.6 Cualquier oficial de control de equipamiento, Árbitro de Galería o miembro del jurado puede coger el equipamiento de un deportista (incluida su arma) para su control sin su permiso, pero en su presencia y con su conocimiento. Sin embargo, deben tomarse medidas cuando se trate de una cuestión de seguridad.

6.2.2 Normas del manejo de las armas

6.2.2.1 Para garantizar la seguridad, todas las armas deben ser manejadas con el máximo cuidado en todo momento. Las armas no deben ser retiradas de la línea de tiro durante los entrenos o la competición excepto con el permiso del Árbitro de Galería.

6.2.2.2 En todas las carabinas, pistolas y escopetas semiautomáticas se deben insertar indicadores de seguridad de color naranja fluorescente o un color brillante similar, excepto cuando quitar la bandera de seguridad esté autorizada por estas normas. Para demostrar que las armas de aire están descargadas, las banderas de seguridad deben ser suficientemente largas para extenderse a través de toda la longitud del cañón. Las banderas de seguridad para el resto las armas deben tener una parte que se inserte dentro de la recámara para demostrar que está vacía. Las escopetas deben estar abiertas para demostrar que están descargadas.

a) Las banderas de seguridad deben insertarse en todas las armas que no estén en cajas o cajas de armas antes de que los deportistas sean llamados a la línea, al salir de un punto de tiro, después de que se complete el disparo y cuando el personal deba avanzar por la línea de tiro. En las finales, las banderas de seguridad no se pueden quitar hasta que comiencen los tiempos de preparación y ensayo.

b) Si no se usa una bandera de seguridad como lo requiere esta norma, un miembro del jurado debe dar una ADVERTENCIA con instrucciones para insertar una bandera de seguridad en el arma; y

c) Si el Jurado confirma que un deportista se niega a usar una bandera de seguridad como lo requiere esta norma y después de ser advertido, el deportista debe ser descalificado (DSQ).

6.2.2.3 Mientras los deportistas están en sus puestos de tiro, sus armas deben estar siempre apuntando en direcciones seguras. La acción o recámara no debe cerrarse hasta que el arma apunte en una dirección segura hacia el área de blancos.

6.2.2.4 Cuando se deja un arma para abandonar el puesto de tiro o cuando se ha disparado, las armas deben ser descargadas con el cerrojo o mecanismo de bloqueo abiertos y las banderas de seguridad insertadas. Antes de salir de un puesto de tiro, el deportista debe confirmar y el árbitro de galería **debe verificar** que no hay cartucho o balín en la recámara de la pistola, cañón o cargador y una bandera de seguridad está insertada.

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

6.2.3 Órdenes De Galería

- 6.2.3.1 El CRO u otros Oficiales de galería son los responsables de dar las órdenes "**CARGUEN**", "**YA**", "**ALTO**", "**DESCARGUEN**" y otras órdenes necesarias. Los Árbitros de Galería deben asegurarse de que se cumplan las órdenes y que las armas sean manejadas con seguridad.
- 6.2.3.2 Las armas/cargadores sólo pueden cargarse en la línea de tiro y sólo después de que se haya dado la Orden "**CARGUEN**" o "**YA**". En cualquier otro momento, las armas y sus cargadores deben mantenerse descargados.
- 6.2.3.3 Sólo se puede cargar un cartucho o balín en las tiradas de carabina o de pistola de 50 m aunque tenga cargador. Si se utiliza una pistola de aire de 5 disparos en una modalidad de pistola de aire de 10 m, sólo se puede cargar un balín
- 6.2.3.4 Un arma se considera cargada cuando un cartucho o balín o un cargador con cartuchos se pone en contacto con un arma. Nadie puede colocar un cartucho, balín o cargador con cartuchos en un arma, recámara o acción hasta que se dé la orden "**CARGUEN**"
- 6.2.3.5 Si un deportista dispara un tiro antes de dar la orden "**CARGUEN**" o "**YA**", o después de que se dé la orden "**ALTO**" o "**DESCARGUEN**", puede ser descalificado si está comprometida la seguridad.
- 6.2.3.6 Cuando se dé la orden o la señal de "**ALTO**", la tirada debe detenerse inmediatamente. Cuando se dé la orden "**DESCARGUEN**", todos los deportistas deben descargar sus armas y cargadores y ponerlas en seguridad (para descargar las armas de aire comprimido, hay que pedir permiso al Árbitro de Galería). La tirada sólo puede reanudarse cuando se vuelva a dar la orden "**YA**" de nuevo.

6.2.4 Requisitos De seguridad adicionales

6.2.4.1 Disparo en seco significa la liberación del mecanismo del disparador sin cargar el arma, o la liberación del mecanismo del disparador en armas de aire o gas con un dispositivo que activa el disparador para que opere sin realizar descarga (aire o gas). Los ejercicios de tiro y de puntería en seco sólo se permiten en la línea de tiro o en un área designada de acuerdo con estas normas.

6.2.4.2 Es responsabilidad del deportista asegurarse de que cualquier cilindro de aire o CO2 todavía esté dentro de su fecha de validez. Este indicador puede ser verificado por Control de Equipo.

6.2.5 Protección auditiva

Todos los deportistas, Árbitros de Galería y otras personas en las inmediaciones de las líneas de tiro de 25m, 50m y 300m y todos los deportistas de escopeta se aconseja usar tapones para los oídos o protección auditiva similar. Las señales de advertencias deben colocarse a la vista y la protección auditiva debe estar disponible para todas las personas en las áreas del campo de tiro. La protección auditiva que incorpora cualquier tipo de dispositivos de mejora o recepción de sonido no puede ser usada por los deportistas o entrenadores en el FOP. Los Árbitros de la competición pueden usar dispositivos de protección auditiva que mejoren el sonido u otros dispositivos de comunicación en el FOP. Los deportistas con discapacidad auditiva pueden usar dispositivos para mejorar el sonido con la aprobación del jurado.

6.2.6 Protección ocular

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

6.3 BLANCOS Y NORMAS PARA LOS BLANCOS

6.3.1 Requisitos Generales de los Blancos

6.3.1.1 Los blancos utilizados en los Campeonatos de la ISSF pueden ser blancos de puntuación electrónica (EST) o blancos de papel para modalidades de Carabina y Pistola o Platos de arcilla, para tiradas de plato. **Nota: En el Anexo de estas normas para la puntuación de los blancos de papel se encuentran ahora normas específicas para los blancos de papel.**

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

6.3.1.3 Las muestras de platos (veinte (20) platos de clasificación y veinte (20) platos de polvo para finales) que se utilizarán en los Campeonatos de la ISSF deberán ser entregadas al Secretario General de ISSF para pruebas, verificación de especificaciones y aprobación por lo menos Seis (6) meses antes del inicio de cada Campeonato.

6.3.2 Requisitos de los blancos de puntuación electrónica

- 6.3.2.1 Únicamente se pueden utilizar los blancos de puntuación electrónica probados y aprobados por la ISSF.
- 6.3.2.2 El requisito de precisión para blancos de puntuación electrónica (EST) es puntuar disparos con una precisión de al menos la mitad de una décima de la puntuación. El margen de tolerancia dado para puntuar los blancos de papel no es aplicable a los EST.
- 6.3.2.3 Todos los blancos de puntuación electrónica EST deben proporcionar un área de puntería negra cuyo tamaño se corresponda a blancos de competición (Regla 6.3.4) y no reflectante, contrastando la zona de puntería sobre fondo blanco o hueso.
- 6.3.2.4 Las puntuaciones registradas por EST deben determinarse de acuerdo con las dimensiones de los anillos para los blancos de competición (Regla 6.3.4).
- 6.3.2.5 Cada disparo realizado sobre un blanco de puntuación electrónico EST debe tener visualizado su resultado, con su ubicación y valor, en un monitor colocado en el puesto de tiro.
- 6.3.2.6 Los blancos electrónicos a 10m deben usar una tira de papel u otra forma de tira de testigo para poder determinar si un disparo se realizó o no en el blanco.
- 6.3.2.7 Una copia impresa de los resultados de cada deportista proveniente de una fuente de memoria distinta al ordenador principal del sistema EST (back-up memory) debe estar disponible inmediatamente durante y después de una competición.
- 6.3.2.8 Cuando se utilicen los EST, éstos deben ser revisados para asegurar que estén anotando correctamente las puntuaciones bajo condiciones normales de uso antes de cada Campeonato de la ISSF bajo la supervisión del Delegado Técnico.

6.3.3 Blancos standard (de papel) de la ISSF

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

- 6.3.3.1 Los blancos para carabina y pistola pueden ser anotados en valores enteros o, si se usan tecnologías EST o máquinas electrónicas de puntuación de papel, en valores decimales. Las puntuaciones de las líneas decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de una zona completa en diez líneas de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (es decir, 10.0, 9.0, etc.) y terminando con nueve (es decir, 10.9, 9.9, etc.);
- 6.3.3.2 Las tiradas de eliminación y fases de clasificación de carabina y pistola son anotadas en los valores totales, excepto en los campeonatos de la ISSF. tiradas de eliminación y ronda de clasificación de 10m con carabina de aire masculino y junior masculino, 10m con carabina de aire femenino y junior femenino, 50m con carabina tendido masculino y junior masculino y 50m tendido femenino y junior femenino, así como en equipos mixtos de carabina aire para juniors, donde deben puntuarse con valores decimales.

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

6.3.4 Blancos oficiales ISSF

6.3.4.1 Blanco Fusil 300m

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

Diez interiores = 50 mm (±0.5 mm).

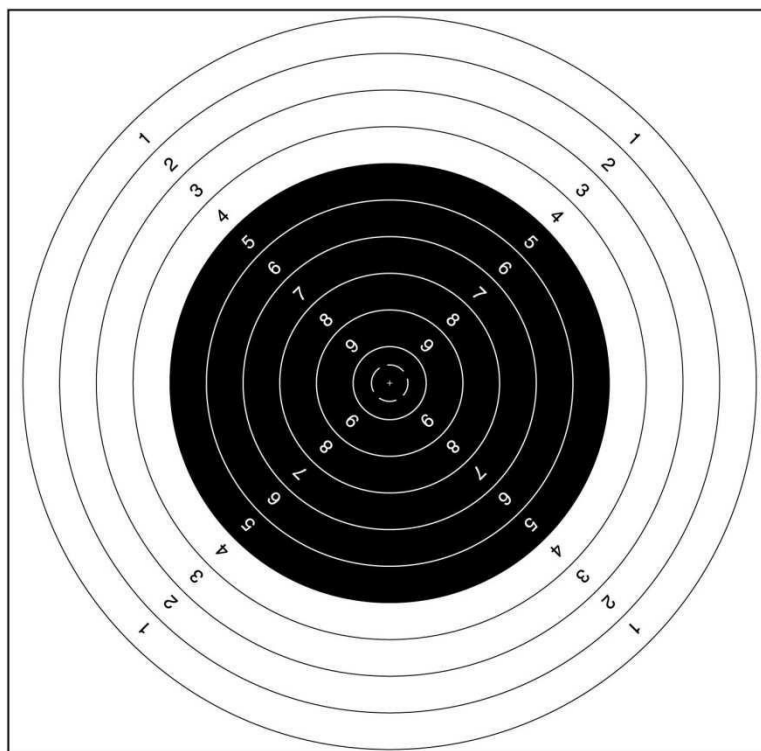
Negro de la quinta a la décima zona = 600 mm (±3.0 mm).

Grosor de línea: de 0.5 mm a 1.0 mm.

Tamaño mínimo visible del blanco de tiro: 1300 mm x 1300 mm (o mínimo 1020 mm x 1020 mm, si el fondo en el que se monta el blanco es del mismo color que el blanco).

Los valores de las líneas de puntuación del 1 - 9 se indican en las líneas diagonales perpendiculares entre sí de las zonas de puntuación.

La zona de 10 no está marcada con ningún número.



Blanco para Fusil a 300m

6.3.4.2 **Blanco Carabina 50m**

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

Diez interiores = 5 mm (± 0.1 mm).

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

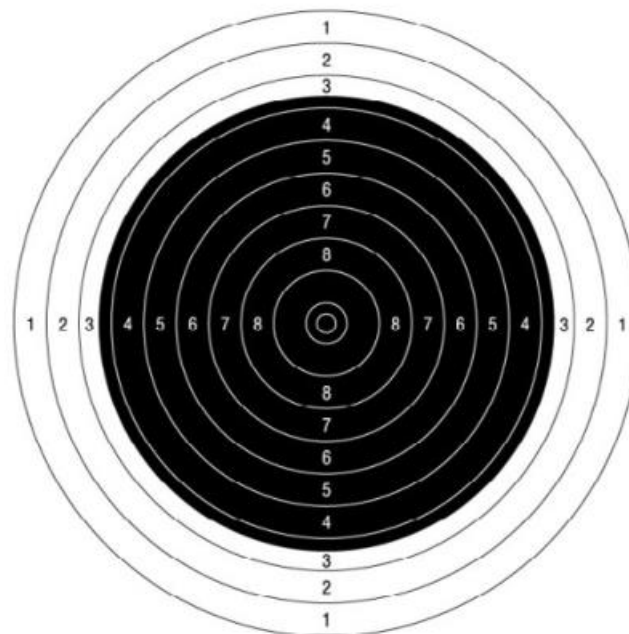
Grosor de línea: de 0.2 mm a 0.3 mm.

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

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

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

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



Blanco carabina 50m

6.3.4.3 Blanco Carabina de aire 10m

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

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

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

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

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

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

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

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



Blanco carabina de aire 10m

6.3.4.4 Blanco pistola de tiro rápido 25m

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

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

Diez interior: 50 mm (± 0.2 mm).

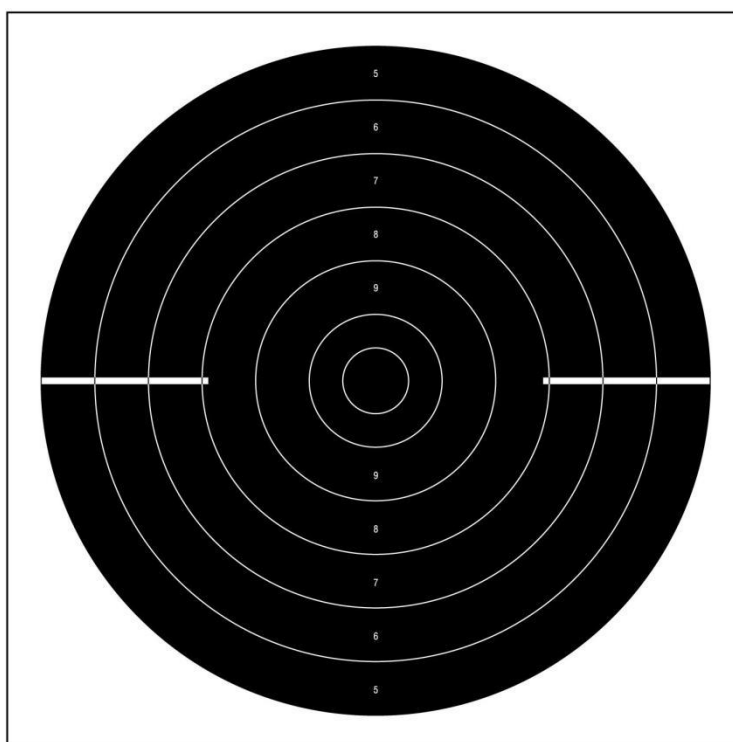
Negro de la quinta a la décima zona = 500 mm (± 2.0 mm).

Grosor de línea: 0.5 mm a 1.0 mm.

Tamaño mínimo visible del blanco: ancho = 550 mm;

Altura = 520-550 mm.

Los valores de las zonas del 5 - 9 se anotan sólo en líneas verticales de las zonas de puntuación. La zona del 10 no está marcada con número. Los números de zona deben ser de aproximadamente 5 mm de alto y 0,5 mm de espesor. Las líneas de orientación horizontales blancas sustituyen a los números de puntuación. Cada una de las líneas tiene 125 mm de largo y 5 mm de ancho.



Blanco de Pistola de fase de tiro rápido 25m

6.3.4.5 Blanco de precisión 25m y pistola 50m

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

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

Diez interior: 25 mm (± 0.2 mm).

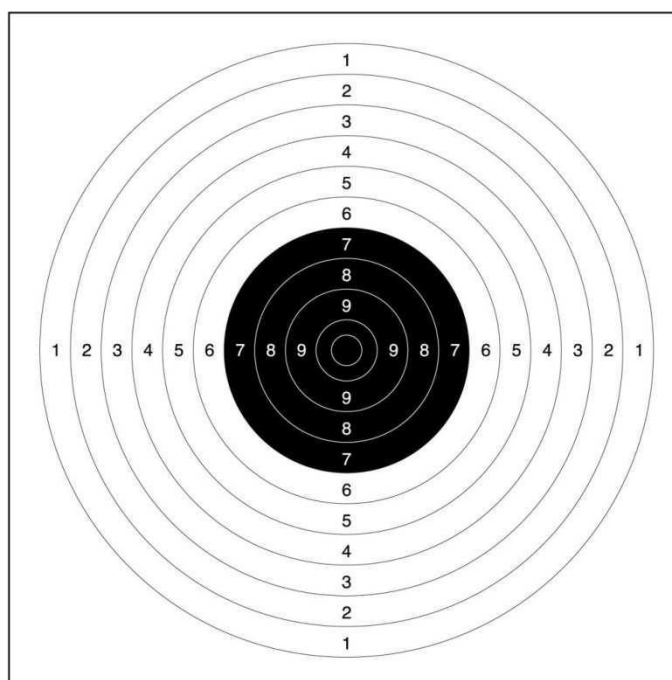
Negro desde la séptima a la décima zona = 200 mm (± 1.0 mm).

Grosor de línea: de 0.2 mm a 0.5 mm.

Tamaño mínimo visible del blanco: ancho = 550mm;

Altura = 520 – 550 mm

Los valores de las zonas del 1 - 9 se indican en líneas verticales y horizontales de las zonas de puntuación, en ángulos rectos entre sí. La zona del 10 no está marcada con ningún número. Los números de las zonas deben ser de aproximadamente 10 mm de alto, 1 mm de espesor y deben ser fácilmente legibles con catalejo normal a la distancia adecuada.



Blanco de Pistola de precisión 25m y 50m

6.3.4.6 Blanco Pistola de aire 10m

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

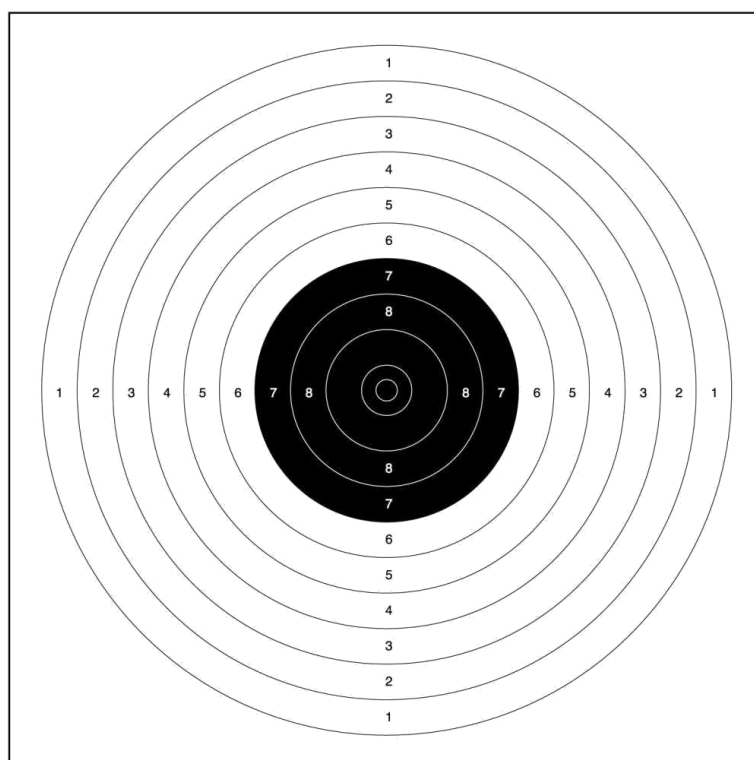
Diez interior: 5.0 mm (±0.1 mm).

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

Grosor de línea: 0.1 mm a 0.2 mm.

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

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



Blanco Pistola de aire 10m

6.3.4.7 Blanco Móvil 50m

El blanco móvil de 50m representa un jabalí corriendo, con la zona circular de puntuación en la espalda. Los blancos deben imprimirse en un solo color. El blanco móvil está impreso para mostrar al animal corriendo en dirección a la izquierda y a la derecha. Debe imprimirse la silueta del animal en un blanco de papel de forma rectangular. Está prohibido recortar el armazón siguiendo la silueta del animal. (ver la Figura A).

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

Diez interior: 30 mm (±0.2 mm).

Grosor de línea: de 0.5 mm a 1.0 mm.

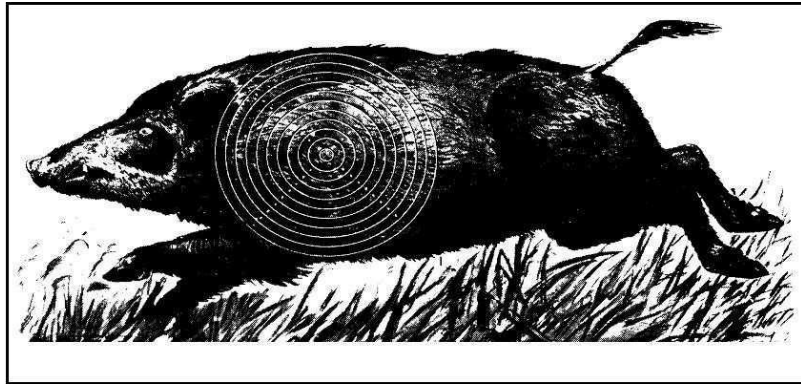
El centro de la zona 10 debe estar a 500 mm de la punta del hocico del jabalí medida en una línea horizontal.

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

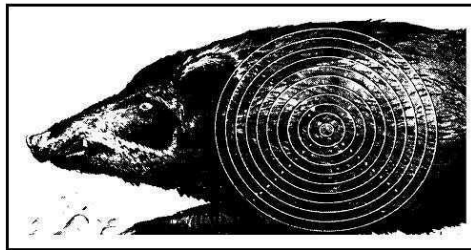
Pueden utilizarse blancos centrales (figura C) o medios blancos (figura B) Estos blancos deben colocarse correctamente en el blanco completo.

Para blancos de papel (figura D) se puede utilizar un único blanco de 50 m con dos cabezas, una en cada dirección y con dos áreas de anillos de puntuación.

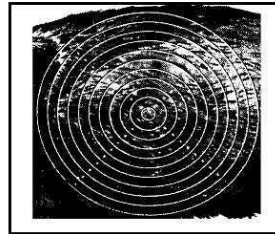
Se puede utilizar un único blanco de 50 metros con dos cabezas, una corriendo en cada dirección y con un área de zonas de puntuación para los blancos electrónicos.



A

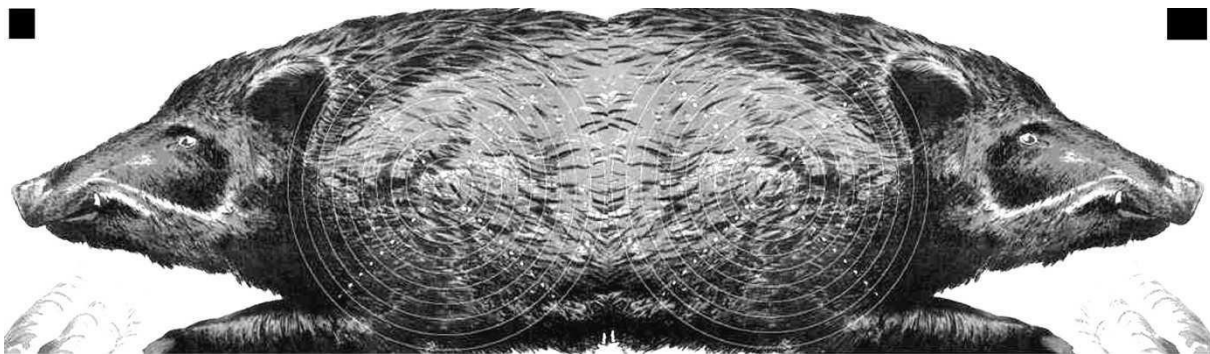


B



C

Blancos móvil de papel 50m



D) Blancos móviles electrónicos 50m



6.3.4.8 Blanco móvil 10m

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

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

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

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

Grosor de línea: de 0.1 mm a 0.2 mm.

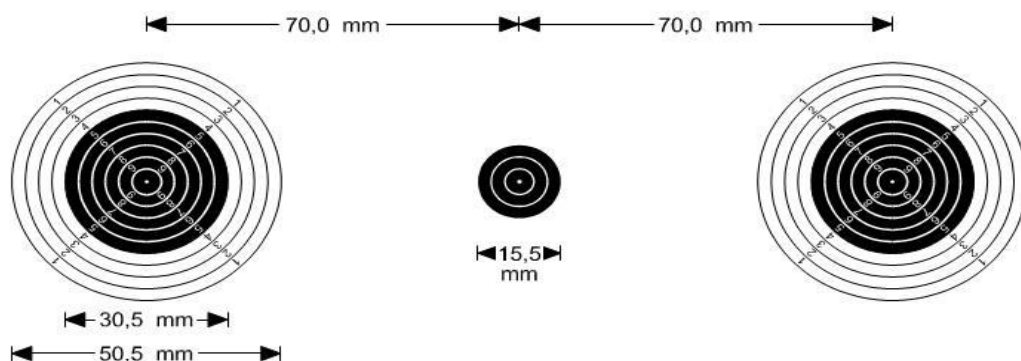
Tamaño recomendado del blanco: 260mm x 150 mm (min. 260 mm x 140 mm).

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

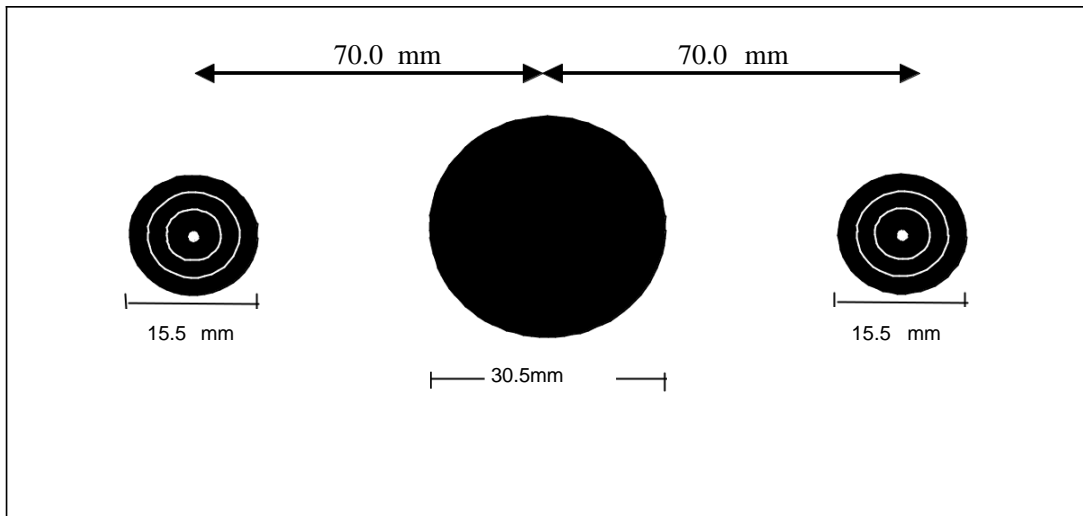
Los valores de las zonas del 1 al 9 deben indicarse claramente en las líneas diagonales en ángulos rectos entre sí en las zonas de puntuación apropiadas.

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

Blanco de papel para Blanco Móvil 10M



Blanco móvil electrónico 10m



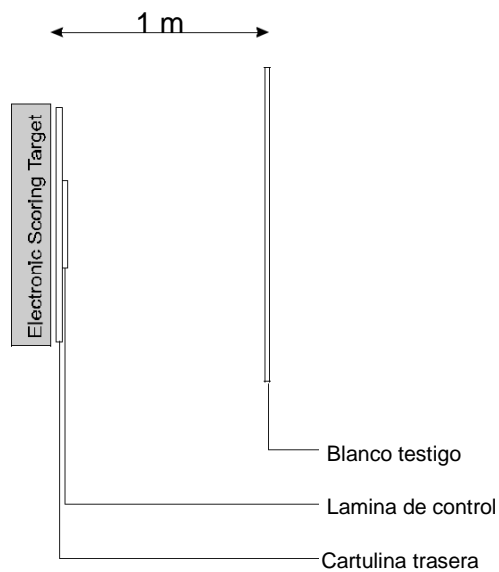
El diámetro de 30.5 mm es un agujero.

6.3.5 Sistema de control de los blancos

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

6.3.5.1 Sistema de control de blancos electrónicos

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



6.3.5.2 **Blancos testigos para EST a 50m y 300m**

Para localizar los disparos cruzados, los blancos testigo deben colocarse, si es posible, entre 0.5 m – 1.0 m detrás de los blancos. La distancia exacta entre el blanco y el blanco testigo debe medirse, registrarse y en la medida de lo posible ser la misma para todos los blancos.

6.3.5.3 **Blancos testigos para EST a 25m**

- a) Se deben usar blancos testigo en todas las modalidades de pistola de 25m para ayudar en la identificación de disparos que no hayan tocado los blancos.
- b) Los blancos testigo deben cubrir, como mínimo, toda la anchura y altura de los marcos de 25 m (5 blancos). Deben ubicarse a una distancia uniforme de un (1) metro detrás de los blancos de competición. Deben ser continuos, o en cuadros adyacentes, sin espacios entre ellos, para registrar disparos entre blancos de competición;
- c) Los blancos testigo para 25m deben ser de papel no reflectante de color neutro similar al color blanco del blanco; y
- d) Para tiradas de 25m, se deben cambiar blancos testigo para cada deportista en cada fase.

6.3.5.4 **Láminas de control EST para 25m**

La zona inmediatamente de los ESTs debe estar cubierta por la lámina de control. Debe proporcionarse nuevas láminas de control para cada deportista y fase.

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

6.3.5.5 **Cartulinas traseras y Láminas de control ESTs para 50m y 300m**

Se debe colocar una cartulina trasera detrás de todos los blancos de puntuación electrónica de 50 m y 300 m. Se deben colocar láminas de control más pequeñas y reemplazables en las cartulinas traseras. Las láminas de control o los cartones de apoyo deben ser renovados y recogidos después de cada tanda. Si la ubicación de cualquier impacto está fuera de la lámina de control, debe anotarse la relación geométrica de los impactos entre la lámina de control y la cartulina trasera antes de retirar la lámina de control.

6.3.6 Platos para las modalidades de plato

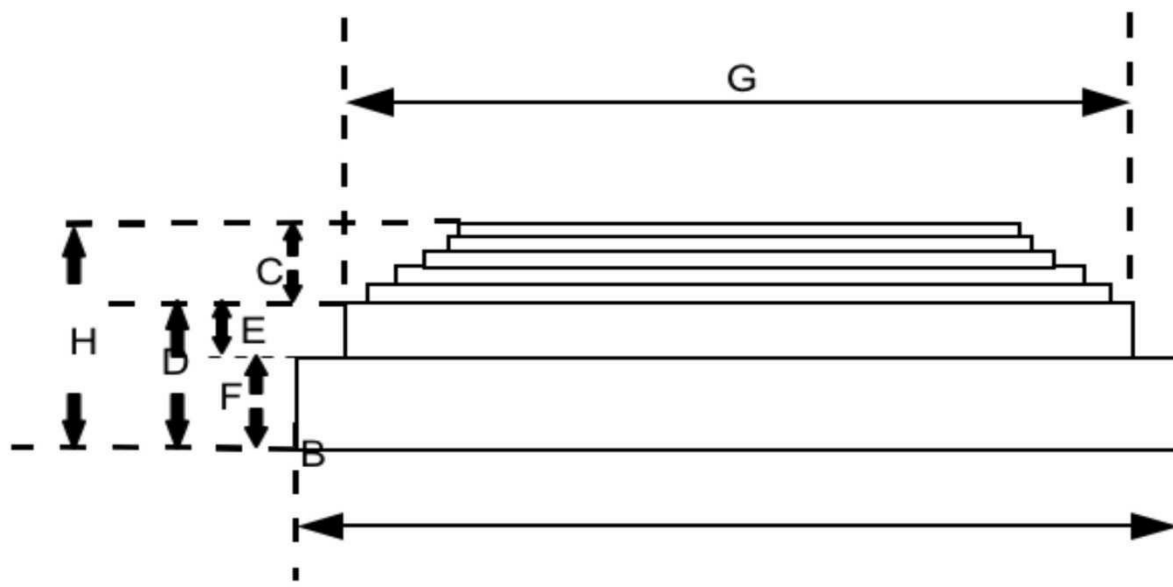
Diámetro	110 mm (± 1 mm).
Altura	De 25 mm a 26 mm.
Peso	105 g (± 5 g).

El color de los platos puede ser todo negro, todo blanco, todo amarillo, todo anaranjado; o la cúpula completa puede ser pintada de blanco, amarillo o naranja; o una zona puede ser pintada alrededor de la cúpula e n blanco, amarillo o naranja.

El color del plato debe especificarse en el programa de cada Campeonato de la ISSF con las tiradas de escopeta. El color del plato debe ser claramente visible contra el fondo del campo de tiro bajo todas las condiciones de luz normal. Los mismos colores del plato deben utilizarse para el entrenamiento.

Los platos utilizados en los Juegos Olímpicos, los Campeonatos Mundiales de la ISSF y las Copas Mundiales han de ser platos ecológicos que cumplan con los estándares internacionales apropiados. Los platos utilizados en los Juegos Continentales y Campeonatos deberían ser ecológicos.

6.3.6.1 Especificaciones generales para platos



A-Peso	105 g \pm 5 g	E-Altura del anillo de giro	7 mm \pm 1 mm
B-Base \varnothing	110 mm \pm 1 mm	F-Altura de la base	11 mm \pm 1 mm
C-Altura del saliente	8 mm \pm 1 mm	G- Anillo de giro \varnothing	95 mm \pm 98 mm
D-Altura de la base y anillo	18 mm \pm 1 mm	H-Altura total	25 mm \pm 26 mm

“C” – La forma real de la cúpula del plato debe ser diseñada para proporcionar el mejor diseño aerodinámico y la estabilidad de vuelo.

Fragilidad – Los platos deben ser capaces de soportar la fuerza de la maquina al ser lanzados a una distancia de 80 m y ser fácilmente rompible con los cartuchos de tiro al plato de la ISSF y Trap normales dentro de las distancias de tiro reglamentarias.

6.3.6.2 Platos “Flash”

- En las Finales de Escopeta y en los desempates después de la Final, deben usarse platos "Flash" que contengan polvo rojo no tóxico.
- En las fases de clasificación de escopetas o en los disparos antes de las finales se pueden usar platos “flash” que contengan polvo coloreado no tóxico, aprobado por la ISSF.
- Si un plato del mismo color externo, pero que contiene el polvo de color incorrecto, es lanzado inadvertidamente, el resultado obtenido de cualquier disparo debe ser registrado.

- d) En todos los casos en que se usan platos "Flash", los platos "Flash" deben cumplir con la Regla 6.3.6.1.

6.3.6.3 Prueba de plato

Se debe usar un dispositivo de modalidad del plato de arcilla aprobado por la ISSF para probar la fragilidad de los platos. Las normas para el uso de tales dispositivos serán establecidas para escopetas por la ISSF y Comités Técnicos.

6.4 CAMPOS DE TIRO Y OTRAS INSTALACIONES

6.4.1 Requisitos generales

- 6.4.1.1 Los requisitos para el tamaño mínimo de los campos según la ISSF se encuentran en la Regla 3.5.1. Si bien estos requisitos son mínimos, el requisito práctico para los Campeonatos Mundiales de Escopeta y Grandes Copas Mundiales es que se recomiendan cinco (5) canchas de tiro. Para grandes Copas Mundiales de Carabina/ Pistola, se recomiendan 80 puestos de tiro de 10m y 80 puestos de tiro de 50m.
- 6.4.1.2 Para los Campeonatos Mundiales y los Juegos Olímpicos se requiere un campo de tiro de Carabina / Pistola separado. La ISSF recomienda que haya un campo de tiro separado para las finales de las Copas Mundiales.
- 6.4.1.3 Las confederaciones continentales deben establecer requisitos de alcance mínimo para los campeonatos continentales.
- 6.4.1.4 Las canchas de trap o skeet pueden combinarse. Las canchas de trap deben ser convertibles para Doble Trap a menos que se proporcionen canchas de tiro para Doble Trap independientes. Si es posible, las Finales de Trap, Doble Trap y Skeet, deben realizarse en la misma cancha.
- 6.4.1.5 El área utilizada por los deportistas, árbitros y espectadores en los campos de Carabina y Pistola debe cubrirse para protección contra el sol, el viento y la lluvia. Esta protección no debe dar una ventaja significativa a ningún puesto de tiro o parte del campo.
- 6.4.1.6 La ISSF recomienda que todos los nuevos campos de tiro sean accesibles para personas con discapacidad. Los campos existentes deben adaptarse para que sean accesibles a personas con discapacidad.
- 6.4.1.7 Se recomienda que los campos usados para los Campeonatos Mundiales y los Juegos Olímpicos estén terminados al menos con un (1) año de antelación.
- 6.4.1.8 Los sistemas de blancos de puntuación electrónica con marcas y modelos aprobados por la ISSF deben utilizarse para las fases de eliminación y calificación de Carabina y Pistola y las Finales en los Juegos Olímpicos, los Campeonatos Mundiales de la ISSF y las Copas Mundiales de la ISSF. Los sistemas de puntuación electrónicos deben incluir monitores o paneles de video que muestren los disparos individuales y las

puntuaciones para los espectadores, así como pantallas que muestren los resultados de clasificación preliminares durante las competiciones.

- 6.4.1.9 Los Delegados Técnicos son responsables de examinar las galerías y otras instalaciones para asegurar que cumplen con las Normas de la ISSF y están preparados para la gestión del Campeonato. Los Delegados Técnicos deberían utilizar la lista de verificación de Delegados Técnicos para examinar la organización, las galerías y las instalaciones (disponible en la Sede de la ISSF).
- 6.4.1.10 Un Delegado Técnico puede aprobar pequeñas desviaciones de las especificaciones de las Normas de la ISSF que no entren en conflicto con la intención y el espíritu de las Normas de la ISSF, pero no se permiten desviaciones en las distancias de tiro ni en las especificaciones de los blancos.

6.4.2 Instalaciones generales y administrativas

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

- a) Áreas de descanso para los deportistas;
- b) Vestuarios para deportistas cerca de las galerías de tiro de calificación y finales;
- c) Salas de reunión que puedan ser utilizados por los oficiales de campo y Jurados de la ISSF;
- d) Salas para oficinas del Comité de Organización y administración;
- e) Salas para la oficina de resultados, tiempos y puntuaciones RTS;
- f) Salas de control para cada galería de tiro para las operaciones de RTS (Resultados, Tiempo y Puntuación) y proporcionar resultados;
- g) Zonas de disparo en seco o áreas de entrenamiento para todos los campos de carabina, pistola y escopeta;
- h) Todos los campos de tiro de 10m deben tener un suministro de aire comprimido accesible para los deportistas y entrenadores; Los depósitos de aire comprimido deben estar firmemente sujetos a una pared u otra estructura para que no se puedan inclinar;
- i) Un panel principal para publicar los resultados oficiales y los avisos, y otros más pequeños en cada galería de tiro para publicar los calendarios de competición y los resultados preliminares; También debe colocarse un panel en el área de descanso de los deportistas;
- j) Una zona segura para el almacenamiento seguro de las armas;
- k) Una zona de control de armas, equipo y vestuarios;

- l) Un taller de armería con banco de trabajo adecuado;
- m) Instalaciones gratuitas para que los fabricantes de armas de fuego y equipamiento para que puedan ofrecer sus productos;
- n) Debe estar disponible un área para exhibiciones comerciales; se puede cobrar una tarifa por el uso de la instalación.
- o) Un restaurante o instalaciones con servicio de alimentos y bebidas;
- p) Servicio de aseo adecuados;
- q) WIFI y servicios de comunicación por correo electrónico; Debe haber servicios de Internet separados para las modalidades deportivas (servicios de resultados, TV ISSF, administración) y para el público;
- r) Un área o una galería portátil de Ceremonia que se puede instalar en la Sala de Finales;
- s) Instalaciones para la prensa, la radio y representantes de televisiones;
- t) Instalaciones con baños para pruebas antidoping;
- u) Instalaciones médicas adecuadas; y
- v) Parking

6.4.3 Normas generales para campos de tiro de 10m, 25m, 50m y 300m de Carabina y Pistola

- 6.4.3.1 Los nuevos campos de tiro al aire libre de 25m, 50m y 300m deben estar contruidos de tal manera que el sol esté detrás del deportista tanto como sea posible durante el día de competición. El diseño del campo de tiro debe garantizar que no haya sombras en los blancos.
- 6.4.3.2 Los campos de tiro deben tener una línea de blancos y una línea de tiro. La línea de tiro debe ser paralela a la línea de blancos.
- 6.4.3.3 El diseño y la construcción del campo de tiro debe tener las siguientes características:
 - a) En caso necesario, el campo puede estar rodeado de muros de seguridad;
 - b) El campo puede tener sistemas de deflectores (parabalas) transversales entre la línea de tiro y la línea de blancos para la protección contra la salida de disparos accidentales o no intencionados;
 - c) Las galerías de tiro de 10m deben ser interiores;

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

6.4.3.4 Debe haber espacio suficiente detrás de los puestos de tiro para que los Árbitros de Galería y el Jurado puedan desempeñar sus funciones. También debe haber espacio para los espectadores. Esta zona debe estar separada del área para los deportistas y oficiales por una barrera adecuada ubicada al menos 7.0 metros detrás de la línea de tiro.

6.4.3.5 Cada campo de tiro debe estar equipado con un reloj grande (se recomienda un reloj de cuenta regresiva) en cada extremo del campo donde el tiempo puede ser claramente visto por deportistas y árbitros. El área de preparación de los campos de tiro para las finales también debe tener un reloj. Los relojes de los campos deben sincronizarse con los ordenadores de resultados para que todos los dispositivos de temporización se muestren al mismo tiempo. Los campos de tiro de pistola y carabina deben tener un temporizador de cuenta regresiva que muestre el tiempo restante para cada disparo. Los campos de escopeta deben tener un temporizador de cuenta atrás para usar en el control de preparación.

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

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

6.4.4 Banderas de viento para campos de tiro de Carabina de 50m y 300m

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

6.4.4.2 Dimensiones y ubicaciones de las banderas de viento

Campo	Distancia	Tamaño de la bandera
Campo 50m	10m y 30m	50 mm x 400 mm
Campo 300m	50m	50 mm x 400 mm
	100m y 200m	200 mm x 750 mm

- 6.4.4.3 En los campos de 50m, las banderas del viento deben colocarse a distancias fijas de la línea de fuego, en líneas imaginarias que separan cada puesto de tiro y su objetivo correspondiente de los puestos y blancos adyacentes. Las banderas deben colocarse próximas a la línea de visión de los deportistas sin impedir la seguridad.
- 6.4.4.4 Si un campo de 50m también se usa como un campo cerrado de 10m, las banderas de viento de 10m deben colocarse lo suficientemente lejos como para que no den una indicación precisa del viento.
- 6.4.4.5 En campos de 300m, las banderas de viento deben colocarse a las distancias antes dichas desde la línea de tiro en líneas imaginarias que se separan cada cuatro (4) puestos de tiro y su blanco correspondiente hasta el siguiente puesto y blanco. Las banderas deben colocarse próximas a la línea de visión de los deportistas sin impedir la seguridad.
- 6.4.4.6 Los deportistas deben comprobar que las banderas de viento no se contraponen a sus blancos antes de que el tiempo de preparación y de ensayo empiece. Sólo los oficiales de campo o los miembros del jurado pueden cambiar la posición de los indicadores de viento.
- 6.4.4.7 Se prohíben los indicadores de viento privados y el reposicionamiento de banderas de viento por parte de los deportistas.

6.4.5 Distancias de tiro

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

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

Campo 10m	± 0.05 m
Campo 25m	± 0.10 m
Campo 50m	± 0.20 m
Campo 300m	± 1.00 m
Campo con blanco móvil 10m	± 0.05 m
Campo con blanco móvil 50m	± 0.20 m

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

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

6.4.6 Ubicación de los blancos

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

6.4.6.1 Altura del centro de los blancos

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

Campo	Altura Estándar	Variación permitida
300m	3.00 m	±4.00 m
50m	0.75 m	±0.50 m
25m	1.40 m	+0.10 m/-0.20 m
10m	1.40 m	±0.05 m
Blanco móvil 50m	1.40 m	±0.20 m
Blanco móvil 10m	1.40 m	±0.05 m

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

6.4.6.2 Variaciones horizontales para los blancos centrales en campos de tiro de Carabina y Pistola a 300m, 50m y 10m

El centro de los blancos a 300m, 50m y 10m debe estar orientado en el centro del puesto de tiro correspondiente. Las desviaciones horizontales desde la línea central trazada perpendicularmente (90 grados) hasta el centro del puesto de tiro son:

Campo	Máxima desviación desde el centro a cualquier dirección
300m	6.00 m
50m	0.75 m
10m	0.25 m

6.4.6.3 **Variaciones horizontales para los puestos de tiro en blanco móvil de 50m y 10m y campos de tiro de Pistola de 25m**

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

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

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

6.4.7 **Normas generales de puesto de tiro en campos de tiro para para Carabina y Pistola**

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

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

6.4.7.2 El equipamiento del puesto de tiro. Los puestos de tiro deben estar equipados con:

- a) Un banco o mesa, de 0.70 m – 1.00 m de altura;
- b) Una esterilla para disparar en las posiciones tendido y rodilla. Los deportistas no deben alterar las esterillas de tiro proporcionadas por el campo de tiro. La parte delantera de la esterilla debe ser de un material comprimible de espesor no superior a 50 mm y de aproximadamente 50 cm x 80 cm de tamaño y medir no menos de 10 mm cuando se comprime con el dispositivo de medición utilizado para medir el espesor de la ropa de rifle o carabina. El resto de la esterilla debe tener un grosor máximo de 50 mm y un grosor mínimo de 2 mm. El tamaño mínimo debe ser de 80 cm x 200 cm. Se permite una alternativa de dos esterillas, una gruesa y otra delgada, pero juntas no deben exceder las dimensiones indicadas. Está prohibido el uso de esterillas particulares;
- c) Una silla o taburete para el deportista en galería de calificación. No se pueden colocar sillas o taburetes para los deportistas en los puestos de tiro o galerías en finales cerca de ellos.
- d) En los nuevos campos, no se recomiendan pantallas para el viento delante de la línea de tiro, pero cuando sea necesario asegurar que las condiciones del viento sean iguales en todo el campo, se pueden usar pantallas para el viento;
- e) Cuando sea necesario instalar pantallas divisorias en la línea de tiro 300m, deben ser de material transparente sobre un marco ligero. Las pantallas deben extenderse por lo menos 50 cm adelante de la línea de tiro, y ser de aproximadamente 2.00 m de altura.

6.4.8 Normas de los puestos de tiro en campos de 300m

El tamaño del puesto de tiro no debe ser menor de 1.60 m de ancho x 2.50 m de largo. La anchura del puesto de tiro puede reducirse sólo si se construyen pantallas divisorias de modo que un deportista en la posición tendido pueda colocar su pierna izquierda en un puesto de tiro adyacente sin molestar al deportista.

6.4.9 Normas de los puestos de tiro en campos de 50m

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

6.4.10 Campos y normas de los puestos de tiro en campos de 10m

- a) El puesto de tiro debe tener un mínimo de 1.00 m de ancho;
- b) El borde visible más cercano del banco o mesa debe colocarse a 10 cm por delante de los 10m de la línea de tiro; y

- c) Si el puesto de tiro se utiliza también para tiro de 50m, éste debe ser de un mínimo de 1.25 m de ancho.

6.4.11 Normas de las galerías y puestos de tiro para pistola 25m

- 6.4.11.1 Los techos y las pantallas de 25m deben proporcionar al deportista un refugio adecuado contra el viento, la lluvia, el sol y las vainas expulsadas.
- 6.4.11.2 El puesto de tiro debe estar techado o cubierto a una altura mínima de 2.20 metros por encima del nivel del puesto de tiro.
- 6.4.11.3 Los campos de 25 m estarán compuestos por secciones de dos (2) grupos de cinco (5) blancos. Dos (2) de cinco (5) blancos son un grupo cada uno independiente.
- 6.4.11.4 En las modalidades de 25 m se colocará un deportista en cada grupo de cinco (5) blancos para Pistola de Tiro Rápido, y cuatro blancos (4) (1-2-4-5), tres blancos (3) (1-3-5) o excepcionalmente cinco (5) (todos los blancos) para modalidades de Pistola Deportiva 25 m, Pistola Fuego Central 25m y Pistola Standard 25m.
- 6.4.11.5 Los campos de tiro de 25m pueden estar abiertos o divididos por pasillos protegidos. En campos abiertos, los árbitros de puntuación se mueven desde el área del puesto de tiro hasta los blancos. Los pasillos protegidos, si se usan, deben permitir que el personal se desplace con seguridad desde la línea de tiro hacia la línea de blancos. Cuando se usan pasarelas protegidas, debe haber disponible un sistema de control de seguridad.
- 6.4.11.6 Las secciones del campo deben poder funcionar de forma centralizada e independientemente.
- 6.4.11.7 Las dimensiones del puesto de tiro deben ser:

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

- 6.4.11.8 Los puestos de tiro deben estar separados por pantallas transparentes que protejan a los deportistas de la expulsión de vainas y permitan a los árbitros la visibilidad sobre todos los deportistas. Las pantallas deben colocarse o colgarse próximas a la zona de colocación de las pistolas para realizar los disparos y ser lo suficientemente grandes para evitar que golpeen las vainas expulsadas a otros deportistas. Las pantallas no deben obstaculizar la visión de los árbitros y los espectadores sobre los deportistas.
- 6.4.11.9 Las líneas de referencia de 45 grados deben colocarse en los muros del campo o secciones divisorias a la izquierda o derecha de los puestos de tiro.

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

- a) Un banco o mesa móvil o ajustable, de aproximadamente 0.50 m x 0.60 m de tamaño y 0.70 m a 1.00 m de alto;
- b) En competiciones de calificación, los deportistas pueden colocar objetos o soportes en una mesa para aumentar hasta una altura máxima de 1,00 m;
- c) En competiciones finales, los deportistas de carabina no pueden colocar ningún artículo o material en la mesa para cambiar su altura; Los deportistas de pistola pueden colocar un soporte de apoyo ajustable (8.6.3) sobre la mesa siempre que la altura total de la mesa con el soporte no exceda 1.0 m; y
- d) Una silla o taburete para el deportista en campos de calificación; No se pueden colocar sillas o taburetes para los deportistas o cerca de ellos en los campos para las finales;

6.4.11.11 **Galerías para pruebas de funcionamiento del campo de tiro.** Para que los deportistas prueben las armas de fuego, se debe proporcionar un área de tiro especialmente designada y supervisada, sin blancos.

6.4.12 **Los tiempos de exposición para las modalidades con pistola de 25m son:**

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

6.4.13 **Normas para Blanco Electrónico a 25 m**

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

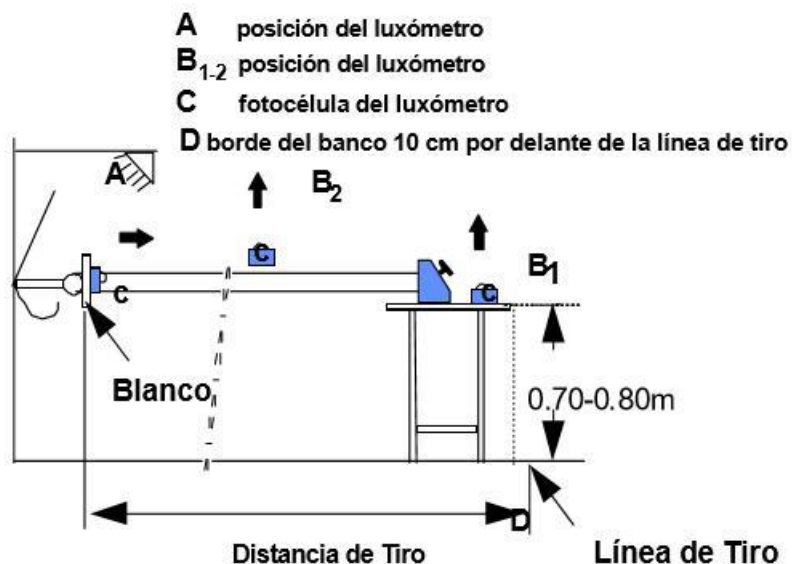
6.4.14 Condiciones de Luz para Galerías Cubiertas)

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

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). La medición de la iluminación del blanco en blancos con iluminación interna se debe realizar midiendo la luz reflejada desde la cara del blanco.
- 6.4.14.3 La medición de la iluminación general del campo debe hacerse situando el aparato de medida en el puesto de tiro (B1) y a mitad de camino entre el puesto de tiro y la línea de blancos (B2) con el aparato dirigido hacia la iluminación del techo.

Medidas de Luz en Galerías Cubierta



6.4.15 Normas Generales para los Campos de Tiro de Blanco Móvil

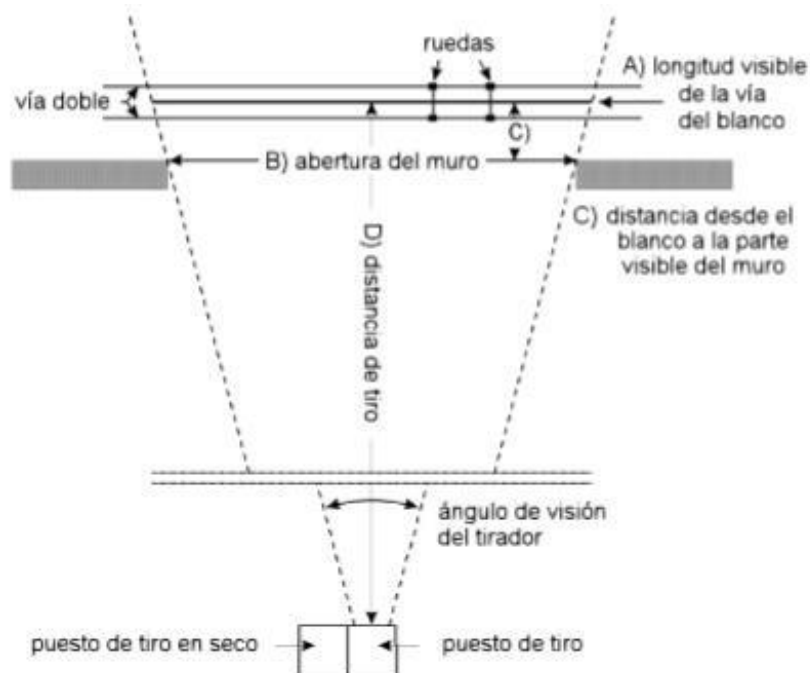
- 6.4.15.1 El campo debe estar dispuesto de manera que el blanco corra horizontalmente en ambas direcciones a través de una zona abierta con una velocidad constante. El espacio, donde puede dispararse al blanco, se llama «abertura». El movimiento del blanco a lo largo de la abertura se llama “carrera”.
- 6.4.15.2 Las pantallas protectoras a ambos lados de la abertura deben ser de tal altura que ninguna parte del blanco sea visible hasta que alcance la abertura. Los bordes deben estar marcados con un color diferente al del blanco.
- 6.4.15.3 Los blancos para 50 m se colocan sobre un carrito o transportador, construido de tal forma que los dos blancos (uno corriendo hacia la izquierda y otro hacia la derecha) puedan verse alternativamente. El carrito puede deslizarse mediante raíles, cables o sistema similar y debe ser movido con una unidad de mando en la que pueda regularse la velocidad con precisión. Los blancos para 10 m no se cambian para las carreras a izquierda y a derecha.
- 6.4.15.4 El puesto de tiro debe estar dispuesto de modo que los espectadores vean al deportista. El puesto de tiro debe estar protegido de la lluvia. El deportista debe también estar protegido del sol y del viento, si ello no impide a los espectadores observarle.
- 6.4.15.5 El puesto de tiro debe tener como mínimo 1 m de ancho y debe estar alineado con el eje de la línea de tiro. El puesto de tiro para entrenamientos en seco debe estar situado a la izquierda del puesto de tiro. El puesto de tiro debe estar resguardado por ambos lados con separadores, de tal modo que el deportista no sea perturbado por los disparos o entrenamientos en seco del otro deportista, o cualquier otra influencia ajena a él. Los separadores entre el puesto de tiro y el puesto de entrenamientos en seco deben no ser más largos de lo que permita al deportista del puesto de tiro en seco ver la posición de PREPARADO del deportista en competición observando el movimiento de la boca de fuego de su carabina.
- 6.4.15.6 Delante del deportista debe haber un banco o una mesa de 0.7 m – 1.00 m de altura
- 6.4.15.7 Detrás del deportista debe haber un espacio para el Árbitro y para, al menos, un miembro del Jurado. Los Secretarios de puesto deben estar situados detrás o al lado del puesto de tiro
- 6.4.15.8 tiempos de carrera del blanco son:

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

La medida del tiempo debe hacerse, preferiblemente, con un cronómetro electrónico puesto en marcha y parado por medio de conmutadores montados en el raíl. Si no pudiese usarse este método, la medida del tiempo puede hacerse usando tres (3) relojes con parada, manejados por tres personas diferentes. Debe considerarse la media de los tres tiempos. Si el tiempo de carrera fuese menor o mayor que el especificado, el Personal del Campo o el Jurado deben regular el tiempo para que esté dentro de las normas específicas para las carreras. Si el cronómetro estuviera instalado en los controles, la medida del tiempo será examinada por el Jurado y sellado

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

6.4.16 Campos de Blanco Móvil



A	longitud visible de la vía del blanco
B	abertura del muro entre las esquinas visibles
C	distancia desde el blanco a la esquina visible del muro
D	distancia de tiro
Fórmula para determinar apertura:	
	$B = A \times (D - C) / D$
Ejemplo (50 m): C= 0.20 m	$B = 10.00 \text{ m} \times (50.00 \text{ m} - 0.20 \text{ m}) / 50.00 \text{ m}$ $B = 10.00 \text{ m} \times 49.80 / 50.00 = 10.00 \text{ m} \times 0.996$ $B = 9.96 \text{ m}$
Ejemplo (10 m): C= 0.15 m	$B = 2.00 \text{ m} \times (10.00 \text{ m} - 0.15 \text{ m}) / 10.00 \text{ m}$ $B = 2.00 \text{ m} \times 9.85 / 10.00 = 2.00 \text{ m} \times 0.985$ $B = 1.97 \text{ m}$

6.4.16.1 Normas Especiales para Galerías de Blanco Móvil a 5 0 m

- A ambos lados de la abertura debe haber un muro vertical para la protección del personal que atienda la instalación y para los oficiales de clasificación.
- Detrás de la abertura debe haber un terraplén. Delante de la abertura un muro bajo para ocultar y proteger el mecanismo transportador del blanco; y

- c) La longitud visible de la vía del blanco debe ser: **10.00 m (+ 0.05 m / 0.00 m)** como visto desde la línea de tiro. Esto debe tenerse en cuenta cuando se mide la abertura ya que la distancia entre la esquina visible del muro y el blanco aumenta la distancia en la que se ve el blanco.
- d) Las banderas de viento no están permitidas para blancos móviles de 50m

6.4.16.2 **Normas Especiales para Galerías de Blanco Móvil a 10 m**

- 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 supervisada por un miembro del jurado.
- b) Detrás de la abertura debe haber un recogedor o amortiguador de balines para evitar los rebotes. El frente del mecanismo de transporte del blanco debe tener una plancha de protección.
- c) La longitud visible de la trayectoria del blanco debe ser: **2.00 m (+ 0.01 m / - 0.00 m)** visibles desde el puesto de tiro. Esto debe considerarse cuando midiendo, después de la abertura, la distancia entre la esquina visible del muro y el blanco aumenta la distancia sobre la cual el blanco es visible.
- d) Se pueden instalar dos puestos de tiro que se pueden emplear alternativamente con el fin de ahorrar tiempo. En este supuesto ambos puestos no deben desviarse de las normas previas; y
- e) Cuando se usen blancos electrónicos el tiempo de equipamiento se seleccionará para dar los tiempos de exposición nominales más 0.1 segundos. Esto aseguraría que se permita la aparición temprana de la marca donde se apunta.

6.4.17 **Normas Generales para los Campos de Plato**

- 6.4.17.1 Los campos que estén contruidos en el Hemisferio Norte, deben colocarse de modo que los disparos vayan en dirección Norte o Noroeste. Los campos que estén contruidos en el Hemisferio Sur, deben colocarse de modo que los disparos vayan en dirección Sur o Suroeste. Esta orientación, es para colocar el sol en la espalda del deportista tanto como sea posible durante el día de la tirada.
- 6.4.17.2 Los nuevos campos de plato deben construirse donde sea necesario y factible con una zona razonable de nivel de caída del disparo y libre de obstáculos para permitir al mecánico, la recuperación para el reciclado del plomo de los perdigones.
- 6.4.17.3 Cuando los campos de plato incluyan más de un blanco, los blancos deben ser identificados empezando por la izquierda con las letras (A, B, C, etc.) o números (1, 2, 3, etc.).

6.4.18 Normas de las Instalaciones de Foso Olímpico

6.4.18.1 El Foso

El alojamiento de las máquinas lanzaplatos debe construirse de modo que la superficie más alta del techo esté al mismo nivel que la superficie de los puestos de tiro. Las medidas interiores del foso deben ser, aproximadamente de 20 m de extremo a extremo, 2 m desde la parte delantera a la trasera y de 2 a 2.10 m desde el suelo hasta la parte inferior del techo. Estas dimensiones deben permitir libertad de movimiento para el trabajo del personal y suficiente espacio para almacenar los platos (véase 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 deportistas.

6.4.18.3 Máquinas Lanzadoras de Platos

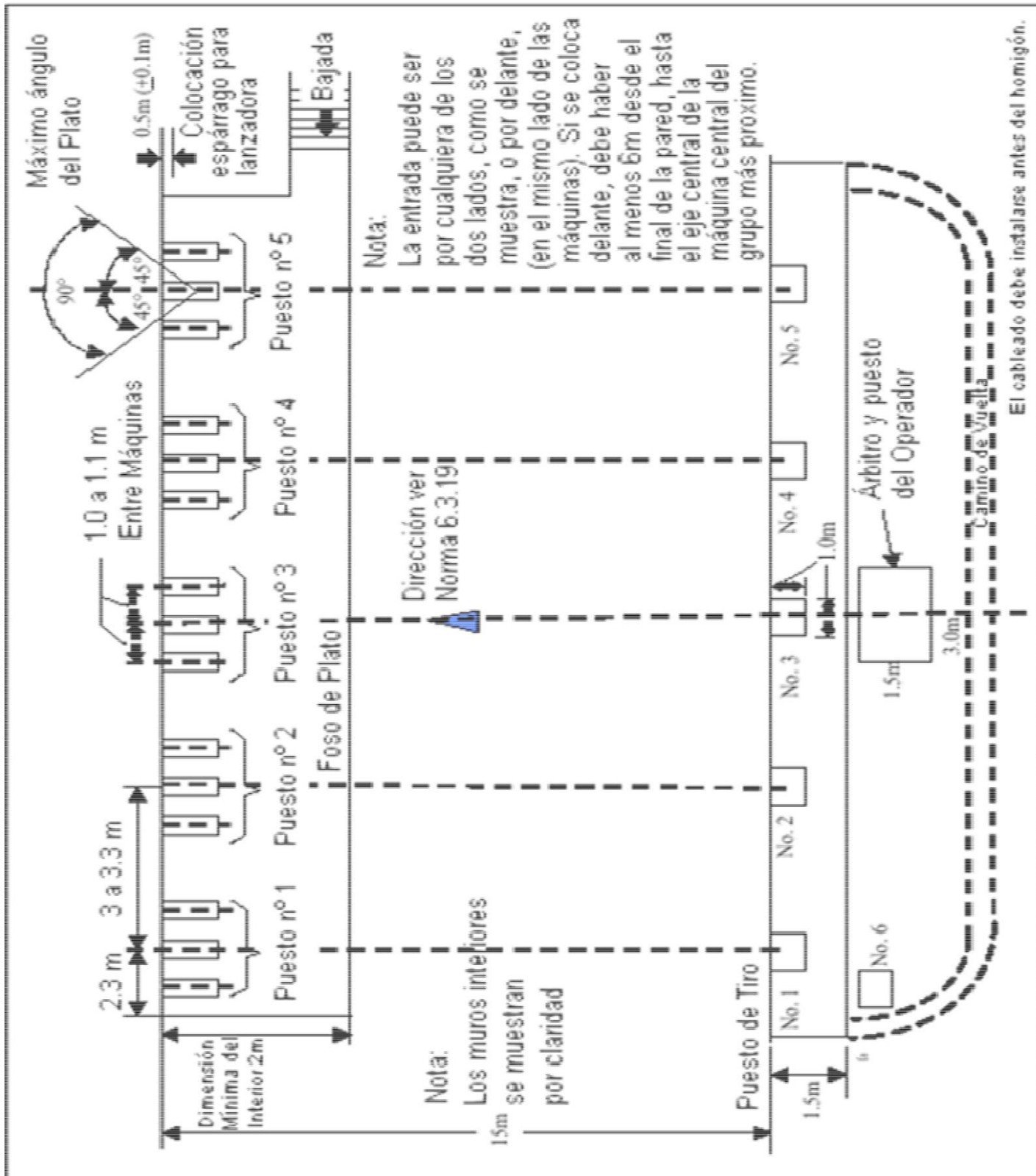
Cada foso debe tener 15 máquinas fijas al suelo o a la pared delantera del foso. Las máquinas deben estar divididas en 5 grupos de tres (3). El centro de cada grupo debe estar indicado solamente por una marca pintada en la parte superior del techo, la cual debe estar posicionada de forma que debe indicar 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 m a 1.10 m. La distancia entre las máquinas centrales de los grupos debe ser de 3 m a 3.30 m. Para campos 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 6.4.19.3).
- b) Las máquinas deben instalarse en el foso de forma que el eje sobre el que gira la lanzadora esté a 0.50 m (+/- 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 de finido como punto de lanzamiento. Las máquinas pueden ser completamente automáticas (carga y disparo automáticos), semiautomáticas (carga a mano y disparo automático) o manuales (carga y disparo a mano). Cada máquina debe estar provista de un sistema de precinto de los ángulos, alturas y del muelle de lanzamiento después de que hayan sido inspeccionados y aprobados por el Jurado. Todas las máquinas deben estar provistas de un dispositivo

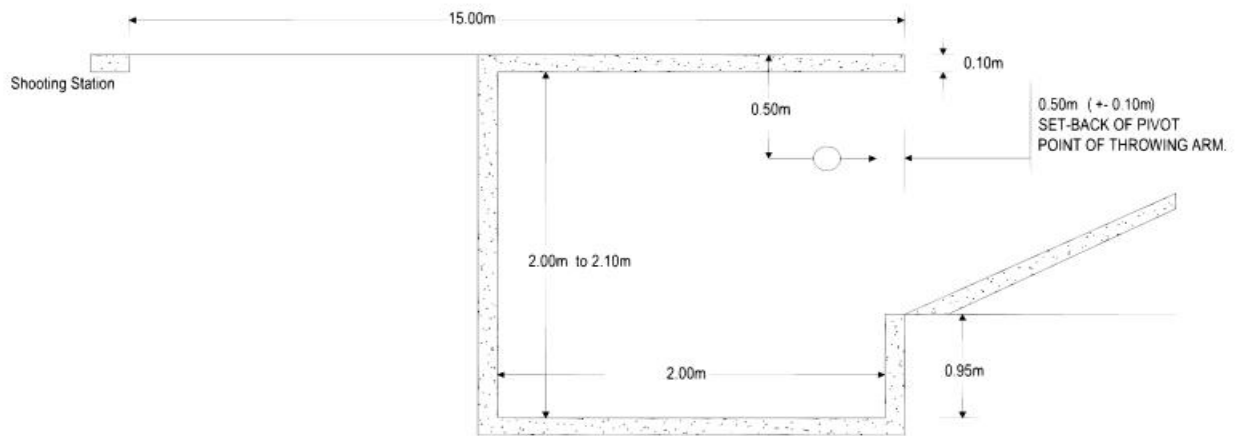
para fijar la trayectoria establecida para el lanzamiento del plato. Todas las máquinas que se carguen a mano deben tener dos topes incorporados. Los topes son necesarios para prevenir movimientos accidentales o deliberados del plato hacia adelante o atrás en la lanzadera, cambiando así las condiciones preestablecidas del plato. Cada máquina debe contar con los sectores de los ángulos y alturas marcadas con aumentos de 10 en 10 grados

- c) Las máquinas deben dispararse por sistema eléctrico -manual o eléctrico microfónico. El sistema de control debe estar situado en tal posición que el «tirador» pueda ver y oír claramente la señal del deportista. Los aparatos de disparo deben garantizar la misma distribución de los platos a cada deportista en una serie de 25 platos. Esta distribución debe ser: 10 platos a la derecha, 10 platos 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 deportistas del puesto 1 al 5. Después de cada cinco platos, la aguja del selector debe variar 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 m por 1 m delimitado claramente, 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 (6) puesto, a unos 2m hacia atrás y ligeramente a la izquierda del puesto 1, donde debe situarse el deportista número 6. Los seis puestos deben estar provistos de una mesa o banco donde los deportistas 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 deportista pueda descansar su arma
- e) Para las finales de foso, se deben colocar lámparas de color de intensidad media en cada soporte de micrófono a una altura de 40 cm a 75 cm para indicar cuándo el micrófono está en funcionamiento. El sistema de lámparas debe estar construido para indicar una pausa (micrófono parado) de 5-25 segundos después de que cada deportista haya disparado a un número predeterminado de platos. Al final de la pausa, el Árbitro debe ordenar "READY" y el deportista al lado del lanzamiento debe tener un tiempo adicional de preparación de 12 segundos.
- f) 3 ó 4 metros detrás de la línea de puestos de tiro debe hacerse un camino de uso obligatorio para los deportistas que pasan del puesto 5 al puesto 6. Los deportistas 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. Árbitros y Jueces son responsables del cumplimiento de esta regla. Los puestos de tiro, el puesto del árbitro y del operador deben tener una protección adecuada para el sol y la lluvia, excepto para las finales donde deberían, si es posible, ser abiertas.

6.4.18.4 Cancha de trap



6.4.18.5 Sección de foso, Trap y Doble Trap



6.4.19 Normas para los campos de Doble Trap

6.4.19.1 El Foso

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

6.4.19.2 Distancias entre fosos

Ver artículo 6.4.18.2 cuando se empleen Fosos Olímpicos. Cuando se construyen fosos de Doble Trap separados, la distancia desde la máquina central de un campo hasta la máquina central del campo contiguo no debe ser inferior a 35 m (Los ángulos de los platos en Doble Trap no son tan severos como los que hay en el Foso Olímpico, por lo tanto, no requieren reducciones).

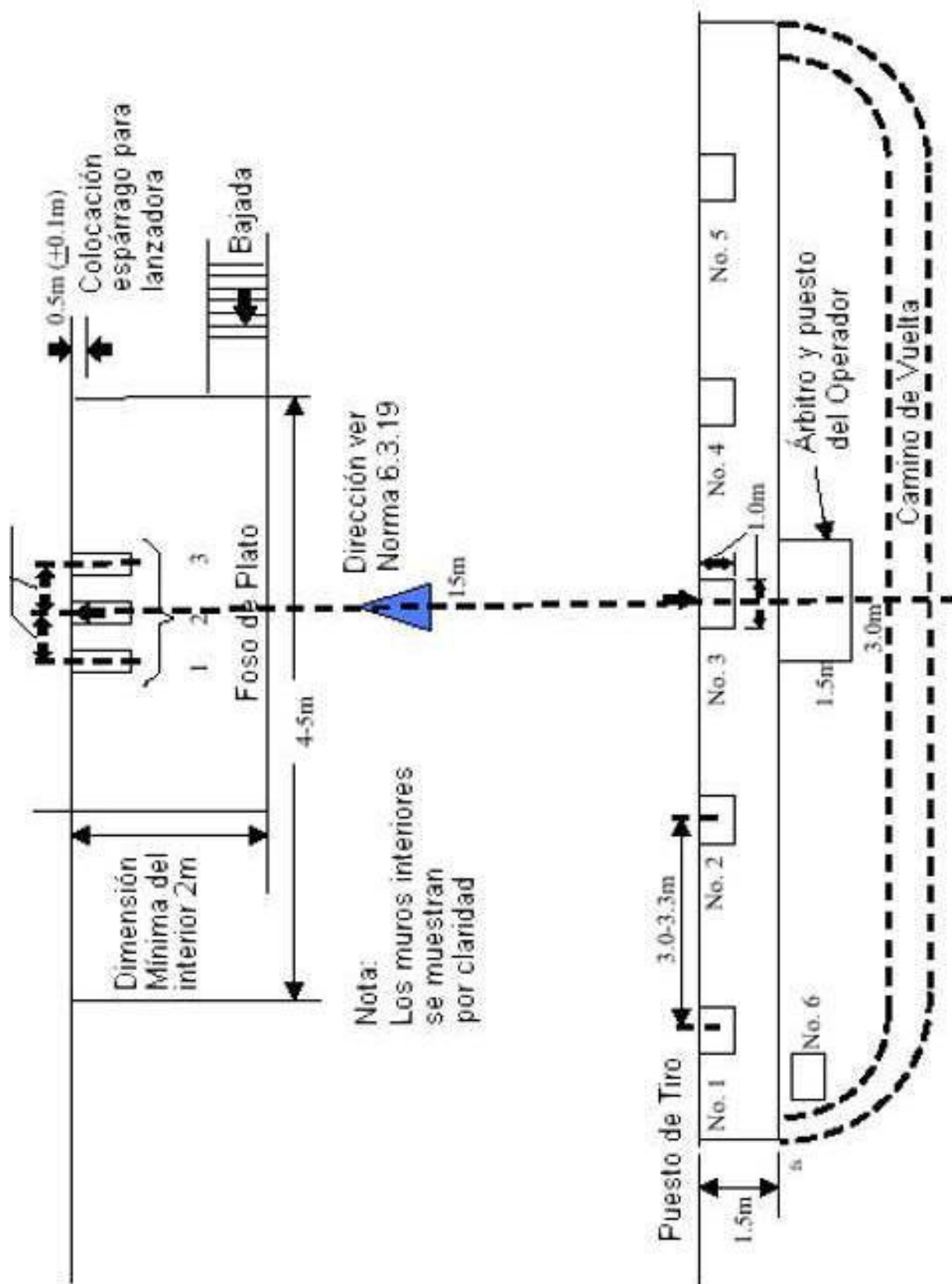
6.4.19.3 Foso y Doble Trap (Las Máquinas Lanzaplatos)

Cada foso de Doble Trap debe tener tres (3) máquinas fijas 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 por sistema eléctrico-manual o eléctrico microfónico. El sistema de control debe estar situado de tal manera que el «puller» pueda ver y oír claramente la señal del deportista. Para todas las Competiciones de la ISSF debe usarse un «cronómetro» (cuenta atrás) automático. El dispositivo contador debe seleccionarse para lanzar los platos después de la petición del deportista. Cuando se use un sistema eléctrico-manual el sistema de suelta debe ser designado de forma que sólo un (1) botón o conmutador pueda usarse para soltar los platos.

- c) Los cinco (5) puestos de tiro deben estar ubicados en una línea recta, a una distancia de 15 m. hacia atrás y paralela del borde delantero del foso. Cada puesto de tiro debe estar delimitado claramente por un cuadrado de 1m x 1m 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 equidistantemente 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, campo exclusivo 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 deportista 6 al comienzo de la competición. Los seis puestos deben estar provistos de una mesa o banco donde los deportistas 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 deportista puede apoyar su arma.
- d) 3 ó 4 metros detrás de la línea de puestos de tiro debe hacerse un camino de uso obligatorio para los deportistas que pasan del puesto 5 al puesto 6. Los deportistas 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. Árbitros y Jueces son responsables del cumplimiento de esta regla. Los puestos de tiro, el puesto del árbitro y del operador deben tener una protección adecuada para el sol y la lluvia, excepto para las finales donde deberían, si es posible, ser abiertas.

6.4.19.4 Campo Separado de Doble Trap – 3 Máquinas



6.4.20 Normas para los campos de tiro al plato

6.4.20.1 Un campo de tiro al plato consiste en dos casetas (casetas alta y caseta baja) y ocho puestos de tiro. Los puestos del 1 al 7 están dispuestos en un segmento circular de 19.20 m de radio y una cuerda base de 36.80 m (con una tolerancia de +/- 0.25 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 +/- 0,05m). Los puestos 8 y 4 están situados en el centro de la cuerda (véase Figura).
- c) Los puestos de tiro del 1 al 7 son cuadrados de $0.9 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$ por $0.90 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$, 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 $0.9 \text{ m} \pm 0.5 \text{ m}$ de ancho por $1.85 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$ de largo, teniendo sus lados largos, paralelos a la base de la cuerda. La situación de cada puesto de tiro debe estar indicada con precisión. Las marcas de los puestos de tiro del 1 al 7 están en el centro del lado más próximo al punto de cruce de los platos. La marca del puesto de tiro 8 está en el punto central de la cuerda base. Los 8 puestos de tiro deben estar al mismo nivel, con una diferencia de elevación de $\pm 0.05 \text{ m}$

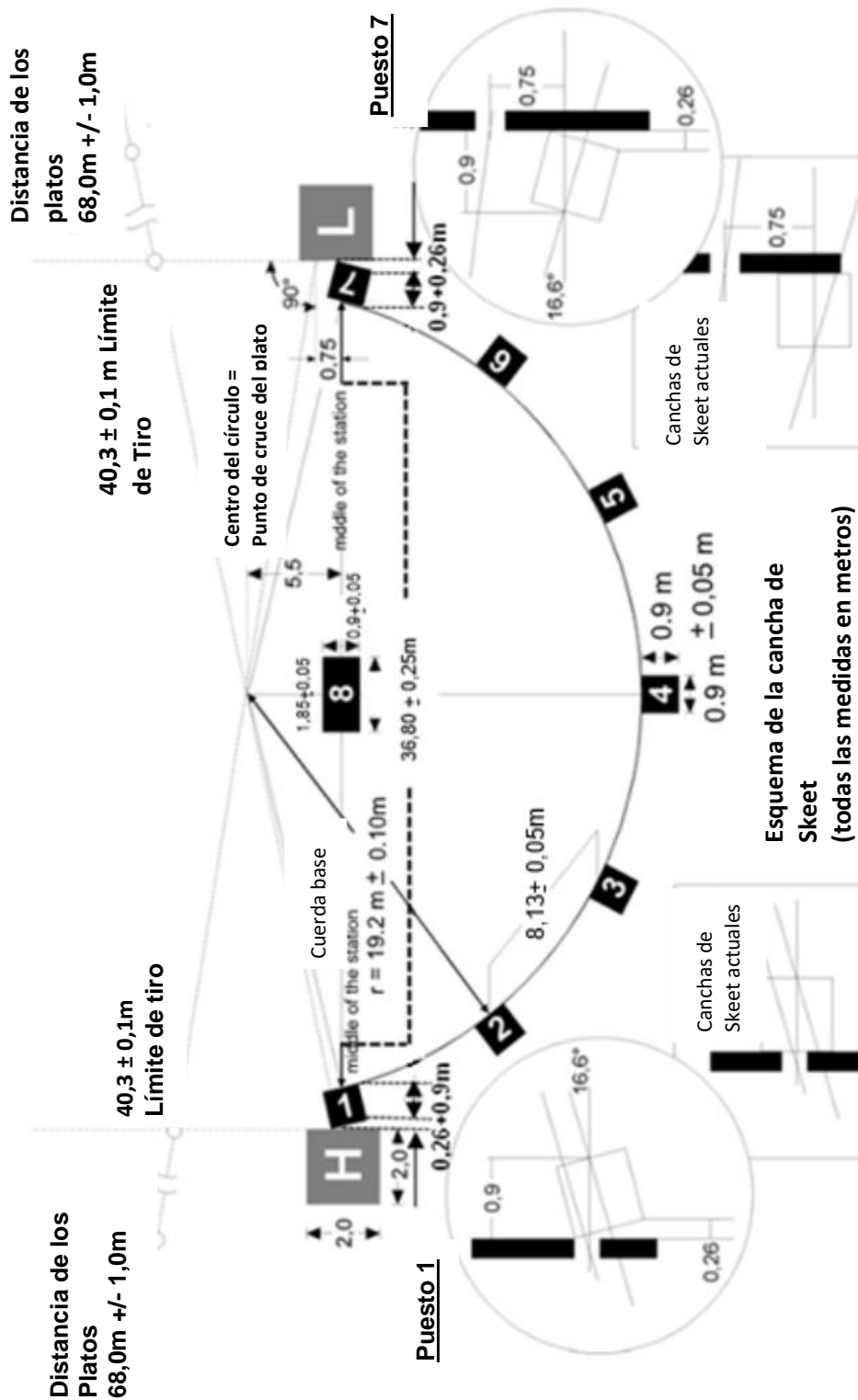
6.4.20.2 Distancias, Ángulos y Alturas del Plato

- a) Cada caseta debe contener una máquina (máquina lanzadora de platos) en posición fija. Cada caseta debe contener una máquina lanzadora de platos en posición fija. El brazo de lanzamiento de la máquina lanzadora de platos en la caseta alta, cuando está en posición horizontal, debe estar $2.80 \text{ m} \pm 0.10 \text{ m}$ por encima del nivel de la estación 1 y el brazo lanzador en la caseta baja debe estar $0.80 \text{ m} \pm 0.10 \text{ m}$ por encima del nivel del puesto 7.
- b) Los platos lanzados desde la caseta alta deben aparecer por un punto a $0.9 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$ detrás de la marca del puesto de tiro 1 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) y a $3.05 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$ por encima del nivel del puesto 1. Los platos lanzados desde la caseta baja, deben aparecer por un punto a $0.9 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$ detrás de la marca del puesto 7 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) (trasladado $0.75 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$ hacia el exterior de la cuerda base) y a $1.05 \text{ m} \pm 0.05 \text{ m}$ por encima del nivel del puesto 7.

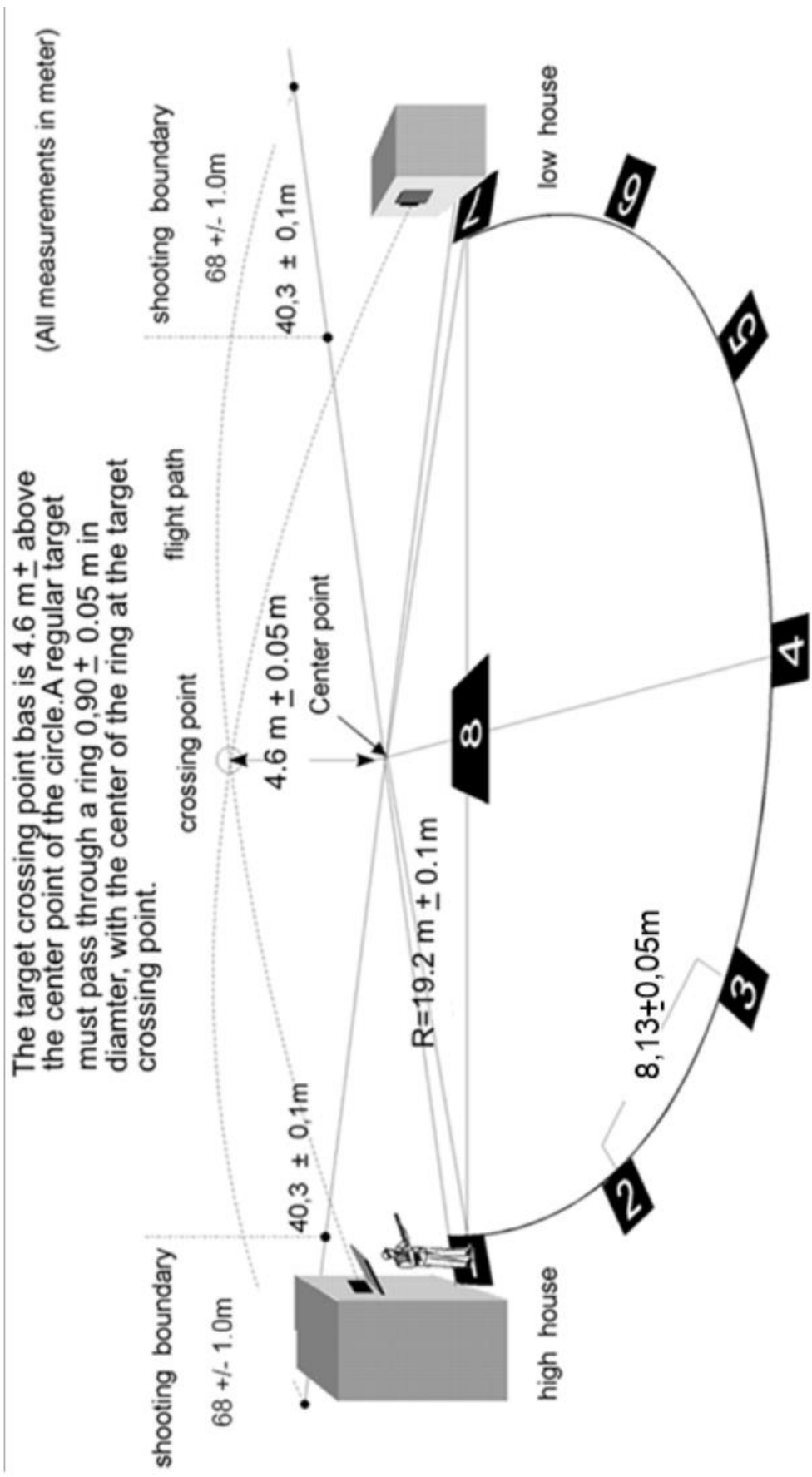
- c) Los platos lanzados correctamente deben pasar a través de un círculo de 0.9 m – 0.95 m de diámetro, con un centro situado a 4.60 m \pm 0.05 m por encima del punto de cruce de platos.
- d) En condiciones climatológicas tranquilas, el plato debe alcanzar un mínimo de 68 m \pm 1m medidos desde la fachada de las casetas detrás del puesto 1 y 7. Si la distancia correcta no pudiese verificarse mediante medida, el Jurado decidirá si la trayectoria de los platos es correcta
- e) Los límites de tiro desde los puestos 1 al 7 son 40.3 m \pm 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 \pm 0.1 m de ambas casetas, para indicar los límites de tiro. Marcas similares deben colocarse a 67m y a 69m para indicar la distancia de un plato regular.
- 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 deportista 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 Árbitro o los Miembros del Jurado son responsables del cumplimiento de esta norma.
- g) Las máquinas deben dispararse mediante un sistema eléctrico-manual o eléctrico-microfónico con temporizador que debe estar instalado de forma que permita al operador (tirador) ver y oír a los deportistas. En todos los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF es obligatorio el uso de un temporizador que desde el momento en que el deportista ha pedido su plato, retenga el lanzamiento de los platos con un retraso indeterminado, variando desde un lanzamiento instantáneo hasta un retraso máximo de 3 segundos después de que el deportista haya pedido el plato. Debe diseñarse el dispositivo de lanzamiento de tal forma que funcione pulsando un (1) solo botón (o interruptor) en los lanzamientos de dobles
- h) Si se usa un sistema de electro-micrófono, debe construirse de forma que pueda introducirse un retraso variando entre 0.2 y 3.0 segundos.
- i) Una lámpara de color debe fijarse en el exterior tanto de la caseta alta como de la baja. Las lámparas deben encenderse de inmediato cuando el deportista pulsa el botón de disparo y apagarse cuando el (el/los) plato(s) (es/son) lanzado(s). El Árbitro debe poder ver claramente las lámparas. Las lámparas deben instalarse en el lado de las casetas del campo de tiro que da al área de espectadores a una altura de 2.2 m – 2.8 m en la caseta alta y de 1.6 m – 2.0 m en la caseta baja

6.4.20.3 Esquema del campo de tiro al plato

Todos los nuevos campos de tiro al plato deben cumplir estas especificaciones. Los campos de tiro al plato construidos antes de 2013 con las estaciones 1 y 7 que enfrentan las casetas de blanco opuesto seguirán siendo aceptadas para los campeonatos ISSF.



6.4.20.4 Vista del campo de tiro al plato



6.5 CALIBRADORES E INSTRUMENTOS

- a) Cada Comité Organizador debe proporcionar un conjunto completo de medidores e instrumentos para el Control del Equipo durante los Campeonatos de la ISSF.
- b) En la sede de la ISSF existe una lista detallada de los instrumentos de control del material que se necesita para la realización de las pruebas de equipo de control, sus requisitos y especificaciones.
- c) El Delegado Técnico de la ISSF o el Presidente del Jurado de Control de Equipamiento deberán examinar y aprobar todos los equipos e instrumentos antes de la competición;
- d) Los tests de calibración de equipos de prueba para poder usarlos en el control de equipos se encuentra disponible en la sede de la ISSF; y debe ser utilizado para calibrar los instrumentos antes de cada día de entrenamiento y cuando se produzca una descalificación durante el chequeo post-competición. El formulario sobre el informe de calibración está disponible en la sede de la ISSF.
- e) Los instrumentos de medición utilizados para comprobar el espesor, la rigidez y la flexibilidad de la vestimenta de los deportistas deben ser construidos de acuerdo con esta regla (ver Regla 6.5.1) y ser aprobados por el Comité Técnico de la ISSF.

6.5.1 Dispositivo de medición de espesor



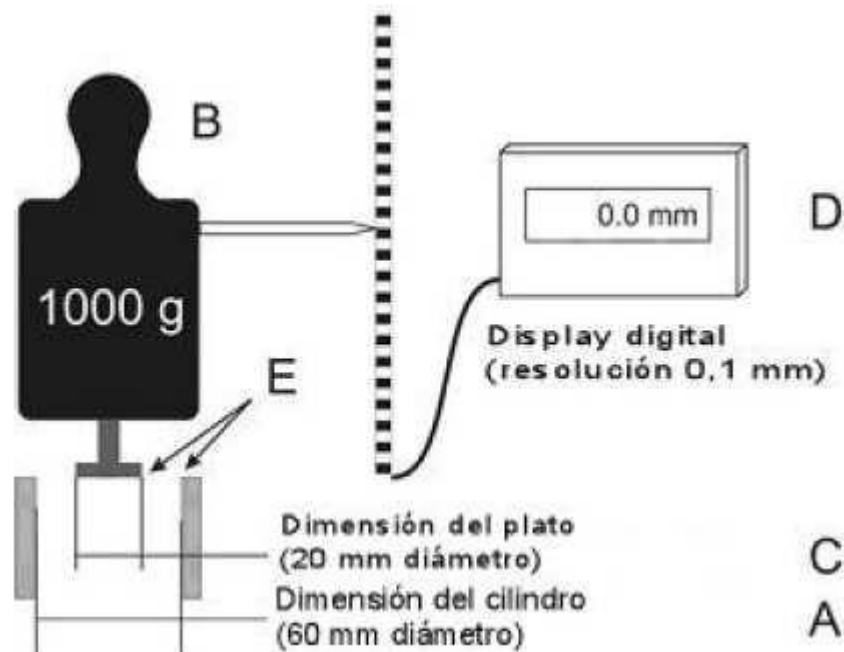
El instrumento utilizado para medir el espesor de la ropa y los zapatos debe ser capaz de medir hasta una décima de milímetro (0.1 mm). Las mediciones deben realizarse con un peso de 5.0 kg aplicado. El instrumento debe tener dos (2) superficies planas y circulares enfrentadas, cada una de 30 mm de diámetro.

6.5.2 Dispositivo de medición de la rigidez

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

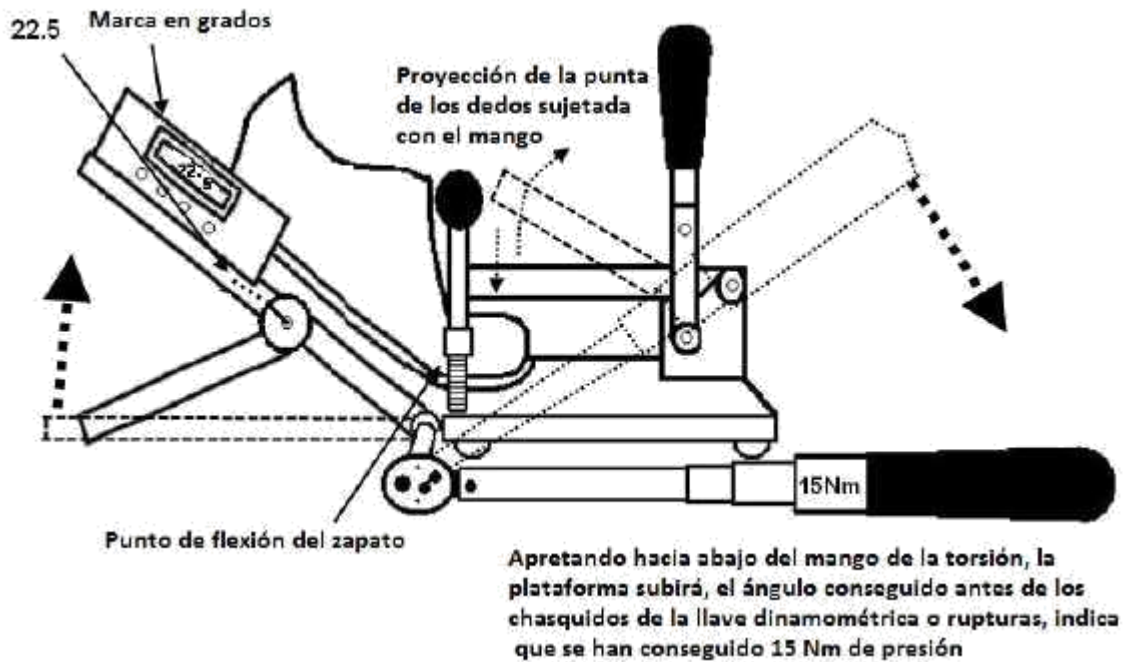
A	Cilindro de medida	=	60 mm diámetro
B	Peso de medida	=	1000 g (incluyendo sujeción y medida del plato C)
C	Placa de medida	=	20 mm diámetro
D	Pantalla digital		indicando 0.1 mm
E	El redondeo de los bordes de la placa de medición (C) y del cilindro de medida (A) no debe superar el máximo de 0.5 mm de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

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



6.5.3 Dispositivo de medición de la flexibilidad de la Suela del Zapato

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



6.6 ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS

6.6.1 Programa y Calendario del Campeonato

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

- 6.6.1.1 **El Programa Oficial del Campeonato.** La oficina del Secretario General de la ISSF proporcionará un Programa de Campeonato estandarizado en coordinación con los programas oficiales de Campeonatos de cada Comité Organizador en el momento de la jornada/taller anual de la ISSF, con tal de ser finalizado en noviembre del año anterior al Campeonato. **El Programa Oficial del Campeonato**, incluyendo invitaciones, horarios, el símbolo oficial o logotipo y los formularios de inscripción, se publicarán en la web de la ISSF y el Comité Organizador deberá publicar el **Programa Oficial** y enviarlo a todas las Federaciones Miembro de ISSF tan pronto como sea posible.

- 6.6.1.2 **Calendario oficial.** La oficina del Secretario General de la ISSF, el Comité Organizador y el Delegado Técnico designado para el Campeonato deberán preparar un Calendario Oficial detallado para cada Campeonato. Los calendarios de los campeonatos deben incluir un día oficial de llegada, al menos un día de entrenamiento oficial, los días de competición necesarios y un día de salida oficial. Los calendarios de los Campeonatos Mundiales, incluyendo los días oficiales de entrenamiento y las ceremonias de apertura y cierre, no deben exceder los 16 días. Los campos de tiro pueden estar abiertos adicionalmente para entrenamientos extraoficiales antes del Día Oficial de Entrenamiento a elección del Comité Organizador. **Los calendarios oficiales** deben indicar fechas y horarios para los Entrenamientos Oficiales, Entrenamientos Previos a la Competición, Series o modalidades de Eliminación, Series de Calificación, Tempos informativos Finales, Finales y Entrega de medallas. Deben publicarse en la web de la ISSF tan pronto como sea posible después de la jornada/taller anual de la ISSF para los organizadores en noviembre del año anterior al Campeonato. Los cambios en el calendario, aprobados por el Delegado Técnico, deben hacerse tan pronto como sea posible después de la Fecha Límite de Entrega Final y distribuidos a todas las delegaciones participantes.
- 6.6.1.3 **Condiciones y Límites de Inscripción.** Las Federaciones Nacionales pueden inscribir un máximo de tres Deportistas por nación y competición quienes compiten por premios (en competición) en las modalidades del Campeonato de la ISSF. Además, las Copas Mundiales pueden, a opción del Comité Organizador, aceptar un máximo de dos inscripciones adicionales por nación y competición para que puedan competir por el estatus Olímpico MQS (MQS solamente) o participar fuera de competición (OOC).
- 6.6.1.4 **Aforo máximo.** El Comité Organizador y el Delegado Técnico deben establecer el aforo máximo (capacidad máxima) para cada modalidad del programa. Las inscripciones finales que excedan el aforo máximo para una modalidad serán colocadas en una lista de espera y sólo serán aceptadas si hay disponibilidad antes de la fecha límite de inscripción.
- 6.6.2 Reunión técnica**
- Una Reunión Técnica realizada por el Director de Competición y Delegado Técnico debe ser programada el día antes del primer día de competición para informar a los delegados de equipo sobre los detalles de la competición y de cualquier cambio de horario.
- 6.6.3 Entrenamientos**
- 6.6.3.1 Entrenamiento oficial. Para las Copas Mundiales, se programará un día completo para los Entrenamientos Oficiales al día siguiente del día oficial de llegada.
- 6.6.3.2 Entrenamiento previo a la modalidad (PET). El entrenamiento previo a la competición debe programarse y proporcionarse para cada modalidad del programa el día antes al inicio de la modalidad de Eliminación o Calificación. Para las modalidades Carabina, Pistola y Blancos Móviles, a cada deportista se le debe permitir entrenar en su puesto de tiro asignado como mínimo 40 minutos por periodo (30 minutos para Tiro Rápido con

Pistola, 15 minutos por Deportista para Blanco Móvil) el día antes de la modalidad. Esto es adicional al día oficial de entrenamiento en el programa (para Escopeta, ver Regla 9.6.2.1).

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

6.6.4 **Entradas y confirmación de asistencia**

Las Federaciones Nacionales deben presentar sus inscripciones al Servicio de Registro Online de la ISSF antes de la fecha límite de registro, 30 días antes del día oficial de llegada (Regla 3.7.3.2).

- a) Las inscripciones fuera de plazo pueden ser presentadas hasta tres días antes del día oficial de llegada si se paga una penalización adicional y se dispone de inscripciones (Regla 3.7.3.4);
- b) Las confirmaciones de asistencia y el pago aplicable de la inscripción al Comité Organizador deben ser gestionados por los jefes del equipo al llegar (Regla 3.7.4); y
- c) **Los cambios** de inscripción sólo pueden realizarse de acuerdo con la Regla 3.7.3. Los cambios de inscripción deben gestionarse antes de las 12:00 horas a la víspera del entrenamiento previo a una competición.

6.6.5 **Listas de inicio**

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

6.6.6 **Principios para la asignación de puestos de tiro**

- a) La asignación al azar de los deportistas a los puestos de tiro y tandas debe realizarse bajo la supervisión del Delegado Técnico con un programa informático diseñado para este fin o mediante sorteo;
- b) Siempre que se utilicen sorteos para determinar las posiciones de tiro, el Delegado

Técnico deberá aprobar las limitaciones del Campo de Tiro a tener en cuenta; El Delegado Técnico puede aprobar la inclusión de deportistas, sólo MQS, en secciones específicas de un campo.

- c) Los deportistas individuales y equipos (naciones) deberían poder disparar en condiciones tan equitativas como sea posible;
- d) Los deportistas de una misma nación no deben ser asignados en posiciones de tiro adyacentes;
- e) Los deportistas de una misma nación deben distribuirse mediante sorteo en dos o más tandas;
- f) Si hay más deportistas que blancos en competiciones de Carabina Aire o Pistola Aire, los blancos deben distribuirse por sorteo de dos (2) o más tandas;
- g) Si se utiliza más de una tanda en competiciones por equipos, los miembros del equipo deben distribuirse equitativamente entre las tandas;
- h) Si una competición de Carabina dura más de un día, todos los deportistas deben disparar un número igual de disparos en la misma posición o posiciones cada día; y
- i) Cuando una modalidad de Pistola se divide en dos (2) fases o días, todos los deportistas deben terminar la primera fase antes de que comience la segunda fase o día. Todos los deportistas deben disparar un número igual de series cada día de los dos días de la competición.

6.6.6.1 **Tandas de Eliminación para galerías de tiro al aire libre 50m y 300m**

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

- a) Cualquier Eliminación debe hacerse realizando una tirada completa;
- b) Las tandas de Eliminación deben ser programadas el día antes de que se inicie el programa de clasificación;
- c) Los deportistas clasificados deben consistir en un número proporcional de deportistas con mayor puntuación de cada tanda de eliminación, teniendo en cuenta contando solamente los que hayan participado. El número de deportistas clasificados debe ser anunciado tan pronto como sea posible;
- d) **Fórmula:** El número de puestos de tiro utilizables dividido por el total de número de deportistas de la competición multiplicado por el número de deportistas que hay en la tanda da igual al número de deportistas que pasa a la Eliminatoria a la Clasificatoria, p. ej. 60 puestos de tiro y 101 deportistas:

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

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

- e) Cuando haya modalidades por equipos y se necesiten eliminatorias, los miembros de los equipos deben ser repartidos equitativamente en las tandas eliminatorias. Las puntuaciones por equipo se toman de estas tandas.
- f) Si el número de blancos es insuficiente para colocar dos miembros de cada equipo en la primera entrada y los restantes miembros de cada equipo en la segunda entrada, será necesario hacer tres entradas con un miembro de cada equipo en cada tanda.
- g) Un deportista que no se clasifique no se le debe permitir participar en la modalidad; y
- h) En el caso de empates para las últimas plazas de una eliminatoria, el orden de clasificación se fijará de acuerdo con las Normas de Desempate.
- i) Si no se ha programado una modalidad de Eliminación en las Copas Mundiales Juveniles y se programan varias tandas, se debe permitir que los jefes de Equipo designen a sus deportistas quienes serán incluidos en la primera tanda y posteriores.

6.6.6.2 **Asignación de puestos de tiro - 25m Pistola Tiro Rápido (Pistol Men)**

- a) La segunda fase de 30 disparos debe comenzar solamente después de que todos los deportistas hayan completado su primera fase de 30 disparos. Si hay menos deportistas de los necesarios para llenar completamente todas las tandas de la primera fase, los huecos deben dejarse en la última tanda de la primera fase.
- b) Para la 2ª fase, la asignación de los puestos de tiro estará en orden de clasificación de acuerdo con las puntuaciones obtenidas en la primera fase de 30 disparos, con los deportistas de menor puntuación en la primera tanda. Las posiciones dentro de cada tanda se decidirán por sorteo.

6.6.6.3 **Horarios y Programas - Pistola de 25 metros Damas**

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

6.6.6.4 En la Regla 9.11.4 se regula el sorteo de la composición de **escuadras**.

6.6.6.5 En la Regla 10.7.3.1. se encuentran las normas de los programas y sorteo del blanco móvil.

6.7 VESTUARIO Y EQUIPO DE COMPETICIÓN

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

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

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

6.7.4 Normas para el vestuario y equipamiento

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

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

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

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

6.7.5 Código de vestimenta de la ISSF

Es responsabilidad de los deportistas, entrenadores y funcionarios aparecer en los campos de tiro vestidos de manera apropiada para una modalidad deportiva pública. La ropa usada por deportistas y oficiales de campo o árbitros de galería debe cumplir con el Código de Vestimenta de la ISSF. Ver 6.20 para el Código de Vestimenta completo de la ISSF.

6.7.6 Control del equipo

6.7.6.1 El Comité Organizador debe establecer una Sección de Control de Equipamiento para realizar controles bajo la supervisión del Jurado de Control de Equipamiento. Un servicio de comprobación de equipamiento debe estar disponible para que todos los deportistas puedan tenerlo revisado antes de las competiciones. Para asegurar el cumplimiento de las Normas de la ISSF, el Jurado de Control de Equipamiento y la Sección de Control de Equipamiento deben realizar verificaciones aleatorias post-competición (6.7.9).

6.7.6.2 Procedimientos de control del equipamiento

- a) El Comité Organizador debe informar a los jefes del equipo y a los deportistas dónde y cuándo se pueden inspeccionar sus equipamientos a antes o durante las competiciones;
- b) La Sección de Control de Equipamiento debe estar abierta para proporcionar inspecciones voluntarias para el equipamiento de los deportistas, comenzando el día Oficial de Entrenamiento y continuando hasta el último día de la competición de Carabina -Pistola-Blanco Móvil;
- c) Los elementos de calibración de la ISSF deben ser usado para examinar los instrumentos de verificación/control antes de cada día de entrenamiento y cuando haya una descalificación en la comprobación post-competición;
- d) Se recomienda a los deportistas a traer cualquier artículo de equipamiento a la Sección de Control de Equipos para verificarlo si no están seguros de que pasarán un chequeo post-competición;
- e) La Sección de Control de Equipamiento debe asegurarse de que todas las chaquetas y pantalones de tiro de Carabina estén identificados con un sello con un número de serie único que esté registrado para el deportista. El sello debe diseñarse de forma que no pueda extraerse sin romperlo. Los sellos previamente emitidos para inspecciones de vestuario de control permanente (2013 y anteriores) cumplen este requisito. Las chaquetas y los pantalones sin sello deben ser verificados para el cumplimiento de las Normas de la ISSF y tener sellos pegados a ellos que estén registrados para el deportista. Los miembros del equipo de control y Jurado de Carabina utilizarán los sellos de chaqueta y pantalón para hacer controles aleatorios según Regla 7.5.1.2;
- f) La Sección de Control de Equipo debe llevar un registro de las armas, de la chaqueta de tiro y de los pantalones que comprueban con el nombre del deportista, la marca (fabricante), el número de serie y el calibre de cada arma en una tarjeta de control de equipo;
- g) Es responsabilidad del deportista que cualquier cilindro de aire o CO₂ esté dentro de la fecha de validez del fabricante (máximo de diez (10) años); Esto puede ser

verificado por el Control de Equipo y se pueden dar recomendaciones o asesoramiento;

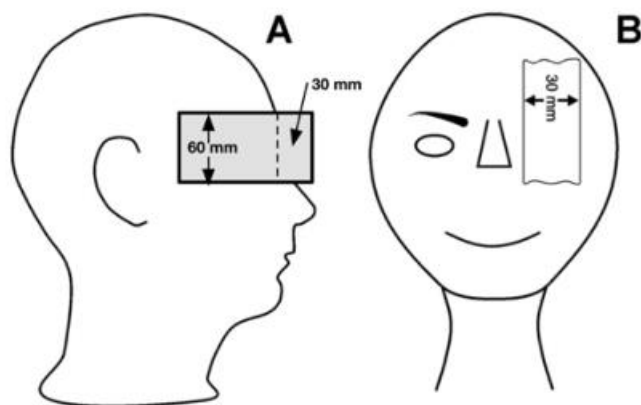
- h) Se entregará una copia de la Tarjeta de Control de Equipo al deportista quien debe llevarla con su equipo en todo momento. Si un deportista pierde esta tarjeta, hay un cargo de 10.00 € para reemplazarlo; y
- i) Si se vuelve a presentar un artículo de vestimenta de Carabina para una segunda modalidad o una modalidad posterior durante el mismo Campeonato, se aplicará una tasa de re-inspección de 20,00 €.

6.7.7 Dorsales y artículos usados por los deportistas

- 6.7.7.1 A todos los deportistas se les proporcionará un número de dorsal para llevarlo sobre la parte trasera de la prenda exterior por encima de la cintura durante toda la competición. El número de dorsal debe mostrar el número asignado, apellido y las iniciales de la nación del deportista. Se usará la abreviación de la nación del COI. La altura de las letras deberá ser lo más grande posible y no menos de 20 mm (para escopeta, ver 9.13.2, 9.13.3).
- 6.7.7.2 El número de dorsal lo deben llevar todos los deportistas en sus espaldas y por encima de su cintura en todo momento mientras estén participando en los entrenamientos oficiales o competiciones. Si el dorsal no está puesto, el deportista no podrá empezar o continuar
- 6.7.7.3 Todos los deportistas deben acatar las normas de esponsorización y Patrocinio de la ISSF. Esta sección gestiona las normas para competir en las competiciones de la ISSF y asuntos tales como: Emblemas, Patrocinadores, Publicidad y Marketing Comercial de Ropa junto con Controles y Sanciones.

6.7.8 Viseras o Tapaojos

- 6.7.8.1 Sólo se permiten a los deportistas tapaojos laterales (uno o ambos lados) unidos al sombrero, gorra, gafas de tiro o una cinta en la cabeza, de 60 mm de profundidad como máximo para los deportistas de escopeta (Plato. Regla 9.13.4) (A). El borde delantero de un tapaojo lateral no debe extenderse más adelante que el punto central de la frente, cuando se ve desde el lado.



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

6.7.9 Test Post-Competición

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

- a) Carabina: prendas de vestir adecuadas para disparar, ropa interior, cintas y Carabina (pesaje de disparo cuando sea aplicable);
- b) Pistola: zapatos, cintas, pesas de gatillo, dimensiones y empuñaduras de pistola (8.12), controles de velocidad de las municiones y pesaje de balas, si procede;
- c) Escopeta: Ver Normas de escopeta; y
- d) Blanco Móvil: Peso del Carabina, potencia del telescopio (10m), peso del gatillo (50m, 10.4.3.5 a) y cintas de marcado.
- e) Todas las modalidades: Tras una penalización por una comprobación del test post-competición, debe ser notificado por escrito.

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

6.7.9.3 Las apelaciones contra una notificación de descalificación después de la competición pueden ser presentadas al Jurado de Apelación. El Jurado de Apelación debe decidir

si la descalificación se realizó correctamente, pero no puede repetir el test. El Jurado de Apelación puede revocar una descalificación después de la competición sólo si considera que el test se realizó incorrectamente.

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

6.8 DERECHOS Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN

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

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

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

6.8.2 Todos los miembros del Jurado deben llevar el chaleco oficial del jurado ISSF (color rojo) cuando estén de servicio. Los chalecos de Jurado se deben comprar en la sede de ISSF. Se recomienda que todos los Árbitros usen un chaleco distintivo u otros medios de identificación (preferiblemente de color verde) cuando estén de servicio. Se recomienda que todos los Árbitros de blancos u otro personal que debe ir adelante de las líneas de tiro para realizar sus funciones lleven un chaleco en un color fluorescente o brazaletes de alta visibilidad.

6.8.3 Antes del comienzo de la competición, el Jurado de la Competición debe examinar los campos de tiro y comprobar la organización y la gestión del personal auxiliar, etc., para asegurar que se ajustan a las Normas de la ISSF. Los controles del jurado deben realizarse en coordinación con cualquier control anterior realizado por el Delegado Técnico.

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

- 6.8.5 Los Miembros del Jurado tienen derecho a examinar las armas, el equipo, las posiciones, etc., de los deportistas en cualquier momento, durante el entrenamiento y las competiciones.
- 6.8.6 Durante el entrenamiento y las competiciones, los miembros del jurado son responsables de comprobar la ropa y el equipo de los deportistas para cumplir con las Normas de Patrocinio / Publicidad de la ISSF (4.4-4.7, 6.7.7.3);
- 6.8.7 Durante las competiciones, los miembros del jurado no deben acercarse a un deportista mientras dispara un tiro (o una serie de disparos en la modalidad de tiro rápido) a menos que un problema de seguridad requiera acción inmediata.
- 6.8.8 La mayoría del Jurado debe estar siempre presente en el campo de tiro durante las competiciones de manera que, cuando sea necesario, el Jurado pueda reunirse y tomar decisiones inmediatamente.
- 6.8.9 Los miembros del jurado tienen derecho a tomar decisiones individuales durante las competiciones, pero deben consultar con otros miembros del Jurado y con los Árbitros cuando haya dudas. Si un jefe de equipo o deportista no está de acuerdo con la decisión de un miembro del Jurado individual, se puede solicitar una decisión de la mayoría del Jurado mediante una protesta escrita.
- 6.8.10 Los miembros del Jurado deben ser completamente imparciales en la toma de decisiones, independientemente de la nacionalidad, identidad racial, religiosa, étnica o cultural de cualquier deportista que esté involucrado.
- 6.8.11 Los jurados deben tratar cualquier protesta que se presente al Jurado de acuerdo con las Normas de la ISSF. Después de consultar con los Árbitros y otras personas directamente interesadas, el Jurado debe pronunciarse sobre cualquier protesta.
- 6.8.12 Un Jurado debe retrasar el inicio de una Final si una protesta involucra a deportistas que podrían, dependiendo de la decisión de la protesta, clasificarse para la Final. El Jurado de la RTS puede publicar una lista inicial final si una protesta no involucra a deportistas que podrían clasificarse para la Final. Los resultados finales oficiales no pueden ser publicados hasta que se decidan todas las protestas y apelaciones.
- 6.8.13 Un Jurado debe decidir todos los casos que no están previstos en las Normas de la ISSF. Tales decisiones deben ser tomadas dentro del espíritu e intención de las Normas de la ISSF. Dichas decisiones deben incluirse en el Informe del Presidente del Jurado que se envía al Delegado Técnico después de cada Campeonato.
- 6.8.14 Los deportistas y los jefes de equipo no deben ser miembros de un jurado. Los miembros del Jurado no deben asesorar, entrenar o ayudar a los deportistas más allá del alcance de las Normas de la ISSF en cualquier momento durante la competición.

- 6.8.15 El Presidente del Jurado es responsable de dirigir los horarios y actividades del Jurado para asegurar la presencia de miembros suficientes del Jurado en todo momento, incluyendo todos los Entrenamientos Oficiales y Previos a la prueba.
- 6.8.16 El Presidente del Jurado debe preparar un informe sobre las decisiones y acciones del Jurado que se presentarán al Secretario General de la ISSF a través del Delegado Técnico tan pronto como sea posible después del Campeonato.

6.9 COMITÉ ORGANIZADOR DE LA COMPETICIÓN Y ÁRBITROS

6.9.1 Deberes y funciones del Jefe de Galería (CRO)

Se debe nombrar un Jefe de Galería (CRO) para cada campo. El CRO está a cargo de todos los Árbitros de Galería (RO) y del personal de campo y es responsable de la correcta realización de la modalidad de tiro. El CRO es responsable de dar todas las órdenes de campo y de asegurar la cooperación del personal del campo con el jurado. El CRO es responsable de la corrección rápida de cualquier fallo del equipo y de la disponibilidad de los expertos y suministros necesarios para que el campo esté operativo. Se recomienda encarecidamente que se designe a un CRO Asistente para que sirva como respaldo para el CRO, especialmente en el mantenimiento de la documentación e informes de incidentes de campo (formulario IR) en relación con las modalidades e irregularidades que ocurren durante la competición.

6.9.2 Deberes y Funciones del Árbitro de Galería (RO)

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

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

- h) Registrar todas las irregularidades, perturbaciones, penalizaciones, interrupciones, disparos cruzados, tiempo extra admitido, disparos repetidos autorizados, etc. Y rellenar los formularios (IR) del blanco o tira de papel según corresponda; y
- i) Abstenerse de cualquier conversación con los deportistas o de hacer otros comentarios con respecto a las puntuaciones.

6.9.3 Funciones y Responsabilidades del Jefe de Árbitros de Clasificación (Resultados, Tiempo y Puntuación) (CRTSO)

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

6.9.4 Deberes y funciones del Árbitro de Clasificación (RTSO)

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

6.10 FUNCIONAMIENTO DE BLANCOS ELECTRÓNICOS (EST)

6.10.1 Oficiales Técnicos de los Blancos Electrónico (EST)

- a) Los Oficiales Técnicos de Blanco Electrónico son responsables de operar y mantener el equipo;
- b) Los Oficiales Técnicos de los Blancos Electrónico pueden asesorar a los Árbitros y Miembros del Jurado, pero no deben tomar ninguna decisión con respecto a la aplicación de las Normas de la ISSF; y
- c) Los Oficiales Técnicos de los Blancos EST son designados por el Proveedor Oficial de Resultados o el Organizador y deben ser personas con entrenamiento especial en el manejo de EST y sistemas electrónicos de administración de competiciones (software).

6.10.2 Oficiales de blancos

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

6.10.3 Responsabilidades del miembro del jurado - Blancos de Puntuación Electrónica

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

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

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

6.10.4 Disparos en blancos electrónicos

- a) Los deportistas deben familiarizarse durante el entrenamiento con los botones de control de la pantalla del monitor (ZOOM) y como se cambia de un blanco de ensayo (SIGHTING) a un blanco de competición (MATCH);
- b) En las modalidades de una sola posición de 10m, 25m y 50m, el cambio de los disparos de ensayo a competición está bajo control del personal de campo. Si algún deportista tiene dudas, debe pedir ayuda a un Árbitro de galería;
- c) En las modalidades de 3 posiciones es responsabilidad del deportista, después de completar las posiciones de rodilla o tendido, cambiar de blanco de competición a ensayo y volver a competición. Los deportistas pueden realizar tiros ilimitados de ensayo antes de comenzar los disparos de competición en las posiciones de tendido

y pie. No se permite ningún tiempo adicional. Si un deportista falla inadvertidamente en cambiar de blanco de competición a uno de ensayo, después de cambiar posiciones, cualquier disparo grabado como tiros adicionales en la posición anterior debe anularse y el blanco debe ser restablecido a uno de ensayo.

- d) No se permite oscurecer la pantalla del monitor del deportista o cualquier parte de la pantalla. Toda la pantalla debe ser visible para el Jurado y el Árbitro de campo;
- e) Los deportistas y los oficiales de campo o Árbitros de galería **no deben tocar los paneles de control** impresos ni las tiras impresas antes del final de la tanda o modalidad, excepto cuando el Jurado lo autorice;
- f) Los deportistas deben firmar la tira impresa (al lado del total de la puntuación) antes de dejar el campo para identificar su puntuación.
- g) Cuando un deportista no firme la tira impresa, un Miembro del Jurado o un Árbitro de Galería debe firmar esta tira impresa para permitir que sea enviada a la Oficina RTS.

6.10.5 Reclamaciones de puntuación durante los disparos de ensayo

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

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

6.10.6 Fallo del papel o banda de goma para avanzar

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

- a) El deportista será trasladado a una posición de reserva;
- b) Se le permitirá disparar disparos de ensayo ilimitados dentro del tiempo restante de la modalidad más cualquier tiempo adicional concedido;
- c) Repetirá el número de tiros de COMPETICIÓN determinados por el Jurado más el número de disparos necesarios para completar la modalidad;
- d) Después de la tanda, el Jurado de RTS decidirá qué disparos se contarán de cada blanco; y

- e) Al deportista se le acreditarán las puntuaciones de todos los disparos que se muestren correctamente en el monitor del primer blanco, más las puntuaciones de todos los disparos de COMPETICIÓN disparados en el segundo blanco que fueron necesarios para completar la competición.

6.10.7 Reclamación sobre el valor de un disparo

Si un disparo es registrado y mostrado, pero el deportista reclama el valor indicado de acuerdo con la Regla 6.16.5.2:

- a) Después de la tanda, el Árbitro de Galería debe detallar los resultados impresos (LOG-Print) para todos los puestos de tiro en los que se han realizado reclamaciones, y para los puestos inmediatamente adyacentes antes de la siguiente tanda;
- b) Después de la finalización la tanda, se aplicará **el Procedimiento para el Examen EST**;
- c) Cualquier disparo no indicado o incorrectamente indicado debe ser anotado por el Jurado RTS; y;
- d) Si el Jurado de la RTS determina que un disparo reclamado se anotó correctamente, se aplicará una penalización de dos puntos (6.16.5. 2.c).

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

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

- a) La lámina de control (25m / 50m). Si la ubicación de cualquier orificio de disparo está fuera del área de la lámina de control, la relación geométrica entre los orificios del disparo en la lámina de control y el blanco testigo debe hacerse antes de retirar la lámina de control;
- b) El blanco testigo (25m / 50m / 300m);
- c) El Blanco de Apoyo (25m);
- d) La tira de papel negro (10m);
- e) La goma negra (50m);
- f) El Informe de Incidencia de Campo;
- g) La impresión LOG; y
- h) El registro de datos del ordenador del blanco electrónico (si fuese necesario).

- 6.10.8.2 Un miembro del Jurado debe examinar la cara del blanco electrónico (EST) y el marco y registrar la ubicación de los impactos fuera de la zona negra de puntuación.
- 6.10.8.3 No se debe borrar los datos antes de que el Jurado RTS haya dado autorización.
- 6.10.8.4 Se debe contar el número de orificios de disparos y tener en cuenta su ubicación.
- 6.10.8.5 Los Miembros del Jurado deben examinar estos ítems y luego realizar evaluaciones independientes antes de que se tome una decisión formal del Jurado.
- 6.10.8.6 Un miembro del jurado debe supervisar cualquier intervención manual de los resultados del equipo de control (por ejemplo, la grabación de las penalizaciones, puntuaciones corregidas después de una interrupción, etc.).

6.10.9 FALLOS EN LOS BLANCOS ELECTRÓNICOS (EST)

Estas Normas se aplican a 10m, 50m y 300m EST. Para procedimientos relacionados con fallos de 25m EST, vea Regla 8.10. Para los procedimientos relativos a los fallos de los blancos EST, consulte la Regla 10.11.

6.10.9.1 Cuando TODOS los blancos de un campo fallan

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

6.10.9.2 Cuando un único blanco falla

- a) Si el blanco electrónico EST no puede ser reparado dentro de cinco (5) minutos, el deportista debe ser trasladado a un puesto de reserva;
- b) Cuando esté listo para disparar, **se añadirán cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición; y

- c) Se le permitirán disparos de ensayo ilimitados antes de que comiencen el resto de disparos de competición.

6.10.9.3 **Cuando un disparo no se registra o no se muestra en el monitor**

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

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

- a) El deportista debe continuar la competición;
- b) El valor, la ubicación y el momento del disparo adicional debe ser registrado, el número de disparo (después de incluir el disparo faltante), su valor y ubicación de tiro, y el número de disparo debe ser dado al Jurado por escrito y registrado en el Registro de Campo y en un Informe de Incidentes de Campo;
- c) Después del final de esa tanda, se aplicará **el Procedimiento para el Examen EST**. Utilizando esta información y el tiempo extra y su ubicación, el Jurado de RTS determinará si todos los impactos, incluyendo el disparo extra, se registran en el ordenador;
- d) Si todos los disparos se registraron correctamente, el disparo reclamado (disparo que no se registró o se visualizó) se acreditará en la puntuación del deportista, así como el disparo inmediatamente después (como el disparo "extra"), Pero el último disparo (extra a la competición) serán anulados;
- e) Si el tiro reclamado no se localizó aplicando el **Procedimiento para el Examen EST** o se confirmó como fuera del blanco (Nota: Esto significa que el disparo en cuestión de 10m no pudo ser encontrado en el blanco de apoyo o frontal del blanco; Si no se pudo encontrar en el blanco testigo, la lámina de control o la tarjeta de respaldo o hubo evidencia de que un disparo cuestionado de 50m o 300m fue un disparo fuera de blanco), entonces el disparo cuestionado debe ser anotado como cero y el último disparo (extra a la competición) debe anularse; o
- f) Si el disparo cuestionado fue encontrado o fue localizado en la memoria del ordenador, el Jurado RTS debe determinar y contar la puntuación del disparo reclamado; o
- g) Si no se encuentra el disparo reclamado de 50m o 300m, el Jurado debe decidir si anota el disparo perdido y anula el último o, si no hay evidencia creíble de que el disparo cuestionado fuera un cero fuera del blanco, el Jurado puede concluir que se produjo una anomalía en el sistema y contar el disparo extra en lugar del disparo que falta.

- 6.10.9.4 Árbitro de Galería: Si el disparo extra disparado como se indica no se registra ni se muestra y el EST no se puede reparar en un plazo de **cinco (5) minutos**:
- a) El deportista debe ser trasladado a un puesto de reserva;
 - b) Cuando esté listo para disparar, se añadirán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición y se le permitirán disparos ilimitados de ensayo;
 - c) **En las modalidades de Carabina y Pistola de 10m y 50m**, el deportista repetirá los dos (2) tiros de competición que no se registraron o mostraron en el blanco anterior utilizado.
- 6.10.9.5 (OR): **En las modalidades de blanco móvil de 10 m**, se permitirá al deportista dos (2) minutos para reanudar su posición y luego se le permitirán dos (2) disparos de ensayo adicionales (Regla 10.7.4.2). A continuación, repetirá los dos (2) disparos de competición que no se registraron o mostraron en el blanco anterior utilizado y efectuará los disparos restantes de la serie. Al deportista se le acreditará la puntuación de todos los disparos que se mostraron en el monitor del primer blanco más la puntuación de todos los disparos de competición debidamente disparados que se mostraron en el segundo blanco utilizado. Si los dos (2) disparos adicionales fuesen encontrados posteriormente en el registro del ordenador del blanco anterior, éstos serán anulados.

6.11 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN (VER TAMBIÉN 6. 17, PROCEDIMIENTOS DE FINALES)

6.11.1 Para modalidades de carabina y pistola de 10m y 50m

6.11.1.1 Tiempo de Preparación y Ensayo

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

- a) El Tiempo de Preparación y Ensayo debe ser programado para terminar aproximadamente 30 segundos antes de la hora oficial de inicio para el tiempo de competición
- b) Los blancos de ensayo deben ser visibles al menos 15 minutos antes de que empiece el tiempo Preparación y Ensayo
- c) Los deportistas no podrán colocar sus armas y equipo en sus puestos de tiro hasta que el Árbitro de Galería lo ordene;
- d) El Jefe de Galería debe llamar a los deportistas a la línea por lo menos 15 minutos antes de que comience el Tiempo de Preparación y Ensayo.
- e) Si hay más de una tanda, cada tanda debe tener la misma cantidad de tiempo para llevar el equipo a la línea de tiro;
- f) Después de que el Jefe de Galería llame a los deportistas a la línea, se les permitirá manejar sus armas, disparo en seco (se pueden quitar las banderas de seguridad para el tiro en seco) o realizar ejercicios de agarre y puntería en la línea de tiro antes de que el periodo de Preparación y Ensayo empiece;
- g) Los controles previos a la competición por parte del jurado y los árbitros de galería deben completarse durante los 15 minutos antes de que empiece el tiempo de preparación y ensayo;
- h) El Tiempo de Preparación y Ensayo comienza con la orden "**EL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... COMIENZA YA**". No se puede disparar antes de esa orden.
- i) Un deportista que efectúe algún disparo antes de que la orden "**YA**" para el Tiempo de Preparación y de Ensayo puede ser descalificado si la seguridad se ve involucrada. Si la seguridad no está involucrada (6.2.3.5), el primer disparo de competición debe ser registrado como cero (0);
- j) Después de 14 minutos, y 30 segundos de ensayo, el árbitro de campo debe anunciar "**30 SEGUNDOS**".

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

6.11.1.2 **Inicio de los disparos de competición**

- a) Cuando se restablecen todos los blancos para la serie de la competición, el árbitro principal de galería ordenará "**DISPAROS DE COMPETICIÓN... YA**." La serie de competición se considerará iniciada cuando el CRO (Árbitro de Galería) haya dado esta orden;
- b) Cada disparo efectuado después del inicio de la serie de competición debe ser grabado como un disparo de competición, sin embargo, se permite el disparo en seco;
- c) Después del comienzo de la serie de competición, no se permiten más disparos de ensayo, excepto los de los cambios de posición en las modalidades de 50m y 300m Carabina 3-Posiciones (ver Regla 7.7.3) o cuando el Jurado lo permita de acuerdo con estas Normas;
- d) Cualquier otro disparo contrario a esta regla debe ser anotado como cero (s) en la competición;
- e) El Jefe de Galería (CRO) debe informar a los deportistas por medio del altavoz del tiempo restante en los diez (10) minutos y cinco (5) minutos antes del final de la competición;
- f) Los disparos que no se hagan durante el tiempo de competición deben ser anotados como cero (s) en el (los) último (s) blanco (s) de la competición, a menos que el CRO o un Miembro del Jurado haya autorizado tiempo extra; y
- g) Si durante la tirada de competición en 10m EST (blancos electrónicos), el Jurado ordena a un deportista que mueva su posición lateralmente dentro de su puesto de tiro de 30 cm o más, se le puede ofrecer a los deportistas más disparos de ensayo adicionales y 2 minutos de tiempo adicional antes de reanudar la competición.

6.11.1.3 **ORDEN DE "ALTO"**

La competición debe detenerse en la orden de "**ALTO**":

- a) Si se dispara un disparo después de la orden "**ALTO**", los impactos deben ser anotados como cero; y

- b) Si el (los) disparos (s) no puede (n) ser identificado (s), los mejores impactos deben ser deducidos de la puntuación de ese blanco y anotados como cero (s).

6.11.2 Normas específicas para las modalidades de Pistola de Aire de 10 m

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

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

6.11.2.3 Si un deportista desea cambiar o llenar un cilindro de gas o de aire, debe dejar el puesto de tiro para hacerlo, después de obtener el permiso del Árbitro de Galería. No se permite dar tiempo extra para llenar o cambiar un cilindro de gas o aire durante una competición.

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

- a) Si el deportista es consciente de la situación, debe levantar la mano que no dispare para indicarle a un Árbitro de Galería que tiene un problema. El Árbitro de Galería debe entonces supervisar la descarga de la pistola y no se incurrirá en ninguna penalización. No se permitirá tiempo extra; o
- b) Si el deportista no tiene conocimiento de la situación y dispara dos balines al mismo tiempo, debe informar de ello a un árbitro de galería. Si hay dos (2) impactos en el objetivo, se contará el resultado del tiro de mayor valor y se anulará el segundo disparo. Si sólo hay un (1) impacto en el blanco, éste será contabilizado.

6.11.3 Interrupciones en Modalidades de 10m, Modalidades de Carabina y Pistola de 50m y Modalidades de Carabina de 300m

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

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

- a) Los Árbitros de Galería o miembros del Jurado deben asegurarse de que la incidencia quede registrada en el Informe de Incidencias; y

- b) Cualquier **extensión de tiempo** permitida por el Jurado o los Árbitros debe ser documentada, indicando el motivo en un Informe de Incidencias.

6.11.4 Retraso por parte del deportista

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

6.11.5 Disparos irregulares – Excesos de disparos en una modalidad o posición

Si un deportista en una modalidad de 10m, 50m o 300m efectúa más disparos en la modalidad o posición que los previstos en el programa, el disparo adicional debe ser anulado en el (los) último (s) blancos (s) de competición. Si no se puede identificar el (los) disparo (s), el (los) tiro (s) de mayor valor deben ser anulados en el último blanco de competición. El deportista también debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada disparo de más, deducido del disparo de menor valor en la primera serie.

6.11.6 Disparos cruzados

- 6.11.6.1 Los disparos cruzados de competición deben ser anotados como ceros.
- 6.11.6.2 Si un deportista efectúa un disparo de ensayo cruzado en el blanco de ensayo de otro deportista, no se incurrirá en penalización.
- 6.11.6.3 Si un deportista efectúa un disparo de ensayo cruzado en el blanco de competición de otro deportista, debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos de su propia puntuación deducida de la primera serie.
- 6.11.6.4 Si un deportista recibe un disparo cruzado confirmado y es imposible determinar cuál es su disparo, se le debe acreditar el valor del disparo más alto.
- 6.11.6.5 Si hay más impactos en el blanco de competición de un deportista que los previstos en el programa y es imposible confirmar que otro (s) deportista (s) disparó el (los) tiro (s), el (los) impacto de mayor valor debe ser anulado.
- 6.11.6.6 Si un deportista desea **rechazar** un disparo en su blanco, debe informar inmediatamente a un Árbitro de Galería.
- 6.11.6.7 Si el Árbitro de Galería confirma que el deportista no disparó el (los) tiro (s) reclamado, debe indicarse en un Informe de incidencias y en el Registro de Campo y el disparo debe ser anulado.

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

6.11.6.9 Para justificar la anulación de un disparo se deben considerar:

- a) Si un Árbitro de Galería confirma que, mediante su observación al deportista y al blanco, éste no efectuó el disparo;
- b) Si otro deportista o un Árbitro de Galería informa que falta un disparo aproximadamente en el mismo momento y de uno de los dos o tres puestos de tiro vecinos;
- c) Cuando se compite en campos de 300m con blancos electrónicos (EST) con sensores de disparo, los disparos cruzados no deberían registrarse en el blanco del destinatario, pero será indicado en el centro de control. El deportista, cuyo blanco no recibe el disparo esperado, recibirá un cero (0) y una indicación de que se ha cruzado.

6.11.7 Molestias

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

6.11.8 Normas especiales de la competición

- a) Durante el Tiempo de Preparación i de Ensayo para todas las competiciones, los anuncios y / o las pantallas visuales se pueden utilizar para informar a los espectadores sobre la modalidad. Durante el tiempo de preparación y ensayo y las modalidades de eliminación, calificación y finales de competición, se puede reproducir música.
- b) No se permite poner ninguna sustancia en el suelo del puesto de tiro para obtener una ventaja injusta o para limpiar el puesto de tiro sin permiso;
- c) No se permite colocar cinta adhesiva no extraíble o líneas de trazado con un marcador permanente en el suelo;
- d) Nadie puede cambiar o modificar ninguna estructura del campo o equipo;

- e) Está prohibido fumar en todas las áreas utilizadas por deportistas y árbitros, así como en las áreas de espectadores;
- f) Se prohíbe el uso de teléfonos móviles, walkie-talkies, buscapersonas o dispositivos similares de comunicaciones o electrónica por parte de deportistas, entrenadores y jefes de equipo mientras estén en la Galería. Todos los teléfonos móviles, etc., deben estar apagados o puestos en modo silencioso;
- g) Las fotografías con flash están prohibidas hasta que se hayan completado las competiciones; y
- h) Se deben mostrar avisos para informar a los espectadores que los teléfonos móviles deben estar en modo silencioso, que no se permite fumar y que la fotografía con flash está prohibida hasta que se completen las competiciones.

6.12 NORMAS DE CONDUCTA PARA DEPORTISTAS Y ARBITROS

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

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

6.12.3 El Jefe del Equipo es responsable de:

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

6.12.4 El deportista es responsable de:

- a) presentarse en su puesto de tiro, estar listo para disparar en el momento correcto y que el equipo cumpla con estas normas;
- b) Ocupar su posición en el puesto de tiro designado para que no perturbe a los deportistas adyacentes; y
- c) Comportarse correctamente para no molestar ni afectar a otros deportistas. Si, en opinión del jurado, el comportamiento o las acciones de un deportista molesta a otros, el deportista puede recibir una advertencia, deducción o descalificación, dependiendo de las circunstancias.

6.12.5 Ayudas durante la competición

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

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

6.12.5.3 Si un entrenador o un jefe de equipo desea hablar con un miembro del equipo en la línea de tiro, no debe contactar o hablar con el deportista directamente mientras está en la línea de tiro. El Jefe del equipo debe obtener permiso de un Árbitro de Galería o miembro del Jurado, que llamará al deportista fuera de la línea de tiro.

6.12.5.4 Si el jefe de equipo o deportista infringe las normas relativas a la ayuda, debe amonestar la primera vez. En casos repetidos, se deducirán dos (2) de la puntuación del deportista y el jefe de equipo debe abandonar la proximidad de la línea de tiro.

6.12.6 Penalizaciones por incumplimiento a las normas

6.12.6.1 Decidir las infracciones manifiestas y encubiertas

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

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

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

- a) **Amonestación (Tarjeta amarilla)**. Una amonestación debe expresarse en términos que no dejen duda y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario que una penalización vaya precedida por una amonestación. Las infracciones deben ser registradas en un Informe de Incidencias y anotado en el Registro de Galería. Una amonestación puede ser dada individualmente por un Miembro del Jurado;
- b) **Deducción (Tarjeta Verde)**. La deducción de puntos, determinada por un mínimo de dos (2) miembros del jurado, se procederá mostrando una tarjeta verde con la palabra "**Deducción**". Esta deducción debe ser registrada en un Formulario de Informe de

Incidencias, marcado en la tira de la impresora y anotado en El Registro de Galerías.
Una deducción puede ser dada individualmente por un Miembro del Jurado; y

- c) **Descalificación (Tarjeta Roja) (DSQ).** Un deportista debe ser descalificado (DSQ) por no haber superado un control post-competición (6.7.9.1) o por una infracción de la Regla de Escopeta 9.4.1.1 o 9.4.3.2. La descalificación por cualquier otro motivo sólo puede ser dada por decisión de la mayoría del Jurado. La descalificación de un deportista es expresada por el Jurado mostrando una Tarjeta Roja con la palabra "**Descalificación**". Si un deportista es descalificado durante cualquier fase de una modalidad (Eliminación, Calificación o Final), los resultados para ese deportista para todas las fases de esa modalidad deben ser eliminados y el deportista debe ser posicionado al final de la lista de resultados con una explicación de por qué el deportista fue descalificado.
- d) **Comportamiento antideportivo (DQB).** Si un deportista es descalificado por una infracción antidopaje, por una infracción grave de seguridad o por abuso físico a un Árbitro de competición u otro deportista (Regla 6.12.6.4) según lo decidido por la mayoría del Jurado, todos los resultados para ese deportista para todas las modalidades en el Campeonato deben ser eliminados y las explicaciones deben indicar DQB.
- e) Las penalizaciones deben expresarse tanto con una explicación verbal como con la exhibición de tarjetas amarillas, verdes o rojas. El tamaño de las tarjetas de penalización debe ser de aproximadamente 70 mm x 100 mm.
- f) Un equipo, del cual un miembro ha sido descalificado, no debe ser clasificado y debe ser mostrado en la lista de resultados con la observación "DSQ".
- g) Cuando exista una penalización o descalificación, un Miembro del Jurado debe indicarlo o remarcarlo en las Listas de Resultados explicando la penalización o descalificación.

6.12.6.3 **Infracciones graves de seguridad**

- a) Si el Jurado determina que un deportista ha manejado un arma o infringido una regla de seguridad de una **manera peligrosa**, el deportista debe ser descalificado (DSQ) (ver 6.2.2).

6.12.6.4 **Maltrato Físico a un Oficial de la Competición o deportista**

Un deportista o jefe de equipo que tenga un contacto físico con un miembro del jurado, un Árbitro, otro oficial de competición u otro deportista por medio de agarrar, empujar, golpear u otros métodos similares puede ser excluido de la participación en un campeonato. Cualquier acto de abuso físico debe ser comunicado al Presidente del Jurado responsable de supervisar ese área. Uno o más testigos o evidencias

físicas deben confirmar el acto de presunto maltrato o abuso físico. El jurado debe entonces decidir si el deportista o el jefe de equipo pueden ser excluidos de ese campeonato. La decisión de exclusión puede ser apelada ante el Jurado de Apelación (6.16.6). Si el Jurado o Jurado de Apelación llega a la conclusión de que el acto de abuso es de una naturaleza tan grave que se requieren sanciones adicionales, además de excluir al deportista o jefe de equipo del actual campeonato, remitirá el caso al Comité de Ética de la ISSF (3.12.3.5, Anexo "CE") para su posterior examen.

6.13 INTERRUPCIONES

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

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

6.13.2.1 Las interrupciones admisibles son:

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

6.13.2.2 Las interrupciones no admisibles son:

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

6.13.3 Si un deportista tiene una interrupción de una pistola o munición, puede repararlo y continuar disparando o, si la interrupción es una interrupción **ADMISIBLE**, puede continuar disparando con otra pistola del mismo tipo y calibre que haya sido aprobada por Control. Si se avería una carabina y no puede repararse fácilmente, puede ser sustituida por otra que haya sido aprobado por el Control.

6.13.4 No se concede tiempo extra para reparar o reemplazar una pistola después de cualquier interrupción en tandas de Eliminación o Calificación de Carabina y Pistola en 10m, 50m y 300m, pero el Jurado puede permitir que un deportista efectúe disparos de ensayo adicionales después de reparar o reemplazar un arma si la interrupción es **ADMISIBLE**.

- 6.13.5 Las normas específicas relativas a las averías en las modalidades de pistola de 25m se encuentran en la Regla 8.9.3.
- 6.13.6 Las normas específicas relativas a las interrupciones en las finales se encuentran en las Normas 6.17.1.6, 6.17.4.m y 6.17.5.l.
- 6.13.7 Los Oficiales o Miembros del Jurado deben asegurarse de que las interrupciones estén documentadas en Informes de Incidencias o Formularios de Cálculo de Puntuación y en el Registro de Campo.

6.14 PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN Y RESULTADOS

- 6.14.1 La Oficina de Clasificación debe hacer públicas las listas Preliminares en el Tablón Principal de Resultados tan pronto como sea posible después de cada tanda y cada entrada, o una vez terminada cada competición.
- 6.14.2 Los Resultados Finales deben publicarse en el Tablón Principal de Resultados después de que expire el tiempo de Reclamación.
- 6.14.3 **Distribución de Resultados:** El organizador debe proporcionar la distribución de los Resultados Preliminares y Oficiales a todos los árbitros de la competición, equipos participantes y prensa. Esto puede hacerse distribuyendo listas de resultados de papel o electrónicas (ver 6.6.5 b, opción de sostenibilidad).
- 6.14.4 Después de cada Campeonato de la ISSF, la Sede de la ISSF realizará un Libro de Resultados Oficial electrónico (online). El Libro de Resultados Oficial de cada Campeonato debe contener:
- a) Una lista de contenidos;
 - b) Una página de certificación de resultados (para ser firmada por el Delegado(s) Técnico(s) y todos los Presidentes del Jurado);
 - c) Una lista de todo el personal de competición;
 - d) Una lista de inscripciones por países y por modalidades
 - e) El calendario de competición;
 - f) Una lista de Medallistas por nombre;
 - g) Una lista de Medallas por países y por número;
 - h) Una lista de récords igualados y batidos;
 - i) Todos los resultados finales en el orden de las modalidades habitual de la ISSF: 1) Todas las modalidades de 10m Carabina y Pistola, 2) todas las modalidades de 25m Pistola, 3) todas las modalidades de 50m Carabina y Pistola, 4) todas las modalidades

de 300m Carabina, 5) todas las modalidades de trap 6) todas las modalidades de doble trap, 7) todas las modalidades de skeet, 8) todas las modalidades de blanco móvil 10 m, 9) todas las modalidades de blanco móvil de 50 m.

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

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

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

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

6.14.6 Todas las irregularidades, penalizaciones, fallos, interrupción, tiempo extra admitido, disparos repetidos / series o la anulación de disparos, etc., deben estar claramente marcados y registrados en un **Informe de Incidencias** y el **Registro de Galería**, firmados por un Oficial y / o Miembro del Jurado. Las copias de los **Informes de Incidencias** completados (Formulario IR) deben enviarse inmediatamente a la oficina

de puntuación y resultados. Al final de cada competición, el Jurado de la RTS debe examinar los resultados para confirmar que todos los cálculos de interrupciones y cualquier sanción se registran correctamente en la lista de resultados.

6.14.7 Las deducciones de las puntuaciones de Carabina y Pistola siempre deben ser hechas en la serie en la que ocurrió la infracción. Si están involucradas deducciones generales, deben hacerse desde el (los) disparo (s) de competición de menor valor en la primera serie de la fase en la que se aplica la deducción.

6.14.8 El Jurado de la RTS debe verificar los diez (10) mejores resultados individuales y tres (3) mejores equipos antes de aprobar la Lista Final de Resultados. Cuando se utiliza EST, esta comprobación debe hacerse comparando las puntuaciones registradas en el ordenador principal con las puntuaciones de las tiras de la impresora o una fuente de memoria independiente (Regla 6.3.2.7) más todas las intervenciones de puntuación manual documentadas por los informes de incidencias o informe de interrupciones.

6.14.9 **RÉCORDS MUNDIALES**

Se establecerán Récords Mundiales en todos los Campeonatos de la ISSF de acuerdo con el Reglamento General, Art. 3.9 (véase también 6.1.2 b) en todas las modalidades de la ISSF en los que se otorgan medallas de oro.

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

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

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

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

6.14.9.5 Cuando se establezca un récord mundial en un Campeonato de la ISSF, el informe **Procedimientos para la Verificación de los Registro s Mundiales** (Regla 3.12.3.6, Anexo R) debe ser completado y remitido a la Sede de la ISSF por el Delegado Técnico.

6.15 DESEMPATE

6.15.1 Desempates individuales en las modalidades de 10m, 25m, 50m y 300m

Todos los empates se resolverán para las modalidades de 10m, 25m, 50m y 300m aplicando las siguientes normas:

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

6.15.2 Empates en las modalidades de Escopeta/Plato (ver Regla de escopeta 9.15)

6.15.3 Empates en las modalidades de blancos móviles (ver Regla de Blanco Móvil 10.12)

6.15.4 Empates en Modalidades Olímpicas con Finales

Si hay un empate para clasificarse en finales de Carabina o Pistola, el empate se resolverá por la Regla 6.15.1. Si hay un empate para clasificarse en las finales de Escopeta, el empate se resolverá por la Regla 9.15. 1.

6.15.5 Empates en equipos

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

6.16 RECLAMACIONES Y APELACIONES

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

6.16.2 Reclamaciones verbales

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

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

6.16.2.2 Árbitros, Árbitros de Galería y Miembros del Jurado deben considerar las protestas verbales de inmediato. Pueden tomar medidas inmediatas para corregir la situación o remitir la reclamación al Jurado completo para que tome una decisión. En tales casos, un Árbitro de Galería o Miembro del Jurado puede detener la tirada temporalmente si es necesario.

6.16.3 Reclamaciones escritas

Cualquier deportista o jefe de equipo que **no esté de acuerdo** con la acción o decisión tomada en una reclamación verbal puede reclamar por escrito al Jurado. Cualquier deportista o jefe de equipo también tiene el derecho de presentar una **reclamación** escrita sin hacer una **reclamación** verbal. Todas las reclamaciones escritas deben ser presentadas a un miembro del Jurado apropiado a más tardar 20 minutos (10 minutos para escopeta) después de abonar la tasa. Las reclamaciones y apelaciones por escrito deben presentarse en el Formulario de Reclamación de la ISSF (ver Formulario de Reclamación en 6.18).

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

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

6.16.5 Reclamaciones de puntuación

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

6.16.5.1 Tiempo de Reclamación de Puntuación

Todas las reclamaciones de puntuación o de resultados deben presentarse dentro de los 10 minutos posteriores a la publicación de los Resultados Preliminares en el Cuadro de Indicadores del Campo (Regla 6.4.2.i). Debe anotarse de inmediato la hora en que termina el plazo para presentar la reclamación por puntuación en el momento en que se coloca en el tablero de clasificación principal. El lugar donde realizarse debe estar publicado en el Programa Oficial.

6.16.5.2 Reclamación de puntuación EST

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

- a) Si se hace una reclamación sobre el valor de un disparo, se le pedirá al deportista que dispare otro tiro al final de la competición, para que este disparo adicional pueda ser contado si la reclamación es confirmada y el valor correcto del disparo disputado no puede ser determinado;
- b) Si el Jurado de RTS determina que el resultado de un disparo reclamado marca dentro de dos (2) décimas de diferencia del valor del disparo inicial, la reclamación no debe ser aceptada;
- c) Si la reclamación relativa a un valor de disparo, distinto de cero (0) o fallo de registro, no es confirmado, se otorgará una penalización de dos (2) puntos de la puntuación del disparo disputado y se pagará la tasa de reclamación;

- d) El jefe del equipo o deportista tiene derecho a conocer la resolución del disparo reclamado;
- e) Los disparos a 50m EST con un valor indicado de 9.5 o superior no podrán ser reclamados en modalidades de Eliminación o Clasificación;
- f) Las reclamaciones de puntuación en relación con el valor o el número de disparos no están permitidas en las Finales (Regla 6.17.1.7).

6.16.6 Apelaciones

Si hay un desacuerdo con una decisión del Jurado, se puede apelar al Jurado de Apelación, excepto que las decisiones de un Jurado de Reclamación de Finales (6.17.1.10 d) y las decisiones del Jurado de RTS sobre el valor o el número de disparos (6.16 .5) son finales y no pueden ser objeto de apelación. Tales apelaciones deben ser presentadas por escrito por el jefe del equipo o un representante a más tardar 30 minutos después de que se haya anunciado la decisión del Jurado. **La decisión del Jurado de Apelación es definitiva.**

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

6.17 FINALES OLIMPICAS DE CARABINA Y PISTOLA

6.17.1 Procedimientos Generales de Competición en las Finales

6.17.1.1 **Clasificación para Finales** . Todos los deportistas inscritos en una modalidad dispararán la modalidad de Clasificación (Regla 3.3. 2.3 y 3.3.4) para determinar los finalistas para esa modalidad. Los ocho (8) deportistas mejor clasificados pasarán a las Finales, excepto en Pistola Tiro Rápido masculino de 25 metros, donde pasarán los seis (6) mejores deportistas.

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

6.17.1.3 **Presentación y hora de inicio** . El Inicio de una Final comienza cuando el CRO da las órdenes para la primera serie de competición. Los deportistas deben presentarse en el Área de Preparación para Finales 30 minutos antes de la hora de inicio. Se aplicará una penalización de dos (2) puntos / tocado en la puntuación de la primera serie de competición si el deportista no se presenta a tiempo. Los deportistas deben

presentarse con su equipo incluyendo suficiente munición para completar la final, ropa de competición y un uniforme de equipo nacional que sea apropiado en la Ceremonia de entrega de Medallas o Diplomas. El Jurado debe confirmar que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y nacionalidades están correctamente registrados en el sistema de resultados y mostrar las puntuaciones, en los marcadores. Los Jurados deben completar los controles de equipo tan pronto como sea posible después de que el deportista se haya presentado.

- 6.17.1.4 **Retrasos.** Cualquier finalista que no se presente en el área de preparación en 10 minutos después de la hora de presentación para la final, no podrá empezar y se registrará como el primer deportista eliminado y se mostrará como DNS. Si un finalista no se presenta, la primera eliminación comenzará con el séptimo lugar, o el quinto lugar para una final de Pistola Tiro Rápido (Men) de 25 metros.
- 6.17.1.5 **Puntuación .** Las puntuaciones de calificación dan derecho a un deportista a un lugar en una Final, pero no se tiene en cuenta en la fase final. La puntuación en las Finales comienza desde cero (0) de acuerdo con estas normas. Debe aplicarse una deducción o penalización a la puntuación del tiro /serie de **COMPETICIÓN** en la que ocurrió la infracción. No se registrará ninguna puntuación por debajo de cero (0) (por ejemplo, deducción de 3-1 puntos = 2, deducción de 0-1 puntos = 0).
- 6.17.1.6 **Interrupciones en Finales de 10m y 50m.** Si un finalista tiene una interrupción **ADMISIBLE** (Regla 6.13.2) durante las series de un solo disparo, se le dará un máximo de un (1) min para reparar la interrupción o reemplazar el arma, después de lo cual al deportista se le darán las órdenes oportunas para repetir el disparo. Si un finalista tiene una interrupción **ADMISIBLE** en una serie de 5 disparos y el mal funcionamiento puede ser reparado o la pistola reemplazada dentro de un (1) min todos los tiros disparados en esa serie serán contados y el deportista podrá completar la serie dentro del tiempo restante cuando se reclamó la interrupción, más tiempo adicional igual al tiempo requerido para reparar la interrupción, pero no excediendo un (1) min. Los finalistas pueden tener solo una **INTERRUPCIÓN** por Final.
- 6.17.1.7 Reclamación de puntuación. Las reclamaciones de puntuación en relación con el valor o el número de disparos no están admitidos en las Finales.
- 6.17.1.8 **Reclamaciones de EST durante las Finales**
- a) Si un finalista reclama de que su blanco no pudo registrar un disparo durante la tirada de ensayo, al deportista se le indicará que realice otro disparo en ese blanco. Si el disparo se registra, la Final continuará. Si el tiro no se registra o si hay una reclamación sobre el fallo en el avance de una tira de papel / goma, el Jefe de Galería (CRO) dará la orden de " **ALTO... DESCÁRGUEN** " para todos los finalistas y el deportista que tiene problemas con el blanco electrónico, será cambiado a un blanco de reserva. Tan pronto como ese deportista esté en posición sobre un blanco de reserva, el CRO dará a todos los finalistas dos (2) minutos de tiempo de **PREPARACIÓN** y luego reiniciará el tiempo de **PREPARACION Y ENSAYO** para la Final.

- b) Si hay una reclamación relativa a un cero (0) inesperado durante una serie / disparo de competición, el jurado (miembro encargado del Jurado, segundo miembro del Jurado de la competición y un RTS) debe determinar si el disparo que falta realmente fue un cero (0) o si el blanco no funciona (el Jurado puede ordenar al CRO que se deje de disparar para que puedan examinar el blanco). A menos que el Jurado encuentre evidencia creíble de que el tiro no alcanzó el objetivo, deberá comunicar al deportista que efectúe otro disparo de competición (10m / 50m), 25m de la serie Pistola Damas (un disparo) o 25m Pistola Tiro Rápido (MEN). Si el tiro de competición extra se registra, el valor de ese tiro se contará en lugar del cero reclamado (disparo perdido) y la Final continuará. En una final de 25m Fase de Tiro Rápido (MEN), la puntuación de la serie de repetición contará en lugar del total de aciertos de la serie original.
- c) Si el disparo efectuado contra un blanco que tuvo el fallo no queda registrado, el deportista debe ser trasladado a un blanco de reserva (25m RFP a otro grupo de blancos). En las finales de 10m o 50m, el deportista que es trasladado a un blanco de reserva debe disponer de dos (2) minutos de tiempo de preparación y ensayo. El deportista que se traslade debe, bajo órdenes, poder efectuar el disparo de competición que falta, completar la serie o rehacer la serie (RFP de 25 m) antes de que la modalidad de la competición continúe para todos los deportistas.
- d) Durante cualquier demora en una modalidad de competición, se permite a otros finalistas hacer ejercicios de puntería y disparo en seco. Si el retraso total para resolver el problema de la falta inexplicada es más de cinco (5) minutos, todos los deportistas en finales de 10m y 50m deben recibir dos (2) minutos de disparos de ensayo, antes de que la competición se reanude.

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

6.17.1.10 **Oficiales de las Finales.** La gestión y supervisión de las Finales debe ser realizada por el siguiente personal:

- a) Un Jefe de Galería o Árbitros de Galería experimentado con una licencia A o B de la ISSF debe dirigir las Finales;
- b) Jurado de la Competición. El Jurado de Competición debe supervisar la gestión y realización de las Finales. El Presidente del Jurado debe designarse a sí mismo o a un Miembro de Jurado como Jurado responsable de la Final;
- c) Jurado de RTS. Un miembro del Jurado de RTS debe estar presente para supervisar el proceso de resultados de las Finales;

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

6.17.1.11 **Reproducción y Música en las Finales.** La realización de las Finales debe utilizar el color, la iluminación, la música, los anuncios, el comentario, la puesta en escena y los comandos del CRO en una reproducción completa que retrata a los deportistas y sus actuaciones competitivas de la manera más atractiva y emocionante para espectadores y audiencias de televisión.

6.17.1.12 **Presentación de los finalistas.** Después de las series de ensayo, los finalistas de carabina pueden permanecer en su posición, pero deben bajar sus carabinas de sus hombros y girar sus cabezas hacia los espectadores y la cámara de TV. Todos los finalistas de pistola deben dejar sus armas y girarse dando la cara a los espectadores. El presentador presentará a los finalistas dando el nombre, la nacionalidad (o país de origen) y la breve información sobre cada finalista. El presentador también debe presentar al CRO y al Miembro Encargado del Jurado.

6.17.1.13 **Procedimiento y Reglas para las Finales.**

- a) En todos los casos no contemplados por la Regla 6.17 se aplicarán las Normas Técnicas Generales de la ISSF o las Reglamentos Técnicos específicos para cada modalidad.
- b) Después de la presentación en el Área de Preparación, los finalistas o sus entrenadores deben estar autorizados a colocar sus armas y equipo en sus puestos de tiro al menos 18 min antes de la hora de inicio final (15 min antes para finales de Pistola de 25m). Los estuches de armas y equipo no deben dejarse en el puesto de tiro (FOP). Los deportistas y entrenadores deben volver al Área de Preparación para ser llamados a la línea de tiro para su tiempo de preparación y presentación.

- c) Cuando los finalistas de carabina son llamados desde el Área de Preparación hasta la línea de tiro, deben caminar hasta la línea completamente vestidos con pantalones y chaquetas cerradas.
- d) Después de que los finalistas sean llamados a sus puestos, pueden manejar sus armas, ponerse en posiciones de tiro y hacer ejercicios de puntería, pero no pueden quitar la banderas de seguridad o disparar en seco hasta que la orden "**EL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... EMPIEZA YA** " o "**LA PREPARACION COMIENZA YA**"(Pistola de 25m).
- e) En las finales, sólo se permite el disparo en seco durante los tiempos de Preparación y Ensayo, durante las transacciones, tiempo de preparación o de ensayo, excepto durante las finales de pistola de fase de Pistola Tiro Rápido de 25m de acuerdo con la Regla 6.17.4. El disparo en seco, en cualquier otro momento debe ser penalizado con una deducción de un (1) punto en las finales de 10m y 50m y una deducción de un (1) tocado en finales de Pistola de 25m.
- f) No se permite a ningún finalista cargar una carabina o pistola hasta que el CRO dé la orden de "**CARGUEN**". Carguen se define como llevar un cartucho, balín o cargador con balas en contacto con el arma (ver 6.2.3.4).
- g) En las Finales, los ejercicios de manejo y de puntería están admitidos desde el momento en que los finalistas son llamados a la línea (orden "**DEPORTISTAS A LA LINEA**") hasta la orden "**ALTO... DESCARGUEN**" al término de la Final. Los ejercicios de puntería no se pueden hacer durante las presentaciones.
- h) Si un finalista en un campo de 10m o 50m (Final) carga y dispara un tiro antes de la orden "**EL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO EMPIEZA.... YA** " o antes de la orden "**PARA LA SERIE DE ENSAYO... CARGUEN**", debe ser descalificado.
- i) Si un finalista dispara un tiro después de la orden "**EL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... HA TERMINADO** " o de la orden "**CAMBIO DE POSICIÓN Y TIEMPO DE ENSAYO...ALTO**" y antes de la orden "**YA**" para la siguiente serie de competición, el impacto no debe ser contado como un impacto de competición y se debe aplicar una penalización de dos (2) puntos al primer disparo de competición.
- j) Si un finalista en una modalidad de 25m fase de Pistola Tiro Rápido (MEN) dispara un tiro antes de que la luz verde para una serie se encienda, toda la serie debe ser anotada como cero (0) tocados. Si una finalista en una Final de la Pistola Damas de 25m dispara antes de que la luz verde se encienda, ese disparo será anotado como cero (0) y se aplicará una penalización de un (1) tocado en esta serie.
- k) Si un finalista efectúa un disparo extra en una serie o en el tiempo de un solo disparo, el disparo extra debe ser anulado y una penalización de dos (2) puntos / tocados deben aplicarse al último disparo puntuable.

- l) Si un finalista que no está involucrado en un desempate o una interrupción completa / repite disparos, ese disparo debe ser anulado. No hay penalización por este error inadvertido.
- m) Las banderas de seguridad deben permanecer insertadas en las pistolas de los finalistas hasta que comience el Tiempo de Preparación y Ensayo. Las banderas de seguridad deben ser insertadas durante la presentación y cuando un deportista es eliminado o la Final concluye. Los deportistas que sean eliminados durante una Final deben colocar sus armas en el puesto de tiro, en la mesa o en el estuche del equipo (Finales de 3 posiciones) con las recámaras abiertas y los cañones apuntando hacia la galería, con los indicadores de seguridad insertados. Un Árbitro de galería debe verificar todas las armas para asegurarse de que las banderas de seguridad están insertadas. Los ganadores de medallas pueden posar con sus armas inmediatamente después de las Finales, pero no se pueden retirar las armas de los puestos de tiro hasta que las banderas de seguridad sean insertadas y verificadas por un árbitro de galería. Si un deportista inadvertidamente no inserta un indicador de seguridad, un Árbitro de Galería está autorizado a corregir el fallo e insertar un indicador de seguridad.
- n) Se permite la comunicación no verbal durante todas las Finales. La comunicación verbal sólo se permite durante los tiempos de cambio en las finales de Carabina de 3 posiciones.

6.17.1.14 **Presentación de Medallistas.** Después de que el CRO declare que los **"RESULTADOS SON DEFINITIVOS"**, el Jurado debe reunir a los tres medallistas en la FOP y el Presentador anunciara a los ganadores de medallas del siguiente modo:

"EL GANADOR DE LA MEDALLA DE BRONCE, REPRESENTANTE (NACION O PAIS), ES (NOMBRE)"

"EL GANADOR DE LA MEDALLA DE PLATA, REPRESENTANDO (NACIÓN O PAIS), ES (NOMBRE)"

"Y EL GANADOR DE LA MEDALLA DE ORO, REPRESENTANDO (NACIÓN O PAIS), ES (NOMBRE)"

6.17.2 **FINALES - CARABINA AIRE DE 10m Y PISTOLA DE AIRE 10m MASCULINO Y FEMENINO.**

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

<p>a)</p> <p>FORMATO DE LAS FINALES</p>	<p>La Final consiste en dos (2) series de cinco (5) disparos de competición en un tiempo de 250 seg por serie o 150 seg por serie para 50m carabina tendido (5 + 5 disparos). Después hay catorce (14) disparos de competición individual cada uno disparado según la orden en un tiempo de 50 seg ó 30 seg para los de 50m carabina tendido. Las eliminaciones de los finalistas de puntuación más baja comienzan después del doceavo (12º) disparo y continúan después de cada dos disparos hasta que se decidan las medallas de oro y plata. Hay un total de veinticuatro (24) disparos de competición en la Final.</p>
<p>b)</p> <p>PUNTUACIÓN</p>	<p>La puntuación en las Finales se realiza con la puntuación decimal. Las puntuaciones totales de los disparos de Competición otorgarán las posiciones finales a los finalistas, los empates se decidirán por medio de shoot-off.</p> <p>Las deducciones por infracciones cometidas antes del primer disparo de competición se aplicarán a la puntuación del primer disparo de competición. Las deducciones por otras penalizaciones se aplicarán a la puntuación del disparo de competición donde ocurrió la infracción.</p>
<p>c)</p> <p>TIEMPO DE INSTALACIÓN DEL EQUIPO</p> <p>18 min antes</p>	<p>Los deportistas o sus entrenadores deben estar autorizados a colocar armas y equipo necesario en sus puestos de tiro como mínimo dieciocho (18) minutos antes de la hora de inicio. Los maletines de las armas y los bolsos de los equipos no se pueden quedar en la línea de tiro.</p>
<p>d)</p> <p>TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO</p> <p>13 min antes</p>	<p>El Jefe de Galería llamará a los finalistas a la línea de tiro trece (13) minutos antes de la hora de inicio con la orden "DEPORTISTAS A LA LINEA".</p> <p>Después de dos (2) minutos, el Jefe de Galería iniciará el tiempo de Preparación y Ensayo con la orden "LOS CINCO (5) MINUTOS DE PREPARACIÓN Y ENSAYO...EMPIEZAN YA." Durante este tiempo, los finalistas pueden hacer disparos ilimitados.</p> <p>A los 30 seg antes del final del Tiempo de Preparación y Ensayo, el Árbitro de Galería dará la orden "30 SEGUNDOS".</p> <p>Después de cinco (5) minutos, el Jefe de Galería ordenará "ALTO... DESCARGUEN".</p> <p>No se hacen anuncios de puntuación durante los disparos de ensayo.</p>
<p>e)</p> <p>PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS</p> <p>5:30 min antes</p>	<p>Después de la orden "ALTO...DESCARGUEN" los finalistas de Carabina deben descargar sus Carabinas e insertar banderas de seguridad. Los finalistas de Carabina pueden permanecer en posición durante las presentaciones, pero deben bajar sus Carabinas de sus hombros y se espera que giren sus cabezas y caras hacia los espectadores y la cámara de TV. Todas las Carabinas de los finalistas deben permanecer abajo, fuera de sus hombros, hasta que finalice la presentación de todos los finalistas.</p> <p>Después de la orden "ALTO...DESCARGUEN" los finalistas de Pistola deben descargar sus pistolas, insertar banderas de seguridad, colocarlas en el banco y girarse hacia los espectadores para la presentación.</p> <p>Un árbitro de galería debe verificar que las recámas del arma estén abiertas con banderas de seguridad insertadas. Después de revisar las armas de los finalistas, el presentador presentará a los finalistas, al Árbitro de Galería y al Miembro Encargado del Jurado de acuerdo con la</p>

	Regla 6.17.1.12.
<p>f)</p> <p>TIEMPO DE PREPARACIÓN PARA LA FINAL</p>	<p>Inmediatamente después de la presentación, el Jefe de Galería ordenará "A SUS PUESTOS".</p> <p>Los blancos y los resultados deben ser claros para las pruebas de competición</p> <p>Después de 60 segundos, el Jefe de Galería iniciará las órdenes para la primera serie de competición.</p>
<p>g)</p> <p>1A FASE DE LA COMPETICIÓN</p> <p>2 x 5 Tiros</p> <p>Tiempo límite: 250 seg por serie</p> <p>La competición empieza a los 0 min.</p>	<p>El Jefe de Galería ordenará "PARA LA PRIMERA SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN". Después de 5 segundos, el Jefe de Galería ordenará "YA". Los finalistas tienen 250 seg para efectuar cinco (5) disparos.</p> <p>A 250 seg (150 segundos para tendido) o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el Jefe de Galería ordenará "ALTO".</p> <p>Inmediatamente después de la orden "ALTO", el Presentador dará 15-20 seg de comentarios sobre la clasificación actual de los deportistas y puntuaciones notables. No se anuncian los resultados individuales.</p> <p>Inmediatamente después de que el Presentador termine, el Jefe de Galería ordenará "PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN, CARGUEN".</p> <p>Después de 5 segundos, el Jefe de Galería ordenará "YA".</p> <p>A 250 seg (150 segundos para tendido), o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el Jefe de Galería ordenará "ALTO".</p> <p>El Presentador volverá a comentar sobre los deportistas y sus puntuaciones y explicará que comenzarán los disparos individuales y que después de cada segundo disparo, el finalista peor clasificado será eliminado.</p>
<p>h)</p> <p>2a FASE DE COMPETICIÓN</p> <p>DISPAROS INDIVIDUALES</p> <p>14 x 1 disparo</p> <p>Tiempo límite: 50 seg (30 para tendido) para cada disparo.</p>	<p>Inmediatamente después de que el Presentador termine, el Jefe de Galería ordenará "PARA EL SIGUIENTE DISPARO DE COMPETICIÓN... CARGUEN". Después de 5 segundos, el Jefe de Galería ordenará "YA".</p> <p>Los finalistas tienen 50 seg (30 segundos para tendido) para efectuar cada disparo.</p> <p>A los 50 seg (30 segundos para tendido), el Jefe de Galería ordenará "ALTO" y el Presentador dará comentarios sobre los Finalistas y sus puntuaciones.</p> <p>Inmediatamente después de que el Presentador termine, el Jefe de Galería ordenará "PARA EL SIGUIENTE DISPARO DE COMPETICIÓN... CARGUEN". Después de 5 segundos, el Jefe de Galería ordenará "YA".</p> <p>Esta secuencia continuará hasta que se disparen 24 disparos totales (dos series de 5 disparos y 14 disparos individuales). Al final del 24º disparo, el Jefe de Galería ordenará "ALTO...DESCARGUEN". Un</p>

	<p>árbitro de galería debe verificar que las recámaras del arma estén abiertas con banderas de seguridad insertadas.</p>
<p>i) ELIMINACIONES</p>	<p>Después de que todos los finalistas han disparado doce (12) tiros, el deportista peor clasificado es eliminado (8^o lugar). Los finalistas clasificados más abajo continuarán eliminándose de la siguiente manera:</p> <p>Después de 14 disparos – 7to lugar</p> <p>Después de 16 disparos - 6to lugar</p> <p>Después de 18 disparos - 5to lugar</p> <p>Después de 20 disparos - 4to lugar</p> <p>Después de 22 disparos - 3er lugar (se decide el ganador de la medalla de bronce)</p> <p>Después de 24 disparos - 2do y 1er lugar (se deciden los ganadores de la medalla de plata)</p>

<p>j) DESEMPATES</p>	<p>Si hay un empate para las últimas posiciones, los deportistas empatados desempatarán mediante shoot-off realizando los disparos necesarios hasta que el empate se rompa.</p> <p>Para el desempate, el Jefe de Galería anunciará inmediatamente los nombres de los deportistas empatados y les ordenará efectuar disparo(s) de desempate con el procedimiento normal de disparo. El Presentador no hará comentarios hasta que se rompa el empate.</p>
<p>k) FINALES</p>	<p>Después de que los dos (2) finalistas disparen sus veinticuatro (24) disparos, y si no hay empates y no hay reclamaciones, el Jefe de Galería declarará "RESULTADOS SON DEFINITIVOS".</p> <p>El Jurado debe reunir a los tres medallistas en la FOP y el Presentador reconocerá inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro según 6.17.1.14.</p>

6.17.3 FINALES – 50m CARABINA 3-POSICIONES MASCULINO Y FEMENINO

<p>a)</p> <p>FORMATO DE LAS FINALES</p>	<p>La Final consiste en 15 disparos de competición en cada posición, rodilla, tendido y pie, disparados en ese orden. La Final comienza con tres (3) series de cinco 5 disparos en posición de rodilla con un límite de tiempo de 200 seg por serie.</p> <p>Después de siete (7) min de cambio de posición y disparos de ensayo, los finalistas realizarán tres (3) series de cinco 5 disparos en posición de tendido con un límite de tiempo de 150 seg por serie.</p> <p>Después de nueve (9) min de cambio de posición y disparos de ensayo, los finalistas realizarán dos (2) series de cinco (5) disparos en 250 seg por serie en posición de pie. Los dos (2) finalistas con menor puntuación serán eliminados después de 10 (2 x 5) disparos en posición de pie. La final continúa con cinco (5) disparos en posición de pie, cada uno en 50 segundos, y con el deportista de menor puntuación eliminado después de cada tiro hasta que dos (2) deportistas permanezcan para disparar el último tiro y decidir el ganador de la medalla de oro. Hay un total de 45 disparos en la Final.</p>
<p>b)</p> <p>PUNTUACIÓN</p>	<p>La clasificación se realiza con la puntuación decimal. Las puntuaciones totales acumuladas en la Final determinan las clasificaciones finales, con empates resueltos por shoot-off.</p> <p>Las deducciones por infracciones que ocurran antes del primer disparo de competición se aplicarán a la puntuación del primer tiro de competición. Las deducciones por otras penalizaciones se aplicarán a la puntuación del disparo donde ocurrió la infracción.</p>
<p>c)</p> <p>EQUIPO EN EL PUESTO DE TIRO</p> <p>20:00 min antes</p>	<p>Los deportistas o entrenadores deben estar autorizados a colocar carabinas y equipos en los puestos de tiro como min 18 min antes de la hora de inicio. Todos los accesorios y equipos necesarios para completar los cambios de posición deben mantenerse en un solo contenedor que permanezca en el puesto de tiro del deportista durante la Final.</p>
<p>d)</p> <p>TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO</p> <p>POSICIÓN DE RODILLA</p> <p>13:00 min antes</p>	<p>El Jefe de Galería llamará a los finalistas a la línea de tiro trece (13) minutos antes del tiempo de Inicio, ordenando "DEPORTISTAS A LA LINEA DE TIRO". Después de ser llamados, los finalistas pueden manejar sus carabinas, colocarse en la posición de rodilla, hacer ejercicios de puntería, pero no pueden quitar banderas de seguridad o efectuar disparos en seco.</p> <p>Después de dos (2) minutos, el Jefe de Galería iniciará una serie de preparación y ensayo dando la orden "LOS CINCO MINUTOS PREPARACIÓN Y ENSAYO... EMPIEZAN YA". Después de esta orden, los finalistas pueden quitar las banderas de seguridad, realizar disparos en seco y efectuar disparos ilimitados.</p> <p>A los 30 seg antes del final del Tiempo de Preparación y ensayo, el Jefe de Galería ordenará "30 SEGUNDOS".</p> <p>Después de cinco (5) minutos, el Jefe de Galería ordenará "ALTO... DESCARGUEN".</p> <p>No se hacen anuncios de puntuación de los disparos de ensayo. Después de la orden "ALTO... DESCARGUEN", los finalistas deben descargar sus carabinas e insertar banderas de seguridad para la presentación de los finalistas. Un Árbitro de galería debe verificar que las recámaras de carabina estén abiertas con banderas de seguridad insertadas. Los deportistas pueden permanecer en</p>

	posición durante las presentaciones finales de 3 posiciones, pero deben bajar sus Carabinas de sus hombros y girar sus cabezas y caras hacia los espectadores y la cámara de televisión para las presentaciones.
e) PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS 5:30 min antes	Después de revisar las carabinas de los finalistas, el Presentador presentará a los finalistas, al Jefe de Galería y al Miembro Encargado del Jurado de acuerdo con la Regla 6.17.1.12. Todas las carabinas de los finalistas deben permanecer abajo, fuera de sus hombros, hasta que la presentación de todos los finalistas esté terminada.

f) DISPAROS DE COMPETICIÓN EN POSICIÓN DE RODILLA 3 series x 5 disparos Tiempo límite: 200 seg para cada serie La competición empieza a los 0:00 min	<p>Inmediatamente después de la presentación, el Jefe de Galería ordenará " DEPORTISTAS A SUS PUESTOS ", una pausa de 60 segundos y luego la orden " PARA LA PRIMERA SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN ". Después de cinco (5) segundos, el Árbitro de Galería ordenará " YA ".</p> <p>Los finalistas tienen 200 seg para efectuar cinco (5) disparos de competición por cada serie.</p> <p>A los 200 seg o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el Jefe de Galería ordenará " ALTO ".</p> <p>Inmediatamente después de la orden "ALTO", el Presentador dará 15-20 seg. De comentarios sobre la clasificación actual de los deportistas y puntuaciones notables. No se anuncian los resultados individuales.</p> <p>Inmediatamente después de que el Presentador termine, el Jefe de Galería ordenará " PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN ". Después de cinco (5) segundos, el CRO ordenará " YA ".</p> <p>A los 200 seg o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el CRO ordenará " ALTO ".</p> <p>Inmediatamente después de la orden "ALTO", el comentarista dará 15-20 segundos de comentarios adicionales en el ranking.</p> <p>Inmediatamente después de que el Presentador termine, el Jefe de Galería ordenará " PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN ". Después de cinco (5) segundos, el Jefe de Galería ordenará " YA ".</p> <p>A los 200 seg o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el Jefe de Galería ordenará " ALTO...DESCARGUEN ". Un árbitro de galería debe verificar que las recámaras de Carabina estén abiertas con banderas de seguridad insertadas.</p>
---	---

<p>g)</p> <p>CAMBIO DE POSICION Y ENSAYO PARA LA POSICIÓN TENDIDO</p> <p>7:00 Min</p>	<p>Inmediatamente después de la orden "ALTO...DESCARGUEN ", el Jefe de Galería debe iniciar un tiempo combinado de cambio y entrenamiento con la orden "LOS SIETE MIN DE CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO... EMPIEZAN YA". Después los finalistas pueden manejar sus carabinas para prepararse y colocarse en la posición de tendido, quitar las banderas de seguridad, realizar disparos en seco y efectuar disparos ilimitados.</p> <p>Después del cambio, el presentador podrá anunciar los resultados de los finalistas en posición de rodilla.</p> <p>A los 30 seg antes del final del Tiempo de Preparación y ensayo, el Jefe de Galería ordenará "30 SEGUNDOS".</p> <p>Después de los siete (7) minutos, el Jefe de Galería dará la orden de "ALTO". Después el Oficial Técnico tendrá 30 segundos para cambiar los blancos por unos de competición.</p>
<p>h)</p> <p>DISPAROS DE COMPETICIÓN EN POSICIÓN TENDIDO</p> <p>3 Series x 5 disparos</p> <p>Tiempo límite: 150 sec para cada serie</p>	<p>Después de los 30 segundos, el CRO ordenará "PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN " Después de cinco (5) segundos, el CRO dará la orden de "YA".</p> <p>Los finalistas tienen 150 seg para disparar cada serie de cinco disparos de competición en tendido.</p> <p>El mismo procedimiento de órdenes y secuencias de anuncios continuará hasta que los finalistas completen los 3 x 5 disparos en posición tendido.</p> <p>Después de la tercera serie, el CRO ordenará "ALTO...DESCARGUEN ". Un árbitro de galería debe verificar que las recámaras de Carabina estén abiertas con banderas de seguridad insertadas.</p>
<p>i)</p> <p>CAMBIO DE POSICION Y ENSAYO PARA LA POSICIÓN DE PIÉ</p> <p>9:00 Min.</p>	<p>Inmediatamente después de la orden "ALTO...DESCARGUEN ", el CRO debe iniciar un tiempo combinado de cambio y ensayo con la orden "LOS NUEVE MINUTOS DE CAMBIO DE POSICION Y ENSAYO... EMPIEZAN YA".</p> <p>Después los finalistas pueden manejar sus carabinas para prepararse y colocarse en la posición de pie, quitar las banderas de seguridad, realizar disparos en seco y efectuar disparos ilimitados.</p> <p>Después del cambio, el presentador podrá anunciar los resultados de los finalistas en posición tendido.</p> <p>A los 30 seg antes del final del Tiempo de Preparación y ensayo, el CRO ordenará "30 SEGUNDOS".</p> <p>Después de los nueve (9) minutos, el CRO dará la orden de "ALTO". Después el oficial técnico tendrá 30 segundos para cambiar los blancos por unos de competición.</p>
<p>j)</p> <p>DISPAROS DE COMPETICIÓN EN POSICIÓN DE PIÉ</p> <p>2 Series x 5 disparos</p> <p>5 x 1 disparo</p>	<p>Después de los 30 segundos, el CRO ordenará "PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN " Después de cinco (5) segundos, el CRO dará la orden de "YA".</p> <p>Los finalistas tienen 250 seg para disparar cada serie de cinco disparos de competición en posición de pie.</p> <p>El mismo procedimiento de órdenes y secuencia de anuncios continuará hasta que los finalistas hayan completado dos (2) series de 5 disparos en la posición</p>

<p>Tiempo límite: 250 seg para cada serie de 5 disparos; 50 seg para un disparo solo</p>	<p>de pie.</p> <p>Después de que el CRO ordene "ALTO" para la segunda serie, los finalistas de octavo y séptimo lugar se eliminan. El Presentador reconocerá a los deportistas que son eliminados y comentará los resultados.</p> <p>Inmediatamente después de que el Presentador termine, el CRO ordenará "PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN... CARGUEN".</p> <p>Después de cinco (5) segundos, el CRO ordenará "YA".</p> <p>Los finalistas tienen 50 seg para efectuar cada disparo. La información del tiempo restante debe estar disponible para los deportistas.</p> <p>A los 50 seg o después de que todos los finalistas disparen un (1) disparo, el CRO dará la orden de "ALTO". El Presentador anunciará al deportista eliminado y comentará los resultados.</p> <p>El CRO y el Presentador continuarán esta secuencia de órdenes y anuncios hasta que el último tiro decida a los ganadores de la medalla de oro y plata.</p>
---	--

<p>k) ELIMINACIONES</p>	<p>Los dos (2) finalistas con menor puntuación serán eliminados después de la segunda serie en posición de pie (40 tiros total, 8º y 7º puestos). Las siguientes eliminaciones se llevarán a cabo como sigue:</p> <p>Después de 41 disparos - 6to lugar</p> <p>Después de 42 disparos - 5to lugar</p> <p>Después de 43 disparos - 4to lugar</p> <p>Después de 44 disparos - 3er lugar (se decide el ganador de la medalla de bronce)</p> <p>Después de 45 tiros - 2do y 1er puesto (los ganadores de la medalla de plata y de oro).</p>
<p>l) DESEMPATES</p>	<p>Si hay un empate, los deportistas empatados efectuarán disparos adicionales hasta que el empate se resuelva. Para los disparos de desempate, el CRO inmediatamente anunciará los nombres de los deportistas en esta situación y sus puestos de tiro y les ordenará disparar los tiros de desempate con el procedimiento normal (shoot-off). El Presentador no hará comentarios hasta que se resuelva el desempate. Si los deportistas en el 7º y 8º lugar están empatados, el empate se romperá de acuerdo con la puntuación más alta en la última serie de 5 tiros y luego la próxima a la última serie de 5 tiros, etc.</p>
<p>m) FINALES</p>	<p>Después de que los dos (2) últimos finalistas disparen el último disparo, y si no hay empates y no hay reclamaciones, el CRO declarará que "LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS".</p> <p>El Jurado debe reunir a los tres medallistas en la FOP y el Presentador reconocerá inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro según 6.17.1.14.</p>
<p>n) CAMBIOS</p>	<p>Los deportistas no pueden comenzar su cambio a la siguiente posición hasta que el CRO da la orden de "YA". Se dará una advertencia para la primera infracción. Se aplicará una penalización de dos puntos en el primer disparo de la siguiente serie si existe una segunda infracción.</p>

<p>o) ENTRENADORES</p>	<p>Los entrenadores pueden ayudar a los finalistas a llevar su equipo a la línea de tiro antes de la Final o retirar el equipo después de la Final. Los entrenadores no pueden ayudar a los deportistas durante los cambios. Se permite la comunicación no verbal; La comunicación verbal sólo se permite durante los cambios si el deportista retrocede hacia el entrenador (el entrenador no puede ir al deportista).</p>
--	---

6.17.4 FINALES – 25m FASE DE PISTOLA TIRO RÁPIDO (MEN)

<p>a) FORMATO DE FINALES</p>	<p>La Final de Pistola de Tiro Rápido de 25 metros consiste en ocho (8) series de 5 disparos en 4 segundos con un sistema de puntuación mediante tocado o no tocado. La eliminación de los finalistas con la puntuación más baja procederá después de la cuarta (4ª) serie y continuando hasta la octava (8ª) serie en la que se decide el oro y la plata</p>
<p>b) BLANCOS</p>	<p>Se deben usar tres (3) grupos de cinco (5) blancos electrónicos EST en 25m. Se asignan dos finalistas a cada grupo. Cada grupo de blancos utiliza un puesto de tiro de 1.50 m x 1.50 m. Los deportistas ocuparán sus posiciones al lado izquierdo y derecho de la zona marcada de tal modo que al menos un pie toque la línea (izq. y der) de la zona marcada 6.4.11.7.</p>
<p>c) PUNTUACIÓN</p>	<p>La puntuación en la final es impredecible; Cada impacto cuenta un (1) punto; Cada falta cuenta cero (0) puntos. Cualquier tiro con una puntuación de 9.7 o superior en el blanco de Pistola Tiro Rápido de 25 m cuenta como tocado. Las puntuaciones totales acumuladas (número total de tocados) en la Final determinan las clasificaciones finales, con los empates resueltos de acuerdo a las normas de desempate (shoot off).</p>
<p>d) TIEMPO DE PRESENTACIÓN 30 Y 15 min antes</p>	<p>Los deportistas deben presentarse 30 min antes del tiempo de inicio con su equipo y ropa de competición. El jurado debe completar los controles de equipo tan pronto como sea posible después de que el deportista se presente. A los deportistas o a sus entrenadores se les debe permitir colocar su equipo, incluyendo suficiente munición para completar la Final, en sus puestos de tiro como mínimo 15 min antes de la hora de inicio. El equipo del deportista puede incluir una pistola de reserva que se puede usar para reemplazar una pistola que funcione mal (se debe insertar una bandera de seguridad).</p>

<p>e)</p> <p>LLAMADA AL PUESTO DE TIRO</p> <p>TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO</p> <p>10:00 min. antes</p>	<p>El CRO llamará a los "DEPORTISTAS A LA LINEA DE TIRO" diez (10) min antes de la hora de inicio. Después de un (1) min, el CRO dará la orden para que comiencen los dos (2) min de preparación indicando "EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA YA."</p> <p>Pasados (2) minutos, el CRO indicará "FIN DEL TIEMPO DE PREPARACIÓN."</p> <p>La serie de ensayo consta de cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos. Inmediatamente después del período de preparación, el CRO ordenará "PARA LA SERIE DE ENSAYO...CARGUEN". 30 seg después el CRO llamará a los primeros deportistas de los puestos (APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 1, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 3, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 5. Después los deportistas anunciados podrán insertar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar.</p> <p>15 seg después de indicar los nombres de los finalistas 1er, 3r, 5to, el CRO ordenará "ATENCIÓN" y encenderá las luces rojas. Estos deportistas de ben colocar sus pistolas en posición de preparados (ver 8.7.2). Tras siete (7) segundos las luces verdes se encenderán y después de los cuatro (4) segundos para disparar, las luces rojas se encenderán de nuevo durante 10-14 seg (Mientras los blancos se preparan para la próxima serie) y los deportistas podrán ver sus monitores.</p> <p>Después de que el Oficial Técnico indique que los blancos están listos, el CRO llamará a los deportistas de los puestos (APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 2, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 4, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº 6) para que puedan colocar sus pistolas y prepararse para disparar.</p> <p>15 seg después se dará la orden "ATENCIÓN" y el tiempo de esta serie comenzará.</p> <p>Después de los cuatro (4) segundos admitidos para disparar, las luces rojas se encenderán de nuevo durante 10-14 seg y los deportistas podrán ver sus monitores.</p> <p>No se harán anuncios de puntuación para la serie de ensayo. Después de que todos los finalistas completen su serie de ensayo, deben colocar sus pistolas descargadas con banderas de seguridad insertadas, depositarlas sobre el banco y girarse hacia los espectadores para la presentación. Un Árbitro de galería debe verificar que las recámaras de las pistolas estén abiertas y que no haya cartuchos en la recámara o cargadores.</p>
<p>f)</p> <p>PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS</p> <p>4:45 min antes</p>	<p>Después de revisar las pistolas de los finalistas, el Presentador, presentara a los deportistas, al CRO y al Miembro Encargado del Jurado de acuerdo con la Regla 6.17.1.12.</p>

<p>g)</p> <p>PROCEDIMIENTOS DETALLADOS DE LAS ORDENES DE LA FINAL</p> <p>Los disparos de competición comienzan a los 00:00 min</p>	<p>Cada serie final de competición consta de cinco (5) disparos de cuatro (4) segundo para cada serie, todos los finalistas restantes en la competición dispararán por separado y consecutivamente. El orden de disparo para todas las series es de izquierda a derecha.</p> <p>Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará "A SUS PUESTOS".</p> <p>15 seg después de la presentación, el CRO ordenará "CARGUEN" y los deportistas tendrán un (1) min para cargar dos (2) cargadores (Regla 8.7.6.2 no se aplica en la Final). Sólo se dará una vez la orden de "CARGUEN" y se da antes del inicio de la primera serie de competición. Durante toda la final, los deportistas pueden continuar cargando los cargadores según sea necesario.</p> <p>Después de la orden "CARGUEN", los deportistas pueden hacer ejercicios de puntería, levantar los brazos o disparar en seco excepto cuando un deportista que se encuentra en su mismo grupo de cinco blancos está disparando. Durante este tiempo el deportista del quinto blanco de la derecha puede coger su pistola y prepararse, pero no puede hacer ejercicios de puntería, levantar los brazos o realizar disparos en seco. Después de que el deportista de la izquierda haya disparado, debe colocar su pistola hacia abajo y retroceder o no moverse mientras el deportista de la derecha dispara su serie.</p> <p>Un (1) min después de la orden "CARGUEN", el CRO llamará al primer deportista diciendo "(APELLIDO DEL DEPORTISTA DEL PUESTO # 1)" y éste podrá poner el cargador en su pistola y prepararse para disparar.</p> <p>15 seg después de haber llamado al primer deportista, el CRO dará la orden de "ATENCIÓN" y encenderá las luces rojas. El deportista deberá colocar su pistola en posición de preparado y las luces verdes se encenderán después de siete (7) segundos y después de los cuatro (4) segundos para disparar, las luces rojas se encenderán durante 10-14 seg. (Mientras los blancos se preparan para la próxima serie).</p> <p>Durante este periodo de 10-14 seg, el CRO informará de la puntuación para esa serie (por ejemplo, "CUATRO TOCADOS").</p> <p>Inmediatamente después de que se anuncia la puntuación del primer deportista y el Oficial Técnico señala que los blancos están listos, el CRO anunciará el "(APELLIDO DEL DEPORTISTA # 2)." 15 seg después, se dará la orden "ATENCIÓN" y el tiempo de esta serie comenzará. Después de esa serie, el CRO anunciará el resultado. Los otros deportistas seguirán disparando en orden hasta que todos los deportistas restantes en la competición hayan disparado esa serie. Habrá un período de 15-20 seg de pausa después de que todos los deportistas completen una (1) serie. Durante esta pausa, el presentador comentará el ranking actual de los deportistas, los mejores resultados, los deportistas eliminados, etc.</p> <p>Para la segunda serie, el CRO anunciará "(APELLIDO DEL DEPORTISTA # 1)" y continuará este procedimiento hasta que todos los finalistas hayan disparado cuatro (4) series.</p>
---	--

<p>h) ELIMINACIONES</p>	<p>Después de que todos los finalistas disparen la cuarta serie, el deportista con menor puntuación será eliminado (sexto lugar) y las siguientes eliminaciones procederán de la siguiente manera:</p> <p>Después de 5 series - 5ta posición</p> <p>Después de 6 series - 4ta posición</p> <p>Después de 7 series – 3ra posición (medalla de bronce)</p> <p>Después de 8 series - 2ª y 1ª posición (medalla de plata y oro)</p>
<p>i) DESEMPATES</p>	<p>Si hay un empate para la última posición entre los Deportistas, este se resolverá mediante series de Shoot-off de cuatro (4) segundos hasta que el empate se rompa. En todas las series de desempate, empieza el deportista de la izquierda.</p> <p>Para la serie de desempate, el CRO llamará inmediatamente al primer deportista empatado diciendo "(APELLIDO DEL DEPORTISTA # 1)" y se aplica el procedimiento de disparo normal. El Presentador no hará comentarios hasta que se resuelva el empate.</p>
<p>j) FINALES</p>	<p>Después de que los dos (2) últimos finalistas disparen la octava serie, y si no hay empates y/o reclamaciones, el CRO anunciará que "LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS".</p> <p>El Jurado debe reunir a los tres medallistas en la FOP y el Presentador declarará inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro según 6.17.1.14.</p> <p>Antes de que cualquier finalista o su entrenador puedan retirar una pistola de la línea de tiro, el árbitro de galería debe revisar la pistola para asegurarse de que su recámara está abierta con un indicador de seguridad insertado, el cargador retirado y los cargadores descargados. Las pistolas deben guardarse en sus cajas antes de recogerlas del puesto de tiro.</p>
<p>k) DISPAROS A DESTIEMPO</p>	<p>Si un deportista efectúa un disparo tardío o no dispara a los cinco (5) blancos a tiempo, se aplicará una deducción de un (1) tocado por cada disparo realizado fuera de tiempo o no disparado en esa serie. El (los) disparo (s) se marcará (n) con "OT".</p>
<p>l) POSICIÓN DE PREPARADO (8.7.2, 8.7.3)</p>	<p>Si el Jurado determina que un deportista levanta el brazo demasiado pronto, o no lo baja lo suficiente, el deportista debe ser penalizado por una deducción de dos (2) tocados en esa serie (Tarjeta verde). En una Final, no se dará ninguna advertencia. En caso de repetición, el deportista debe ser descalificado (tarjeta roja). Para decidir o aplicar una infracción posicional, al menos dos miembros del jurado de la competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera) mostrando que un deportista levantó el brazo demasiado rápido antes de que se imponga una penalización o descalificación.</p>

<p>m) INTERRUPCIONES (8.9)</p>	<p>Los fallos durante la serie de ensayo no se pueden reclamar o rehacer. Sólo se puede reclamar un fallo (ADMISIBLE O NO ADMISIBLE) durante la serie de competición. Si se produce una interrupción durante una serie de competición, un árbitro de galería debe determinar si la interrupción es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE. Si la interrupción es ADMISIBLE, el deportista debe repetir la serie inmediatamente, mientras que los otros finalistas estarán en espera, y recibirán la puntuación de la serie de repetición. El deportista tiene 15 segundos para estar listo para la serie de repetición. Para cualquier otra interrupción, no se permite repetir la serie y los impactos que se muestran se contarán.</p> <p>Si la interrupción es NO ADMISIBLE, se aplicará una penalización de dos (2) tocados que debe ser deducida de la puntuación para esa serie.</p>
---	--

6.17.5 FINALS – 25m PISTOLA DAMAS

<p>a) FORMATO DE LA FINAL</p>	<p>La Final de Pistola Damas de 25m consta de diez (10) series de tiro rápido de 5 disparos con un sistema de puntuación de tocado o no tocado y las eliminaciones de las finalistas con la puntuación más baja, se harán a partir de la cuarta serie y continuando hasta la décima donde se deciden las medallas de oro y plata.</p>
<p>b) BLANCOS</p>	<p>Su utilizarán dos (2) grupos de cinco (5) blancos a 25m. Los blancos se colocarán en cada grupo denominándolos A-B-R1-D-E-F-G-R2-I-J. En la final, se asignan ocho (8) finalistas a las posiciones A-B-D-E-F-G-I-J de acuerdo con un sorteo al azar.</p>
<p>c) PUNTUACIÓN</p>	<p>La Final comienza desde cero (0). La puntuación es impredecible; Cada disparo dentro de la zona afectada se anota como un tocado. Cualquier tiro con una puntuación de 10.2 o superior en el blanco de la Pistola de fase de tiro Rápido de 25m cuenta como un tocado.</p> <p>Durante la Final, los resultados son acumulativos con el ranking final de cada deportista determinado por el número total de tocados. Si dos o más deportistas están empatadas en un lugar, dispararán series adicionales hasta que se rompa el empate.</p>
<p>d) TIEMPO DE PRESENTACIÓN 30:00 y 15:00 min antes</p>	<p>Las deportistas se deben presentar por lo menos 30 min antes del tiempo de inicio con su equipo y ropa de competición. El jurado debe completar los controles de equipo tan pronto como sea posible después de que cada deportista se presente. A las deportistas y sus entrenadores se les debe permitir colocar su equipo, incluyendo suficiente munición para completar la Final, en sus puestos de tiro no menos de 15 min antes de la hora de inicio. El equipo de la deportista puede incluir una pistola de reserva que se puede usar para reemplazar una pistola que funcione mal (se debe insertar una bandera de seguridad).</p>

<p>e)</p> <p>LLAMADA A LAS DEPORTISTAS A LA LÍNEA, TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO</p> <p>12:00 min antes</p>	<p>El CRO llamará a las deportistas a ocupar sus puestos de tiro "DEPORTISTAS A LA LÍNEA DE TIRO" doce (12) min antes de la hora de inicio. Después de un (1) minuto, el CRO iniciará los dos (2) min del período de preparación con la orden "EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA YA."</p> <p>Después de dos (2) minutos, el CRO ordenará "FIN DE PREPARACIÓN".</p> <p>La serie de ensayo consiste en cinco (5) disparos efectuados en la secuencia estándar de Tiro Rápido (Regla 8.7.6.4). Inmediatamente después del período de preparación, el CRO ordenará "PARA LA SERIE DE ENSAYO, CARGUEN". Después de esta orden, las deportistas pueden colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar.</p> <p>60 segundos después de la orden "CARGUEN", el CRO ordenará "ATENCIÓN" y encenderá las luces rojas. Las deportistas se colocarán con sus pistolas en la posición de preparados (Regla 8.7.2). Después de siete (7) segundos las luces verdes se encenderán tres (3) segundos. Después de la serie, el CRO ordenará "ALTO...DESCARGUEN"</p> <p>No se hacen anuncios de puntuación después de la serie de ensayo. Después de la orden "ALTO...DESCARGUEN", las finalistas deben descargar sus armas, insertar banderas de seguridad, colocarlas en el banco y girarse de cara al público para la presentación. Un árbitro de galería debe verificar que las recámaras de la pistola estén abiertas con banderas de seguridad insertadas.</p>
<p>f)</p> <p>PRESENTACIÓN DE LAS FINALISTAS</p> <p>6:15 min. antes</p>	<p>Después de revisar las armas de las Finalistas, el presentador presentará a las deportistas, al CRO y al Miembro Encargado del Jurado de acuerdo con la Regla 6.17.1.12.</p>

<p>g)</p> <p>PROCEDIMIENTO DETALLADO PARA ÓRDENES Y DISPAROS</p> <p>Los disparos de competición comienzan a los 0:00 min.</p>	<p>Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará "A SUS PUESTOS".</p> <p>15 seg después, comenzará la primera serie de competición y el CRO ordenará "CARGUEN". Las finalistas tienen un (1) min para cargar dos (2) cargadores (Regla 8.7.6.2 d) no se aplica para la Final).</p> <p>Sólo se dará una orden de carga antes del inicio de la primera serie de competición. Durante toda la final, las deportistas pueden continuar cargando cargadores según sea necesario.</p> <p>Un (1) min después de la orden "CARGUEN" el CRO ordenará " PRIMERA SERIE...PREPARADAS". Después las deportistas tienen permiso para colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar.</p> <p>15 seg después de la orden "PREPARADAS", el CRO ordenará "ATENCIÓN" y encenderá las luces rojas. Las deportistas deben colocarse en posición de preparados (Regla 8.7.2). Después de siete (7) segundos, las luces verdes se encenderán tres (3) segundos para el inicio de la serie de tiro rápido. Una vez completada la serie, el CRO ordenará "ALTO".</p> <p>Después del "ALTO", el Presentador hará comentarios sobre los rankings y calificaciones de las finalistas.</p> <p>15 seg después de que el Presentador termine, el CRO ordenará " SIGUIENTE SERIE...PREPARADAS". "Después de 15 segundos, el CRO ordenará "ATENCIÓN" ".</p> <p>Esta secuencia continuará hasta que todas las finalistas disparen cuatro (4) series. Después de la cuarta serie, y si no hay empates que impliquen el octavo lugar, el CRO ordenará " ALTO...DESCARGUEN".</p>
<p>h)</p> <p>ELIMINACIONES</p>	<p>Después de que todas las finalistas disparen la cuarta serie, la deportista con menor puntuación será eliminada (octavo lugar).</p> <p>Después de 5 serie – 7ma posición</p> <p>Después de 6 serie - 6ta posición</p> <p>Después de 7 serie - 5ta posición</p> <p>Después de 8 serie - 4ta posición</p> <p>Después de 9 serie – 3ra posición (ganadora de la medalla de bronce)</p> <p>Después de 10 series - 2^o y 1^o posición se deciden (plata y medalla de oro ganadoras).</p>
<p>i)</p> <p>DESEMPATES</p>	<p>Si dos (2) o más deportistas tienen la misma puntuación (totales tocados) para una posición, las deportistas empatadas deben disparar series adicionales de desempate de 5 disparos de tiro rápido hasta que el empate se rompa.</p> <p>Si hay un empate, el CRO inmediatamente anunciará los apellidos de las deportistas empatadas y les ordenará que disparen la serie de desempate con el procedimiento de disparo normal. El Presentador no hará comentarios hasta que se rompa el empate.</p>

<p>j)</p> <p>CONCLUSIÓN DE LA FINAL</p>	<p>Después de la décima serie, y si no hay empates que impliquen 1ª y 2ª posición, el CRO ordenará " ALTO...DESCARGUEN" y "LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS". El Jurado debe reunir a las tres medallistas en la FOP y el Presentador anunciará inmediatamente las Medallas de bronce, plata y oro según 6.17.1.14.</p>
<p>k)</p> <p>POSICIÓN DE PREPARADAS (8.7.2)</p>	<p>Si el Jurado determina que una deportista levanta el brazo demasiado pronto, o no lo baja lo suficiente, la deportista debe ser penalizada por una deducción de dos (2) tocados en esa serie (Tarjeta verde). En una Final, no se dará ninguna advertencia. En caso de repetición, la deportista debe ser descalificada (tarjeta roja). Para decidir o aplicar una infracción posicional, al menos dos miembros del jurado de la competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera) mostrando que una deportista levantó el brazo demasiado rápido cometiendo una infracción o una descalificación.</p>
<p>l)</p> <p>INTERRUPCIONES (8.9.2)</p>	<p>Las interrupciones durante la serie de ensayo no se pueden reclamar o rehacer. Sólo se puede reclamar una interrupción (ADMISIBLEO NO ADMISIBLE) durante la serie de competición. Si se produce una interrupción durante una serie de competición, un árbitro de galería debe determinar si la interrupción es ADMISIBLE O NO ADMISIBLE. Si la interrupción es ADMISIBLE, la deportista debe repetir la serie inmediatamente, mientras que los otros finalistas estarán en espera, y recibirán la puntuación de la serie de repetición. La deportista tiene 15 segundos para estar listo para la serie de repetición. Para cualquier otra interrupción, no se permite repetir la serie y los tocados que se muestran se contarán.</p> <p>Si la interrupción es NO ADMISIBLE, se aplicará una penalización de dos (2) tocados que debe ser deducida de la puntuación para esa serie.</p>

6.17.6 Reclamaciones en finales

- a) Cualquier reclamación en una Final debe ser verbal e inmediata. Las reclamaciones deben hacerse por el deportista o su entrenador levantando su mano;
- b) No se aplicará ninguna tasa en concepto de reclamación en una Final.
- c) Cualquier reclamación debe ser decidida inmediatamente por el Jurado de Finales (3.12.3.7, 6.16.6 y 6.17.1.10.d.). La decisión del Jurado Finales es definitiva y no se puede apelar; y
- d) Si una reclamación en una Final no es confirmada como válida, se aplicará una penalización de dos puntos o dos tocados que deben ser deducidos de la puntuación del último disparo o serie.

6.17.7 Ceremonias de Entrega de Premios

Una Ceremonia Entrega de Premios, para premiar a los ganadores de medallas de oro, plata y bronce debe realizarse tan pronto como sea posible después de cada Final de acuerdo con la Regla 3.8.5. Las normas de la ISSF para la realización de las Ceremonias de Premios se facilitan en el documento **Directrices para la Acreditación, las Galerías de Finales y las Ceremonias de Premios** que se encuentra disponible en la Sede de la ISSF.

6.18 COMPETICIONES DE EQUIPOS MIXTOS DE PISTOLA Y CARABINA

6.18.1 Competición de 10m Carabina Aire y 10m Pistola Aire

6.18.1.1 Esta normativa proporciona reglas técnicas especiales para carabina y pistola aire 10m. Competiciones de equipo mixto.

6.18.1.2 Composición de equipo mixto

Dos (2) deportistas de cada nación (1 hombre y 1 mujer).

6.18.1.3 Identificación Nacional / Código de Vestimenta

a) Los deportistas de cada nación deben mostrar su identificación nacional en su vestimenta de tiro de la siguiente manera:

b) Carabina: el nombre del país denotado por 3 letras según lo determinado por el COI en el bolsillo de su chaqueta en el costado que está dirigido al público. Si el NOC ya está en la chaqueta de tiro, se debe colocar una bandera nacional o adjunto al bolsillo frente a al público.

c) Pistola: el nombre del país denotado por 3 letras según lo determinado por el El COI debe colocarse en la manga de la camiseta/chaqueta deportiva en el lateral que se dirige al público.

6.18.1.4 Acceso a Equipos Mixtos

a) Las naciones pueden ingresar un máximo de dos equipos en un Campeonato según las normas de la ISSF. Los miembros del equipo pueden ser cambiados por otros deportistas inscritos en el Campeonato a más tardar a las 12:00 horas dos días antes del día de la Competición de Equipos Mixtos.

b) La tarifa de inscripción para cada equipo es de 170.00 EUR (Regla 3.7.4.1).

6.18.1.5 Formato de Competición

Los Equipos Mixtos 10m se llevarán a cabo en dos etapas:

a) CALIFICACIÓN (2 partes)

b) FINAL (que consiste en la Competición de Medalla de Bronce y una competición de medalla de Oro/Plata)

6.18.1.6 Puntuaciones de Equipos Mixtos

Los puntuaciones y clasificaciones se basan en los puntos totales de los dos miembros del equipo.

6.18.1.7 Entrenamiento

a) Durante la Clasificación, se permite la comunicación no verbal,

b) Durante las competiciones de medallas, a cada equipo se le permite un (1) entrenador que debe estar sentado donde él / ella pueda tener acceso y comunicarse con sus deportistas. El entrenador puede solicitar un "tiempo muerto (time-out)" levantando una mano inmediatamente después de la finalización de una etapa, mientras se hacen los anuncios. Esto se puede solicitar una sola vez durante cada competición de medalla. El entrenador puede acercarse y hablar con su (s) deportista (s) en la línea de tiro, por un tiempo máximo de treinta (30) segundos, comenzando cuando el entrenador llega los deportistas.

c) El tiempo será controlado por el miembro del Jurado a cargo, quien debe anunciar "Tiempo" cuando hayan transcurrido los treinta segundos, el Entrenador debe regresar inmediatamente a su asiento. Si un equipo solicita un "Tiempo muerto", el entrenador del otro equipo también puede acercarse y hablar con su deportista (s) al mismo tiempo. Esto no afecta a la oportunidad del otro equipo para solicitar su propio tiempo muerto.

6.18.1.8 Interrupción del arma

a) La Interrupción en la clasificatoria se registrará de acuerdo con la Regla 6.13.

b) La Interrupción en las finales de medallas se registrará de acuerdo con la Regla 6.17.1.6. (Solo se permite una (1) interrupción permitida para cada equipo durante la competición de medallas).

6.18.1.9 EST Reclamaciones y protestas de puntuación

a) EST la reclamaciones durante la Clasificación se decidirán de acuerdo con la Regla 6.16.5.2.

b) Ver la Regla 6.18.4.7 para EST reclamaciones durante la Final de Competiciones de Medalla

6.18.1.10 Reclamaciones

a) Las reclamaciones durante la Clasificación se decidirán de acuerdo con la Regla 6.16.

b) Las reclamaciones realizadas durante las Finales serán decididas por el Jurado de Reclamaciones de las Finales de acuerdo con las Reglas 6.17.1.10.d y 6.17.6.

6.18.1.11 Ceremonias de Entrega de Medallas

Las Ceremonias de Entrega de Medallas para las competiciones de equipos mixtos se llevarán a cabo de acuerdo con la regla 6.17.7.

6.18.2 CALIFICACIÓN - Parte 1

6.18.2.1 Ubicación

Las clasificaciones de Equipos Mixtos se harán en la galería de clasificaciones en una o más tandas.

6.18.2.2 Asignación de puestos de tiro

a) Los puestos de tiro de los equipos se asignarán mediante un sorteo aleatorio por ordenador de acuerdo con la Regla 6.6.6.

b) Los equipos de la misma nación no deben colocarse uno al lado del otro.

c) Los miembros de cada equipo disparan uno al lado del otro.

6.18.2.3 Llamada a línea

a) Para cada tanda de Calificación, el Jefe de Galería llamará a los deportistas para la línea quince (15) minutos antes de la hora de inicio programada.

b) Los deportistas tendrán cinco (5) minutos para instalar su equipo en sus puestos de tiro asignados.

c) Los deportistas no pueden sacar su carabina/pistola ni colocar nada de su equipo en el puesto de tiro hasta que el CRO los llame a la línea.

d) Después de llamar a los deportistas a la línea, se les permite manejar sus carabinas/pistolas, quitar banderas de seguridad, disparar en seco y llevar a cabo ejercicios de levantamientos y apuntar antes del inicio del Tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo.

e) En la final, los deportistas no pueden quitar las banderas de seguridad o hacer disparos en seco hasta que Comience el Tiempo de preparación y Disparos de Ensayo.

6.18.2.4 Tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo

Los deportistas deben tener diez (10) minutos de Tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo para hacer disparos ilimitados antes del comienzo de la competición.

a) El tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo debe ser programado para finalizar aproximadamente treinta (30) segundos antes de la hora oficial de inicio de la competición.

b) Los controles previos a la competición por parte de los Árbitros de Galería deben completarse durante los cinco (5) minutos antes de que comience el Tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo;

c) El tiempo de preparación y disparos de ensayo comienza con la orden "TIEMPO DE PREPARACIÓN Y DISPAROS DE ENSAYO ... YA". No se puede disparar antes de la orden "YA";

d) Si un deportista dispara antes de la orden "YA" para Tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo, el primer tiro de competición debe calificarse como un fallo, (0). Si la seguridad está involucrada, el deportista puede ser descalificado

e) Después de nueve minutos y treinta segundos transcurridos de Tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo, el CRO debe anunciar "30 SEGUNDOS";

f) Al final del Tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo, el Jefe de Galería debe ordenar, "FIN DE LA PREPARACIÓN Y DISPAROS DE ENSAYO ... ALTO". Debería haber una breve pausa de aproximadamente treinta (30) segundos donde el Oficial de Blancos restablecerá los blancos para el disparo de competición, y;

g) Si un deportista efectúa un disparo después de la orden, "FIN DE LA PREPARACIÓN Y DISPAROS DE ENSAYO ... ALTO "y antes de la orden" DISPARO DE COMPETICIÓN ... YA ", el disparo no debe contarse como un disparo de competición.

6.18.2.5 Número de disparos de competición y límite de tiempo

a) En la Parte 1 de Clasificación, cada miembro del equipo efectuará treinta (30) disparos de competición (60 disparos totales por equipo), con un límite de tiempo de treinta (30) minutos. Cada deportista dispara independientemente de su pareja.

6.18.2.6 Puntuación

En las rondas de clasificación, se utilizará la puntuación con valores decimales (Regla 6.3.3.1) para la Competición de Equipos Mixtos de Carabina 10m. La puntuación en valores enteros se utilizará para la Competición de Equipos Mixtos de Pistola 10 m.

6.18.2.7 Clasificación del equipo

a) Las puntuaciones de cada miembro del equipo se sumarán y el resultado será la puntuación total del equipo. Los ocho (8) equipos mejor clasificados pasarán a la parte 2 de Clasificación.

b) Los empates se romperán aplicando la Regla 6.15.1 a las puntuaciones del equipo (total de las dos puntuaciones de los miembros del equipo).

6.18.3 CLASIFICACIÓN - Parte 2

6.18.3.1 Procedimiento

Debe haber un descanso de diez (10) minutos entre la Parte 1 de Clasificación y la de inicio del tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo de la Parte 2.

Los primeros ocho (8) equipos clasificados de la Parte 1 de Clasificación pasarán a los puestos de tiro en una parte designada de la galería para que se coloquen uno al lado del otro, con un puesto de tiro de reserva entre cada equipo. Miembros de cada equipo dispararán uno al lado del otro. Los puestos de tiro para cada equipo se asignan aleatoriamente por ordenador.

Los deportistas que no se clasifican para la Parte 2 deben retirar su equipo de la línea de tiro lo antes posible.

6.18.3.2 Llamada a línea

Los deportistas serán llamados a la línea diez (10) minutos antes de la hora de inicio programada de la parte 2.

Si solo hay una tanda de Clasificación en la Parte 1 y el programa o condiciones de la galería lo hacen más conveniente, los deportistas deben permanecer en sus puestos de tiro originales para la Parte 2. En este caso, el Jefe de Galería ordenará "Deportistas a sus Puestos", cinco (5) minutos antes del inicio de tiempo programado de la Parte 2.

6.18.3.3 Tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo

Los deportistas que se desplazan a los puestos de tiro después de la Calificación Parte 1 tendrán siete (7) minutos para colocar su equipo seguido de tres (3) minutos para hacer disparos de ensayo.

Los deportistas que permanecen en sus puntos de tiro originales después de la Parte 1 de Clasificación tienen dos (2) minutos para posicionarse seguidos de tres (3) minutos para hacer disparos de ensayo.

6.18.3.4 Número de Disparos de Competición y Tiempo Límite

En la Parte 2 de Clasificación, cada miembro del equipo disparará veinte (20) disparos (40 disparos totales por equipo), en un límite de tiempo de veinte (20) minutos.

6.18.3.5 Puntuación

a) La puntuación será como en la Parte 1 (Regla 6.18.2.6)

- b) Las puntuaciones del equipo de la Parte 1 de Clasificación no se transfieren a la Parte 2. Todos los equipos comienzan desde cero.
- c) Las puntuaciones de cada miembro del equipo se sumarán y será la clasificación del equipo. Los cuatro (4) equipos mejor clasificados pasarán a las Finales.
- d) Los equipos clasificados primero y segundo competirán entre sí en la Competición para Medalla de Oro
- e) Los equipos clasificados tercero y cuarto competirán entre sí en la Competición para Medalla de Bronce.

6.18.4 FINAL (Competición de Medallas)

La final consiste en una Competición de Medalla de Bronce seguida de una Competición Medalla de Oro/Plata. El procedimiento para llevar a cabo ambas competiciones de medallas será el mismo, con las voces apropiadas utilizadas por el CRO en cada caso.

6.18.4.1 Ubicación

Las Finales de Equipo Mixto de Carabina y Pistola de 10 m deben, si es posible, hacerse en una Galería de Finales. Los monitores de resultados deben ser visibles para ambos miembros de cada equipo en el FOP.

6.18.4.2 Procedimiento

- a) No se usarán dorsales en las Competiciones de Medallas.
- b) Los deportistas en la Competición por la Medalla de Bronce, o sus entrenadores, pueden colocar su equipo en sus puestos de tiro designados al menos quince (15) minutos antes de la hora de inicio programada. Luego deben abandonar la galería y esperar a que le llamen a la línea.
- c) No se pueden dejar bolsas o maletines de transporte en el puesto de tiro.

6.18.4.3 Finales Oficiales

La conducción y supervisión de las Finales de Equipos Mixtos se realizará de acuerdo con la Regla 6.17.1.10.

6.18.4.4 Presentación y hora de inicio

- a) La hora de inicio de la final es cuando el CRO comienza las órdenes para primer disparo de competición de la Competición de Medalla de Bronce.
- b) Los ocho deportistas que se clasifican para la final deben presentarse en el Área de Preparación de la Galería de Finales con todo el equipo necesario, al menos treinta (30) minutos antes de la hora de inicio. Se deducirá una penalización de dos puntos (2) de la puntuación de la primera serie de competición si uno o dos miembros del equipo no se presentan a tiempo. Cada equipo puede estar acompañado por un entrenador.
- c) Si la Ceremonia de Entrega de Medallas se programa después de la Final, todos los deportistas deben presentarse con el uniforme de equipo nacional apropiado para una Ceremonia de Entrega de Medallas. Los Jurados deben completar las comprobaciones del equipo durante el tiempo de presentación y tan pronto como sea posible después de que se presente cada deportista.

d) Los deportistas en la Competición por la Medalla de Bronce, o sus entrenadores, deben colocar su equipo en sus puestos de tiro designados al menos quince (15) minutos antes a la hora de inicio programada. Luego deben dejar la galería a espera a ser llamado a la línea.

e) Los equipos para cada Competición de Medallas y sus entrenadores deben estar reunidos por orden de puntuación en el puesto de tiro, para la llamada a la línea, diez (10) minutos antes de la hora de inicio.

6.18.4.5 Asignación de puestos de tiro

a) Para la Competición por la Medalla de Bronce, el equipo que se clasificó en tercer lugar después de la clasificación, debería tomar posiciones en los puestos de tiro C y D, con el equipo clasificado en cuarto lugar en los puestos F y G.

Los deportistas que permanecen en sus puestos de tiro originales después de la Parte 1 de Calificación deben tener dos (2) minutos para posicionarse seguidos de tres (3) minutos para hacer disparos de ensayo.

b) Para la Competición por la Medalla de Oro/Plata, el equipo ocupó el primer lugar después de la clasificación debería situarse en los puestos de tiro C y D, con el equipo clasificado en segundo lugar en los puestos de tiro F y G.

c) Los miembros del equipo pueden cambiar posiciones para las Competiciones de Medallas. Si se desea hacer un cambio, al momento de presentarse para la final, el entrenador del equipo debe informar al Jurado de RTS qué miembro del equipo disparará a la izquierda y qué miembro del equipo disparará a la derecha.

6.18.4.6 Puntuación

a) Todos los disparos en las Competiciones de Medallas (tanto carabina como pistola) se puntuarán con decimales.

b) El equipo con la puntuación combinada más alta en cada ronda, comparada con el otro equipo en la competición gana dos (2) puntos.

c) En caso de puntuaciones iguales, cada equipo recibe un (1) punto.

d) El primer equipo en alcanzar dieciséis (16) puntos o más ganará la competición.

e) En caso de empate donde ambos equipos hayan anotado al menos dieciséis (16) puntos, la competición continuará con un (1) disparo adicional disparado por ambos miembros de cada equipo para desempatar.

f) Si las puntuaciones siguen empatadas, los equipos continuarán efectuando disparos adicionales por órdenes hasta que se rompa el empate.

6.18.4.7 Reclamaciones EST durante las finales

a) Durante el tiempo de ensayo, si un miembro del equipo o entrenador reclama, o un Oficial de Galería observa que una tira de papel no avanza, el CRO debe ordenar a los deportistas que dejen de disparar y ordenar al Oficial Técnico que arregle el problema. El tiempo de ensayo debe reiniciarse.

b) Si un miembro del equipo reclama que en su pantalla no se registra o que hay un cero no disparado o un disparo perdido inexplicable, se deben seguir los siguientes pasos:

c) El miembro del jurado a cargo debe dirigirse al deportista cuyo blanco funcionó mal para que efectúe otro disparo. Si se registra el disparo adicional, el valor del disparo adicional se contará y se ignorará el disparo que falló. Si el tiro adicional no se registra, el jurado debe detener la competición y mover al deportista a un puesto de reserva.

d) Si un deportista se traslada a un puesto de reserva, cuando esté listo para reanudar, todos los deportistas recibirán dos (2) minutos de disparos de ensayo ilimitados. El deportista que fue movido efectuará su disparo de competición en cincuenta (50) segundos y la competición continuará.

6.18.4.8 Llamada a línea

Ocho (8) minutos antes de la hora de inicio publicada en la Competición de Medalla, el CRO llamará a todos los deportistas de la final a la línea de tiro ordenando "DEPORTISTAS A LA LÍNEA." Todos los deportistas deben detenerse en la línea de tiro y girar de frente a los espectadores mientras el CRO anuncia "SEÑORAS Y SEÑORES, POR FAVOR DEN LA BIENVENIDA A LOS DEPORTISTAS DE EQUIPOS MIXTOS EN (10 METROS CARABINA DE AIRE / PISTOLA DE AIRE) MEDALLA DE BRONCE/MEDALLA DE ORO ". Después de una pausa para aplausos, la CRO ordenará "A SUS PUESTOS". Los deportistas se deben girar e ir directamente a sus puestos de tiro asignados.

6.18.4.9 Tiempo de preparación y ensayo

Después de un (1) minuto, el CRO ordenará:

"TRES MINUTOS DE PREPARACIÓN Y TIEMPO DE ENSAYO ... YA". Después dos (2) minutos y treinta (30) segundos, el CRO anunciará: "30 SEGUNDOS." Después de tres (3) minutos, el CRO ordenará "ALTO ... DESCARGUEN".

6.18.4.10 Presentación de equipos

Después de la orden "ALTO ... DESCARGUEN", los finalistas deben abrir las carabinas / pistolas e insertar sus banderas de seguridad. Los finalistas de carabina pueden permanecer en su puesto durante la presentación, pero deben bajar las carabinas de sus hombros, mantenerlas abajo durante la presentación y volver la cabeza hacia el público. Los finalistas de pistola deben dejar sus pistolas y girar de frente a los espectadores para la presentación. Un oficial de campo debe verificar que su carabina/pistola están abiertas con banderas de seguridad insertadas. Después de que las carabinas/pistolas de los finalistas sean comprobadas, el presentador presentará a los finalistas, al CRO y al miembro del jurado Cargo de acuerdo con la Regla 6.17.1.12. Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará "A SUS PUESTOS".

6.18.5. PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN DE MEDALLA

a) Un (1) minuto después de que los deportistas hayan tomado sus puestos, el CRO ordenará:

b) "PARA EL PRIMER DISPARO DE COMPETITON, CARGUE ... cinco (5) segundos ... YA".

c) Cada miembro del equipo disparará un solo tiro en un tiempo máximo de cincuenta (50) segundos.

d) Cualquiera de los deportistas puede disparar primero.

e) El CRO puede ordenar "ALTO" después de que todos los deportistas hayan disparado.

f) Inmediatamente después de la orden "ALTO", el equipo con la mayor suma de puntuación de cada ronda se anunciará ganador junto con el número de puntos.

g) El presentador hará 15-20 segundos de comentarios sobre la clasificación actual de los equipos y puntuaciones notables. No se anuncian las puntuaciones de los disparos individuales.

a) La secuencia de disparo se repetirá hasta que se decida el Competición de Medalla.

6.18.5.1 Finalización de la Competición para la Medalla de Bronce

a) Tan pronto como se decida la Competición de la Medalla de Bronce, CRO ordenará "ALTO ... DESCARGUEN" declarará "LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS" y anuncia el equipo ganador de la Medalla de Bronce.

b) Un oficial de campo debe verificar que las acciones de carabina/pistola estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas.

6.18.5.2 Cambios entre Competiciones de Medallas

a) Los deportistas en la Competición para Medalla de Bronce deben abandonar la galería de tiro para colocar sus carabinas/pistolas en un lugar seguro en el área de presentación, pero pueden volver a sentarse y ver la Competición por la Medalla de Oro / Plata.

b) Después de al menos cinco (5) minutos, desde el final de la Competición de la Medalla de Bronce y después de que los blancos hayan sido verificados por el Jurado RTS y el CRO declaren, "Blancos limpios", los deportistas para la Competición por la Medalla de Oro/Plata y/o sus entrenadores deben poder colocar sus equipos en sus puestos de tiro.

c) Luego deben abandonar el puesto para esperar a ser llamados a la línea.

6.18.5.3 Finalización de la Competición para la Medalla de Oro / Plata

a) Tan pronto como se decida la Competición para la Medalla, el CRO ordenará "ALTO ... DESCARGUEN" declarará "LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS" y anunciará los equipos ganadores de las Medallas de Oro y Plata.

b) Un oficial de campo debe verificar que las acciones de carabinas/pistolas estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas.

c) Los Medallistas de Oro y Plata deben reunirse en la Galería de Tiro con los medallistas de bronce y el jurado los alineará, como en las finales individuales, para fotografías oficiales y anuncios. A los deportistas se les puede permitir sostener sus carabinas/pistolas para las fotografías, por lo que los medallistas de bronce deben recuperarlas y regresar sin demora a la zona de prensa.

6.18.5.4 Producción final y música

a) Durante la etapa de clasificación se permite la música.

b) Durante las Competiciones de Medallas debe sonar música.

c) El Delegado Técnico debe aprobar el programa de música. El soporte y aliento de la audiencia entusiasta se recomienda durante la Competición de Medallas.

6.18.5.5 Irregularidades o reclamaciones

La Norma técnica general ISSF 6.17 se aplicará para los asuntos no mencionados en las reglas anteriores. Las irregularidades o reclamaciones serán decididas por el jurado de acuerdo con las Reglas Técnicas Generales para cada competición.

6.19 FORMULARIOS

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

- a) **FORMULARIO DE RECLAMACIÓN (Formulario P)**
- b) **FORMULARIO DE APELACIÓN (Formulario AP)**
- c) **Formulario de Informe de Incidencias en Galería (formulario IR)**
- d) **Formulario de Notificación de Puntuación y Resultados (formulario CN)**
- e) **Formulario de Interrupciones de Pistola Tiro Rápido 25m MEN (Formulario RFPM)**
- f) **Formulario de Interrupciones de Pistola Estándar MEN (Formulario STDP)**
- g) **Aviso de infracción sobre de Código de Vestimenta (Formulario DC)**

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

		HOJA PARA INFORMES DE INCIDENCIAS EN GALERÍA				IR	
		Nº de registro del informe de incidencia: (Se debe guardar una copia en el Registro del Campo)					
Fecha del incidente:				Hora del incidente:			
Modalidad:		Fase:		Puesto de tiro:			
Nombre del deportista:						Tanda:	
Número de dorsal:		Federación:		Series:			
Breve resumen de la incidencia:							
Firma del Árbitro de Galería que elabora el informe:				Nombre:		Hora:	
Firma del miembro del Jurado:				Nombre:		Hora:	
Firma del Árbitro de Clasificación:				Nombre:		Hora:	
Firma del miembro del Jurado de Clasificación:				Nombre:		Hora:	
Firma del Responsable Técnico:				Nombre:		Hora:	
Indicación del resultado rectificado:				Ref:			

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

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

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

		Pistola Tiro Rápido 25m Hombres			RFPM	
		Cómputo de resultados de una interrupción				
Fase/tanda:		Series	1ª/2ª		Hora de interrupción	
		Tiempo	8s/6s/4s			
Nº de puesto de tiro		Nombre del deportista				
Nº de dorsal		Federación		Fecha		
En caso de interrupciones ADMISIBLES, PONER "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM 0"; para DISPAROS NULOS, poner "0"						
Ddiaparo:	MONITOR	MONITOR	CENTRAL	MONITOR	DERECHO	TOTAL
Series:	IZQUIERDO		MONITOR			
Competición						
Repetición de la interrupción						
Resultado final						
(El resultado final es igual al total de los valores más bajos de cada columna)						
Si es la segunda parte de una serie de 10 disparos, se debe anotar el total de los 5 primeros disparos; si no, dejar en blanco		Resultado de los 5 disparos previos:			Resultado correcto de los 10 disparos:	
Firma del Árbitro		Nombre del Árbitro				
Firma del miembro del Jurado		Nombre del miembro del Jurado				
Firma del Árbitro de RTS:		Firma del Jurado de RTS:				
Confirmación de la intervención manual sobre el resultado informatizado del ordenador RTS		Firma del responsable Técnico:				
Firma del Jurado de RTS:		Nº de referencia de la corrección:				

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

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

NOTA: Cuando se haya completado por el Árbitro de Galería y el Jurado, debe enviarse una copia de este formulario a la sala de Clasificación (EST) de inmediato

6.20 CÓDIGO DE VESTIME NTA DE LA ISSF

La Regla Técnica General 6.7.5 de la ISSF establece:

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

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

6.20.1 GENERAL

En todos los deportes se preocupan por la imagen que sus deportistas proyectan al público y a los medios de comunicación. En particular los deportes olímpicos son además juzgados para que la imagen que ofrecen los deportistas, entrenadores y oficiales presenten un aspecto profesional que demuestren sus mejores cualidades. La capacidad de esta actividad para crecer como un deporte, para atraer a nuevos participantes y aficionados, así como para asegurar su estatus como un deporte olímpico se ven afectados por la forma en que sus deportistas y oficiales se visten. Este Código de Vestimenta de la ISSF proporciona reglamentos y directrices para la aplicación de la Regla 6.7.5.

6.20.2 REGLAMENTO DE VESTUARIO PARA DEPORTISTAS

- 6.20.2.1 Toda la ropa usada por los deportistas en entrenamientos, Eliminaciones, Calificaciones y Finales debe ser ropa que sea apropiada en las competiciones deportivas de clase internacional. La vestimenta debe transmitir imágenes positivas de los deportistas de tiro como deportistas del deporte olímpico.
- 6.20.2.2 Cuando aparezcan en competiciones, los deportistas de Carabina, Pistola y Escopeta deben usar ropa de tipo deportivo que incorpore o exhiba colores y emblemas nacionales, NOC o Federación Nacional. La ropa apropiada para el uso durante las competiciones incluye trajes de entrenamiento, chándales o uniformes de entrenamiento, etc., emitidos por Federaciones Nacionales o NOC.
- 6.20.2.3 Los miembros de un equipo que participen en una modalidad de Equipo deben usar el mismo uniforme que refleja la nación que representan.
- 6.20.2.4 Durante las Ceremonias de la Entrega de Premios o en otras ceremonias, los deportistas deben vestirse con su uniforme nacional oficial. Para los equipos, todos los miembros del equipo deben llevar uniformes nacionales apropiados. Si un deportista se presenta para una Ceremonia sin un uniforme de equipo nacional, un miembro del Jurado puede retrasar la ceremonia y requerir que el deportista cambie de ropa apropiada antes de que la ceremonia pueda continuar.

- 6.20.2.5 La vestimenta de los deportistas del Carabina debe cumplir con el Reglamento de Carabina descrito en la Regla 7.5. Si no llevan pantalones o zapatos de tiro especiales, la ropa usada durante las competiciones debe cumplir con este Código de Vestimenta de la ISSF.
- 6.20.2.6 Durante todo el entrenamiento y la competición de Pistola, las damas deben vestir vestidos, faldas, falda pantalón, pantalones o pantalones cortos, y blusas o tops (deben cubrir la parte delantera y trasera del cuerpo y apoyar en los dos hombros). Los hombres deben vestir pantalones largos o pantalones cortos y camiseta/polo de manga larga o corta. A los deportistas no se les permite usar ningún tipo de vestimenta que mejore el rendimiento. Toda la vestimenta del deportista debe cumplir con el Código de Vestimenta de la ISSF (Regla 6.7.5 y 6.19).
- 6.20.2.7 Los deportistas de escopeta deben cumplir con el Reglamento de Vestuario de Escopeta descrito en la Regla 9.13.1.
- 6.20.2.8 Si se usan pantalones cortos durante competiciones, la parte inferior de la pierna debe estar a no más de 15 cm por encima del centro de la rodilla. Faldas y vestidos también deben cumplir con esta medida.

6.20.3 ARTÍCULOS PROHIBIDOS

- 6.20.3.1 Las prendas prohibidas para las competiciones y las Ceremonias incluyen pantalones vaqueros, pantalones vaqueros o pantalones similares con colores no deportivos, ropa de camuflaje, camisetas sin mangas, pantalones cortos demasiado cortos (véase 6.19.2.8), pantalones cortos y pantalones con parches o agujeros, así como camisas o pantalones con mensajes no deportivos o inapropiados (ver Regla 6.12.1, no se permite propaganda). Los colores deportivos deben ser de colores uniformes nacionales. Si no se usan colores nacionales, los colores que deben ser evitados son el camuflaje, los cuadros, el color caqui, el olivo o el marrón.
- 6.20.3.2 Los deportistas no pueden usar sandalias de ningún tipo o quitarse los zapatos (con o sin calcetines).
- 6.20.3.3 El cambio de ropa debe hacerse en áreas designadas y no en la galería o puesto de tiro. El cambio en los puestos de tiro o en las galerías no está admitido.
- 6.20.3.4 Toda la ropa debe cumplir con los requisitos de Elegibilidad, Derechos Comerciales, Patrocinio y Publicidad de la ISSF con respecto a la exhibición de las marcas del fabricante y del patrocinador. Durante los Juegos Olímpicos se requiere cumplir con la Regla 50 del COI.

6.20.4 REGLAMENTO DE VESTIMENTA PARA ENTRENADORES Y OFICIALES

- 6.20.4.1 El Código de vestimenta de la ISSF se aplica a los miembros del jurado de la ISSF y a los Oficiales Técnicos Nacionales, incluidos los Oficiales de Campo y los Árbitros de Plato. El Código de Vestimenta de la ISSF también se aplica a los entrenadores cuando están ejerciendo sus funciones durante el entrenamiento, competiciones o Finales.

- 6.20.4.2 A menos que el organizador provea ropa oficial especial, los miembros del jurado deben usar pantalones oscuros, o faldas, con camisas de color claro con cuello y mangas largas o cortas. Si, debido al clima, es necesario un suéter o una chaqueta, debe ser preferiblemente de un color oscuro. En climas cálidos, se recomiendan pantalones de peso ligero. Se recomiendan los zapatos oscuros normales o los zapatos deportivos.
- 6.20.4.3 Mientras están de servicio, los miembros del jurado deben usar los chalecos rojos que están disponibles en la sede de ISSF.
- 6.20.4.4 Mientras estén de servicio, los Árbitros de Escopeta deben usar los chalecos azules que están disponibles en la Sede de la ISSF.
- 6.20.4.5 Los oficiales de competición y los entrenadores no pueden usar ningún artículo de ropa prohibida que se describe en el párrafo 6.19.3 anterior.

6.20.5 VESTUARIO PARA FOTÓGRAFOS Y CÁMARAS DE TV


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

6.20.6 PROCEDIMIENTOS DE APLICACIÓN DEL CÓDIGO DE VESTIMENTA

- 6.20.6.1 Los jurados del Equipo de Control de Equipamiento, Carabina, Pistola y Escopeta de ISSF son responsables de hacer cumplir el Reglamento de Vestuario de la ISSF y el Código de Vestimenta de la ISSF.
- 6.20.6.2 Durante los Campeonatos de la ISSF, los Jurados de la ISSF publicarán advertencias por escrito con solicitudes para corregir infracciones de vestimenta. Los deportistas que reciban advertencias por escrito y no corrijan las infracciones de vestimenta (cambio de ropa) serán descalificados. Los Jurados normalmente darán advertencias durante el control del equipo o entrenamiento. Los jurados pueden permitir que un deportista

complete el entrenamiento previo a la modalidad (escopeta o pistola de 25m) antes de cambiarse si no hay tiempo suficiente. No se permitirá a ningún deportista participar en una competición de calificación o final o en una Ceremonia de entrega de premios, mientras esté usando ropa inapropiada o prohibida.

- 6.20.6.3 Antes y durante las competiciones, los jurados deben usar el Formulario de Advertencia de Infracción de Código de Vestuario / Publicidad de la ISSF (Formulario DC) para informar a los infractores del Código de Vestimenta o de Publicidad y solicitar acciones correctivas.

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

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

6.21 INDICE

25m y 50m Pistola Precisión – Blancos	6.3.4.5
300m Carabina – Blancos	6.3.4.1
50m Blancos Móviles – Blancos	6.3.4.7
50m Carabina –Blancos	6.3.4.2
Abreviaciones usadas en las listas de resultados	6.14.4.2
Abusos Físicos a un Árbitro o Deportista	6.12.6.4
Advertencias	6.12.6.2.a
Aforo máximo de Deportistas	6.6.1.4
Alcance de la Normas Técnicas	6.1.3
Alteración de un arma o equipo	6.7.9.4
Altura de los Blancos	6.4.6.1
Amenaza a la seguridad de los demás en un campo de tiro	6.2.1.4
Anulación de un disparo	6.11.6.9
Anulación de un disparo – El deportista no ha efectuado el disparo: confirmado	6.11.6.9.a
Anulación de un disparo – El disparo es comunicado por otro deportista	6.11.6.9.b
Apelaciones	6.16.6
Apelaciones – Test Post Competición DSQ	6.7.9.3
Aplicación de las Normas de la ISSF	6.1.2
Aplicación Puestos de Tiro	6.6.6

Árbitro de foso – Blancos Electrónicos	6.10.2
Árbitros de Clasificación – Funciones y deberes	6.9.4
Área De espectadores	6.4.1.5
Áreas de Árbitros, Deportistas y Espectadores	6.4.1.5
Asignación de los puestos de tiro – Blanco Móvil (Regla 10.7.3.1)	6.6.6.5
Asignación de los puestos de tiro – Condiciones de igualdad	6.6.6.c
Asignación de los puestos de tiro – Equipos – Más de una tanda	6.6.6.g
Asignación de los puestos de tiro – Escopetas (Regla 9.11.4)	6.6.6.4
Asignación de los puestos de tiro – Modalidades 10m	6.6.6.f
Asignación de los puestos de tiro – Modalidades de eliminación en campos abiertos	6.6.6.1
Asignación de los puestos de tiro – Pistola fase de tiro rápido 25m	6.6.6.2
Asignación de los puestos de tiro – Principios básicos	6.6.6
Asignación de los puestos de tiro – Restricciones de las galerías	6.6.6.b
Asignación de los puestos de tiro – Supervisado por el Delegado Técnico	6.6.6.a
Avisos notificados	6.11.8.h
Ayuda no verbal	6.12.5.1
Ayudas durante la competición	6.12.5
Balines – Cargar solo uno (1)	6.11.2.4
Banderas de Seguridad	6.2.2.2
Banderas de viento 50m / 300m	6.4.4
Banderas de viento 50m / 300m Comprobar antes del tiempo de preparación	6.4.4.6
Blanco móvil	6.4.15.8

Blanco Móvil – Ancho del Puesto de Tiro	6.4.15.5
Blanco Móvil – Asignación de los Puntos de Tiro	6.6.6.5
Blanco Móvil – Posición de Disparo Seco	6.4.15.5
Blanco Móvil – Tiempos de carrera	6.4.15.8
Blanco Móvil – Visión de los Deportistas para los Espectadores	6.4.15.4
Blanco Móvil 10m – Blancos	6.3.4.8
Blanco Móvil 10m – Blancos electrónicos	6.4.16.2
Blancos 25m – anotación en los blancos	6.4.3.6
Blancos 25m – Tempo de exposición	6.4.12
Blancos de testigo – 25m	6.3.5.3
Blancos de testigo– 50m/300m	6.3.5.2
Blancos electrónicos – Comprobación de los DelegadosTécnicos	6.3.2.8
Blancos electrónicos – Responsabilidad de los deportistas	6.10.4
Blancos electrónicos (EST)	6.3.2
Blancos Electrónicos 25m – láminas de control	6.3.5.4
Blancos electrónicos 300m – Disparos cruzados	6.11.6.9.c
Blancos Sostenibles	6.3.6
Blancos testigo y láminas de control 50m / 300m	6.3.5.5
Blancos y Normativa de los Blancos	6.3
Calendario oficial	6.6.1.2
Calibradores e Instrumentos	6.5
Camastros o mesas de Tiro	6.4.7.1

Cambio de blancos de competición por un Árbitro de Galería	6.11.1.1.k
Cambio de los blancos electrónicos de competición por los Árbitros	6.10.4.b
Cambios de las banderas de viento antes del tiempo de preparación	6.4.4.6
Cambios de los blancos de modalidad a los de competición	6.10.4
Cambios o recargas – Cilindros de gas o aire	6.11.2.3
Campo de tiro	6.11.8.f
Campos abiertos 300m – Abiertos al cielo	6.4.3.3.e
Campos abiertos 50m – Abiertos al cielo	6.4.3.3.f
Campos de Doble Trap – Separación	6.4.19.4
Campos de Doble Trap – Normas	6.4.19
Campos de Doble Trap – Uso del campo	6.4.1.4
Campos de escopeta - Normas	6.4.17
Campos de Seguridad	6.2.1.2
Campos de Tiro 10m – Equipamiento de blancos	6.4.10.c
Campos de Tiro 10m – Medidas de luminosidad	6.4.14
Campos de Tiro 10m – Normas de los puestos de tiro	6.4.10
Campos de Tiro 25m – Dimensiones de los Puestos de Tiro	6.4.11.7
Campos de Tiro 25m – Equipamiento de los Puestos de Tiro	6.4.11.10
Campos de Tiro 25m – Normas	6.4.11
Campos de Tiro 25m – Pantallas entre los puestos de tiro	6.4.11.8
Campos de Tiro 25m – Secciones (Grupos)	6.4.11.3
Campos de tiro 300m - Normas de los puestos de tiro	6.4.8

Campos de tiro 50m – Normas de los puestos de tiro	6.4.9
Campos de Tiro abiertos 25m – Abiertos al cielo	6.4.3.3.g
Campos de tiro al plato – Lanzaplatos	6.4.18.3
Campos de Tiro al plato – Normas	6.4.20
Campos de tiro al plato – Reglamento	6.4.18
Campos de tiro cerrados de 25m y 50m	6.4.3.3.c
Campos de Tiro de Blanco Móvil - Normativa	6.4.15
Campos de Tiro de Blanco Móvil 10m	6.4.16.2
Campos de Tiro de Blanco Móvil 50m	6.4.16.1
Campos de Tiro Interiores – Medidores de Luz	6.4.14.2 / .3
Campos de Tiro Interiores – Requisitos de Iluminación (Lux)	6.4.14
Campos de tiro para armas de aire 10m	6.4.3.3.c
Campos de Tiro y otras Instalaciones	6.4
Camuflaje	6.19.3,1
Carabina de aire 10m – Blancos	6.3.4.3
Carguen – Cargar más de un balín	6.11.2.4
Carguen - Definición	6.2.3.4
Carguen las armas	6.2.3.2
Carguen las armas – Usar un polvorín – Competiciones de Carabina y 50m Pistola	6.2.3.3
Caseta y Puesto de Tiro	6.4,20
Ceremonia de entrega de Premios	6.17.7
Ceremonias – Presentación de los deportistas	6.20.2.4

Cilindros de Aire y Gas – Cambiar o Rellenar	6.11.2.3
Cilindros de CO2 / Gas – Responsabilidad de los deportistas – fecha validez	6.7.6.2.g
Código de vestimenta	6.7.5 / 6.19
Código de vestimenta – Prohibiciones	6.19.3
Comité Organizador y Nombramientos	6.1.5.2
Competiciones 10m – Normas específicas para competiciones de aire 10m	6.11.2
Competiciones 25m – Blancos – RFP	6.3.4.4
Competiciones 25m– Blancos – Precisión	6.3.4.5
Competiciones Femeninas / Masculinas	6.1.2.h
Competiciones Masculinas/Femeninas	6.1.2.h
Competiciones Pistola fase de tiro Rápido – Asignación de puestos de tiro	6.6.6.2
Competiciones Pistola fase de tiro Rápido – Blancos	6.3.4.4
Competiciones Pistola fase de tiro Rápido – Grupos de blancos	6.4.11.3
Comportamiento antideportivo	6.12.6.2.d
Conocimiento de las Normas	6.1.2.e
Control de Equipamiento – Examen antes de usar el equipo	6.7.6.1
Control de Equipamiento – Información de deportistas y jefes de equipo	6.7.6.2.a
Control de Equipamiento – Instrumentos – Dispositivo flexibilidad de la Suela del Zapato	6.5.3
Control de Equipamiento – Instrumentos – Dispositivo para medir la anchura	6.5.1
Control de Equipamiento – Instrumentos – Dispositivo para medir la rigidez	6.5.2
Control de Equipamiento – Instrumentos, Calibradores	6.5
Control de Equipamiento – Registrar el equipo	6.7.6.2.f

Control de Equipamiento – Responsabilidad del deportista	6.7.2
Control de Equipamiento – Resultados de equipo y armas	6.7.6.2.e
Control de Equipamiento – Supervisión por parte del Jurado	6.8.c
Control de Equipamiento – Tasa reinscripción	6.7.6.2.i
Control de Equipamiento – Validación “sólo en tiempo” EC	6.7.6.2.e
Control de Equipamiento – Ventajas injustas sobre los demás deportistas	6.7.1
Control de Equipamiento en interés de la seguridad	6.2.1.6
Cuando de prohíben los Flash Fotográficos	6.11.8.g
Deberes y funciones del Jurado	6.8
Decisiones – Jurado	6.8.8
Decisiones – Jurado – Casos no contemplados por la ISSF	6.8.13
Decisiones del Jurado RTS	6.10.3.1
Deducción de puntos	6.14.7
Deducción de puntos – Disparos antes de la orden “YA”	6.11.1.1.i
Deducción de puntos – Información Falsa	6.12.6.1.c
Deducción de puntos – Soltar el propulsor anterior al tiempo de preparación	6.11.2.1
Deducciones	6.12.6.2.b
Deducciones – Demasiados disparos en una modalidad o posición	6.11.5
Dejar / Soltar el arma	6.2.2.4
Dejar de disparar más de 3 min.	6.11.3.1
Dejar de disparar más de 5 min o por cambio de Puesto de Tiro	6.11.3.2
Delegado Técnico: Competiciones de escopeta – Selección de campos/serie	6.6.6.4

Delegado Técnico: Comprobación de los Blancos Electrónicos	6.3.2.8
Delegado Técnico: Comunicación de Récords Mundiales	6.14.9.5
Delegado Técnico: Supervisión – Asignación de los puestos de tiro	6.6.6.a
Demasiados disparos en una competición o posición	6.11.5
Descalificación	6.12.6.2.c
Descalificación – Abusos físicos a un árbitro o deportista	6.12.6.4
Descalificación – Infracciones severas de seguridad	6.12.6.3
Descalificación en una Final	6.12.6.2.c
Desempate – Cuenta atrás	6.15.1.b
Desempate – Generales	6.15
Desempate – Individuales	6.15.1
Desplazamiento a otro puesto de tiro	6.10.9.2.a
Desplazamientos a otro puesto de Tiro	6.10.9.4.a
Desviaciones de especificaciones	6.4.1.10
Detener el disparo por un miembro del Jurado / Árbitro de Galería en interés de la Seguridad	6.2.1.5
Dibujo de tandas – Asignación de los puestos de tiro	6.6.6
Diestros / Zurdos	6.1.2.g
Disparar antes de dar la orden de CARGUEN/ YA	6.2.3.5
Disparar después de dar la orden de DESCARGUEN / ALTO	6.2.3.5
Disparo (s) antes de la orden “YA”	6.11.1.1.i
Disparo (s) después de la orden de ALTO	6.11.1.3
Disparo en seco	6.2.4.1

Disparo en seco – Definición	6.2.4.1
Disparos cruzado	6.11.6
Disparos cruzado – Anulación de un disparo	6.11.6.7
Disparos cruzado – Blancos electrónicos a 300m	6.11.6.9.c
Disparos cruzado – Determinación de un Disparos cruzado confirmado	6.11.6.4
Disparos cruzado – Determinación de un Disparos cruzado no confirmado	6.11.6.5
Disparos cruzado – Disparos de competición en el blanco de otro deportista	6.11.6.3
Disparos cruzado – Disparos de modalidad en el blanco de otro deportista	6.11.6.2
Disparos cruzado – El deportista no ha disparado: confirmado por el árbitro	6.11.6.7
Disparos cruzado – No confirmado por el árbitro de galería	6.11.6.8
Disparos cruzado – Puntuación	6.11.6.1
Disparos cruzado – rechazo disparo cruzado	6.11.6.6
Disparos de modalidad	6.11.1.1
Disparos de modalidad adicionales – Interrupciones	6.13.4
Disparos de modalidad antes del primer disparo de competición	6.11.1.1
Disparos de modalidad después del primer disparo de competición	6.11.1.2.c
Disparos Extra	6.10.9.3
Disparos Extra – Anulación del ultimo tiro (extra en la competición)	6.10.9.3.d
Disparos Extra – No registrados ni anotados en el Monitor	6.10.9,3
Disparos Extra – Registro y anotación en el Monitor	6.10.9.3
Disparos fuera del área de la lámina de control	6.3.5.5
Disparos irregulares en 10m, 50m y 300m	6.11.5

Dispositivo de medición de rigidez	6.5.2
Dispositivos de medición de flexibilidad del calzado	6.5.3
Dispositivos de muñeca	6.7.4.4
Dispositivos de Reproducción / Reducción del Sonido	6.7.4.3
Dispositivos electrónicos	6.7.4.4
Dispositivos especiales – Vestuario	6.7.4.2
Distancias de Tiro	6.4.5
Distancias de Tiro - Medida	6.4.5.1
Distribución de los Resultados	6.14.3
Disturbios, Molestias	6.11.7
Dorsales	6.7.7
Ejercicios de puntería	6.11.1.1.f
Empate de equipos	6.15.5
Empates en competiciones Olímpicas o Finales	6.15.4
Empates Individuales	6.15.1
Empates Individuales – Todos los empates a desempate	6.15.1
Entrenamiento – General	6.6.3
Entrenamiento extraoficial	6.6.3.3
Entrenamientos oficiales	6.6.3.1
Entrenos Pre-Competición	6.6.3.2
Escopeta – Asignación de los Puestos de Tiro (Regla 9.11.4)	6.6.6.4
Escopeta – Selección del Campo y Series	6.6.6.4

Espíritu y propósito de las normas de la ISSF	6.8.13
Esterillas de Tiro	6.4.7.2.b
Estuche para armas	6.2.2.8
Examen de los Blancos Electrónicos	6.3.2.8
Examen de los platos	6.3.6.3
Examen del equipo, armas, posiciones durante la competición	6.8.5
Examen por parte del jurado – Disparos extra cuando el disparo falla en su registro	6.10.9.3
Fallo de todos los blancos de una galería-Procedimiento de competición	6.10.9.1
Fecha de validez del cilindro	6.2.4.2
Finales – 25m PFR – Disparos antes de la luz verde	6.17.1.13.j
Finales – 25m Pistola Femenino – Disparos antes de la luz verde	6.17.1.13.j
Finales – Anuncios de Impactos / disparos – 10m / 50m	6.17.2.g + h
Finales – Anuncios de Impactos / disparos – 25m Pistola	6.17.5.g
Finales – Anuncios de Impactos / disparos – 25m Pistola fase de tiro Rápido	6.17.4.g
Finales – Anuncios oficiales de los Resultados	6.17.1.14
Finales – Banderas de Seguridad	6.17.1.13.m
Finales – Certificaciones – Programa Entero	6.17.1.1
Finales – Competición 25m Pistola	6.17.5
Finales – Competición 25m Pistola fase de tiro Rápido	6.17.4
Finales – Competiciones - Programa 10m Carabina Aire y 10m Pistola Aire	6.17.2
Finales – Competiciones - Programa 25m Pistola	6.17.5
Finales – Competiciones - Programa 25m Pistola fase de tiro Rápido MEN	6.17.4

Finales – Competiciones - Programa 50m Tendido y 50m Pistola	6.17.2
Finales – Competiciones - Programa Carabina y Pistola	6.17
Finales – Competiciones – Programa de Carabina 50m 3 Posiciones Masculino y Femenino	6.17.3
Finales – Deportistas que no se presenta a tiempo: 2 Puntos Deducción	6.17.1.3
Finales – Descarga de gas en Armas de Aire: 2 Puntos de deducción	6.11.2.1
Finales – Disparos antes de “YA” o después de “ALTO” – 10m / 50m	6.17.1.13h&i
Finales – Disparos extras	6.17.1.13.k
Finales – Empates 10m / 50m Tendido y 50m Pistola	6.17.2.j
Finales – Empates 25m Pistola Femenino	6.17.5.j
Finales – Empates 25m Pistola Tiro Rápido MEN	6.17.4.i
Finales – Empates 50m 3 Posiciones	6.17.3.l
Finales – Equipamiento del Campo de Tiro	6.17.1.9
Finales – Fallo en Blancos Finales	6.10.9.1
Finales – Fallo en Blancos Finales – 10m y 50m	6.10.9
Finales – Fallo en Blancos Finales – 25m	6.10.9
Finales – Fallo en un Blanco Final – 10m y 50m	6.17.1.8.a
Finales – Fallo en un Blanco Final – 25m	6.17.1.8.b
Finales – Interrupciones de Pistola en Finales 10m y 50m	6.17.1.6
Finales – Interrupciones de Pistola en Finales de PFR (Regla 8.9)	6.17.4.m
Finales – Interrupciones de Pistola en Finales en 25m (Regla 8.9.1)	6.17.5.l
Finales – Número de Finalistas en 10m / 50m	6.17.1.1
Finales – Número de Finalistas en Competiciones de 25m	6.17.1.1

Finales – Oficiales	6.17.1.10
Finales – Órdenes – 10m R&P/ 50m Tendido y 50m Pistola	6.17.2
Finales – Órdenes – 50m Carabina 3 Posiciones M y F	6.17.3
Finales – Órdenes de Modalidad 10m R&P/ 50m Tendido y 50m Pistola	6.17.2.d
Finales – Órdenes de Modalidad 25m Pistola Femenino	6.17.5.e
Finales – Órdenes de Modalidad 25m Pistola Tiro Rápido Masculino	6.17.4.e
Finales – Órdenes de Modalidad 50m Carabina 3 Posiciones	6.17.3.d
Finales – Posiciones de Inicio	6.17.1.2
Finales – Presentación de los Finalistas	6.17.1.12
Finales – Presentación de los Medallistas	6.17.1.14
Finales – Presentación en el área de preparación	6.17.1.3
Finales – Procedimientos Competitivos	6.17.1.
Finales – Procedimientos y Normas	6.17.1.13
Finales – Producción y Música	6.17.1.11
Finales – Prohibidos los disparos en seco	6.17.1.13.e
Finales – Puntuación	6.17.1.5
Finales – Reclamación durante los disparos de ensayo	6.17.1.8.a
Finales – Reclamaciones Blancos Electrónicos	6.17.1.8
Finales – Reclamaciones en Finales – Decisiones	6.17.6
Finales – Reclamaciones en Finales – Reclamaciones sobre Puntuaciones	6.17.1.7
Finales – Resultados Oficiales Finales	6.17.1.14
Finales – Retraso	6.17.1.4

Finales – Retraso en una Final	6.8.12
Finales – Revisión de los Deportistas y Equipamiento antes de la Final	6.17.1.3
Finales – Revisión del equipo antes de una Final	6.17.1.3
Finales – Tiempo de Inicio	6.17.1.3
Finales – Tiempo de Preparación en Competiciones de 25m	6.17.4.e & 5e
Finales – Tiempo de Preparación en 10m / 50m	6.17.2.d
Firmar el registro – Blancos electrónicos	6.10.4.f / .g
Fórmula tanda de eliminación	6.6.6.1.d
Formularios	6.18
Fumar	6.11.8.e
Función de los Campos de Tiro	6.4.11.11
Gestión de los Campeonatos de la ISSF	6.1.5
Idoneidad de los deportistas (Regla 4.1)	6.7.7.3
Impacto cuestionado – Puntuación	6.10.9.3
Impacto cuestionado no localizado	6.10.9.3.e
Información falsa	6.12.6.1.c
Infracción – Abierta	6.12.6.1.a
Infracción – Oculta	6.12.6.1.b
Infracción conciliada	6.12.6.1.b
Infracción de las normas de seguridad de manera peligrosa	6.12.6.3
Infracción flagrante	6.12.6.1.a
Infracción grave de las normas de seguridad de manera peligrosa	6.12.6.3

Infracciones – Sanciones	6.12.6.2
Inicio de los de disparos de competición	6.11.1.2
Inspección de los Campos de Tiro por los Técnicos Delegados	6.4.1.9
Instalaciones de prensa	6.4.2.s
Instalaciones Generales y Administrativas	6.4.2
Interrupción en un solo blanco	6.10.9.2
Interrupciones	6.11.3
Interrupciones	6.13
Interrupciones – Si se permite, disparos de modalidad adicionales	6.13.4
Interrupciones admitidas	6.13.2.1
Interrupciones en blancos electrónicos en 10m y 50m	6.10.9
Interrupciones en las Armas / Munición	6.13
Interrupciones en las bandas de papel o goma	6.10.6
Interrupciones en todos los blancos de una galería	6.10.9.1
Interrupciones no admisibles	6.13.2.2
Jefe de Árbitros de Campo – Deberes y Funciones	6.9.1
Jefe de Árbitros de RTS – Deberes y Funciones	6.9.3
Jefe de equipo – Responsabilidades	6.12.3
Jurado – Conocimiento y Aplicación de las Normas de la ISSF	6.1.2.e
Jurado – Decisiones	6.8.9
Jurado – Decisiones relativas al fallo de una modalidad, posterior a la competición	6.7.9.3
Jurado – Examen y Comprobación antes de la Competición	6.8.3

Jurado – Mayoría presente en el Campo de Tiro	6.8.8
Jurado – Prórroga de tiempo por el Jurado	6.11.3.2.b
Jurado – Responsabilidades	6.8
Jurado – Supervisión – Examen de quipos, Armas y Posiciones	6.8.5 / .6
Jurado de Clasificación – Blancos Móviles	6.10.3
Jurado de Clasificación – Supervisión de la Puntuación	6.8.b
Jurado miembro – Deportistas y Jefes de Equipo	6.8.14
Jurados – Asesoramiento, Asistencia y Supervisión	6.8
Jurados – Jurados de Competición – Funciones y deberes	6.8
Jurados – Nombramientos de los Jurados	6.1.5.1
La Seguridad de los Deportistas, Árbitros y espectadores	6.2.1.3
Láminas de control – 25m EST	6.3.5.4
Liberación de Carga de Propulsión después de una Competición de Tiro	6.11.2.2
Línea de Blanco	6.4.5.4
Línea de los Blancos – Paralela a la línea de Disparos	6.4.3.2
Línea de Tiro	6.4.3.2
Línea de Tiro – Marcado y medición	6.4.5.4
Lista de inicio	6.6.5
Lista de Resultados – Contenido	6.14.4.1
Lista de Resultados – Gestionada por la Sede de la ISSF	6.14.4
Listas de Resultados – Abreviaciones	6.14.4.2
Localización del Centro del Blanco	6.4.6

Los miembros del jurado deben llevar el chaleco rojo oficial del jurado ISSF	6.8.2
Manejo de las Armas	6.2.2
Manejo de las Armas – Después del ALTO	6.2.3.6
Manejo de las Armas – Mover las Armas desde el Puesto de Tiro	6.2.2.1
Medidas de espesor	6.5.1
Medidores de Iluminación en Campos de Tiro cerrados	6.4.14.2 / .3
Modalidad de armas (Funciones del test)	6.4.11.11
Modalidad de Blancos	6.3
Modalidades de eliminación	6.6.6.1
Molestar a otros deportistas	6.12.4
Monitor – Visibilidad	6.10.4.d
Monitor principal	6.4.2.i
Música durante las Competiciones	6.11.8.a
No firmar el acta de impresora – Blancos electrónicos	6.10.4.g
Normas de Campo Comunes	6.4.3
Normas de competición en 10m/50m Carabina & Pistola	6.11.1
Normas de conducta para Deportistas y Árbitros	6.12
Normas de Seguridad - General	6.2.1
Normas del Campo de Tiro	6.4
Normas del Manejo de las Armas	6.2.2
Normas Generales de los Blancos	6.3
Normas Generales de los Puestos de Tiro	6.4.7

Normas para los blancos móviles – General	6.4.15
Normas para los Campos de Escopeta	6.4.17
Normas para todas las Carabinas y Pistolas a 10m y 50m	6.11.1
Normativa de control de equipo – Vestuario apropiado	6.7.6
Notificación de fallo de registro o muestra de un impacto (EST)	6.10.9.3
Numeración de los Blancos	6.4.3.6
Numeración de los Marcos de Tiro y Puntos de Tiro	6.4.3.6
Objetivos y Propósitos de la normativa de la ISSF	6.1.1
Oficiales de Campo o Árbitros – Conocimientos y Aplicación de la Normas	6.1.2.e
Oficiales de Campo o Árbitros – Funciones y deberes	6.9.2
Oficiales de Campo o Árbitros– Responsabilidades	6.9.2
Oficiales o árbitros de competición	6.9
Oficiales técnicos – Blancos electrónicos	6.10.1
Oficiales técnicos de los Blancos Electrónicos EST	6.10.1
Oficina de Puntuación y Resultados – Funciones y procedimiento	6.14
Orden de “ALTO”	6.11.1.3
Órdenes CARGUEN/YA – DESCARGUEN/ALTO	6.2.3.1
Órdenes de Campo	6.2.3
Organización del Campeonato	6.6
Organización y Supervisión de los Campeonatos de la ISSF	6.1.5
Pantallas laterales	6.7.8.1
Pantallas para escopetas (Regla 9.13.4)	6.7.8.1

Perdido – Tiros no disparados	6.11.1.2.f
Pistola de Aire 10m – Blancos	6.3.4.6
Platos "Flash"	6.3.6.2
Platos de tiro	6.3.6
Preparados para disparar – El Deportista será informado con tiempo	6.12.4.a
Presencia del Jurado	6.8.8
Procedimiento del Control de Equipamiento	6.7.6.2
Procedimiento para examinar los Blancos Electrónicos	6.10.8
Procedimientos de Puntuación y Resultados	6.14
Programa oficial del Campeonato	6.6.1.1
Programa y calendario del Campeonato	6.6.1
Propaganda	6.12.1
Protección auditiva	6.2.5
Protección frente a la lluvia, sol y viento	6.4.1.5
Protección ocular	6.2.6
Puestos de Tiro – Equipo	6.4.11.10
Puestos de Tiro – Sustancias	6.11.8.b
Puntuación de competiciones eliminatorias por equipos en 50m y 300m	6.6.6.1.e&f
Puntuación decimal	6.3.3.1 / 6.3.3.2
Reanudar la Competición de Tiro después del ALTO	6.2.3.6
Reclamaciones – Acuerdo del Jurado	6.8.11
Reclamaciones – Escritas	6.16.3

Reclamaciones – Reclamaciones de Puntuación – Jurado de Calificación (RTS)	6.16.5
Reclamaciones – Verbales	6.16.2
Reclamaciones de puntuación	6.10.7
Reclamaciones de puntuación – Blanco móvil	6.10.7
Reclamaciones de puntuación – Blanco móvil: Deducción de 2 Puntos	6.16.5.2.c
Reclamaciones durante los disparos de modalidad	6.10.5
Reclamaciones durante los disparos de modalidad – Finales	6.17.1.8.a
Reclamaciones escritas	6.16.3
Reclamaciones escritas – Decisión enviada a la sede de la ISSF	6.16.7
Reclamaciones referente a Interrupciones de registro o anotación de los disparos (EST)	6.10.8
Reclamaciones sobre el valor de los impactos en Blancos Electrónicos	6.10.7
Reclamaciones sobre los blancos electrónicos	6.16.5.2
Reclamaciones verbales	6.16.2
Reclamaciones y Apelaciones	6.16
Records	6.14.9
Récords Mundiales	6.14.9
Récords Mundiales – Finales	6.14.9.1
Récords Mundiales – Júnior	6.14.9.3
Récords Mundiales – Verificación	6.14.9.5
Registrar impactos fallidos	6.10.9.3
Registro y aforo límite de Deportistas	6.6.1.3
Registros – Registros finales	6.6.4

Relojes en los Campos de Tiro	6.4.3.5
Requisitos de Iluminación en Campos de Tiro cerrados	6.4.14
Requisitos Generales de los Blancos	6.3.1
Responsabilidad de los Oficiales de Campo o Árbitros CARGUEN / YA – DESCÁRGUEN / ALTO	6.2.3.1
Responsabilidad del Deportista	6.12.4
Responsabilidad del Deportista - Equipamiento	6.7.2
Resultados Preliminar	6.14.1
Retrasos del Deportista	6.11.4
Retrasos en el inicio de una Final	6.8.12
Reuniones técnicas	6.6.2
Sanciones por infringir las Normas	6.12.6
Secciones de tiro al plato y Doble Trap	6.4.18.5
Seguridad	6.2
Servicios de comunicación en el Campo de Tiro	6.4.2.q
Sistema de Blancos	6.4.1.8
Sistema de Control de Blancos	6.3.5
Sol – Dirección de los Campos de Tiro	6.4.3.1
Sombras en los Bancos	6.4.3.1
Substitución de armas – Interrupción	6.13.3
Sustancias– Puestas en el Puesto de Tiro	6.11.8.b
Sustitución de un Deportista en una Competición por equipos	6.6.5.c
Sustitución o reparación de un arma	6.13.3

Sustitución o reparación de un arma – Sin tiempo extra pero con tiros de modalidad adic.	6.13.4
Tablón de puntuaciones principal	6.4.2.i
Tarjetas Sancionadoras	6.12.6.2.abc
Tasas – Reclamaciones y apelaciones	6.16.4
Tasas de Reclamaciones	6.16.4
Teléfonos móviles	6.11.8.f/6.7.4.4
Teléfonos móviles – Avisos para informar restricciones	6.11.8.h
Test Post Competición	6.7.9
Tiempo añadido por el Jurado – Desplazamiento a otro puesto de tiro	6.11.3.2
Tiempo añadido por el Jurado – Detener la tirada más de 5 minutos	6.11.3.2
Tiempo añadido por el Jurado –Indicado en la hoja de incidencias	6.11.3.2.b
Tiempo de exposición 25m	6.4.12
Tiempo de los blancos electrónicos	6.4.13
Tiempo de Preparación – Blancos de Modalidad, Comprobaciones Pre-Competición	6.11.1.1
Tiempo de Preparación – Manejo de Armas, Disparo seco y ejerc. para apuntar	6.11.1.1.f
Tiempo de Reclamación	6.16.5.1
Tiempo Restante	6.11.1.2.e
Tiros no disparados	6.11.1.2.f
Transferencia de valores de impactos en exceso – Cuenta atrás	6.11.5
Variaciones Horizontales de los Centros de los Blancos	6.4.6.2
Variaciones Horizontales de los Puestos de Tiro	6.4.6.3
Ventajas injustas sobre los demás deportistas	6.7.1

Verificación de la seguridad de las armas	6.2.2.4
Vestuario adecuado para competiciones públicas – Reglamento de vestuario	6.17.1.3
Vestuario y Equipo	6.7
Vestuario y equipo de competición	6.7
Viseras	6.7.8
Vista del campo de Tiro al Plato	6.4.20.4
Zurdos / Diestros	6.1.2.g

ANEXO – NORMAS PARA BLANCOS DE PAPEL

Introducción:

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

1 BLANCOS DE PAPEL Y CALIBRADORES

1.1 Blancos oficiales de la ISSF

- 1.1.1 El blanco y las dimensiones y especificaciones de las líneas de puntuación aprobados por la ISSF serán descritos en la regla 6.3.4.
- 1.1.2 Los blancos están divididos en zonas de puntuación mediante líneas de puntuación. Las dimensiones de todas las zonas están medidas desde los bordes exteriores (diámetro exterior) de las líneas de rayado.
- 1.1.3 En Campeonatos de la ISSF, solo están admitidos los blancos con una (1) área negra de puntería, excepto para Blanco Móvil.
- 1.1.4 Los blancos de ensayo deben marcarse claramente con una franja diagonal negra en la esquina superior derecha del blanco. La franja debe ser claramente visible a simple vista a la distancia apropiada bajo condiciones de luz normal (excepto para el blanco de Pistola de Tiro Rápido de 25m y el blanco móvil de 50m).

1.2 Requisitos de los blancos testigo (aplicable solo para campeonatos de la ISSF)

- 1.2.1 Las muestras de todos los blancos de papel (5 de cada tipo) que se vayan a utilizar en los Campeonatos de la ISSF deben ser sometidas al examen de la Secretaría General de la ISSF, verificación de especificaciones y aprobación al menos seis (6) meses antes de cada Campeonato.
- 1.2.2 **La calidad y las dimensiones** de todos los blancos debe ser examinada de nuevo con anterioridad al inicio del Campeonato por el Delegado Técnico. Solo los blancos que son iguales a los aprobados por la ISSF pueden ser utilizados.

1.3 Blancos de puntuación

- 1.3.1 Los blancos deben ser puntuados con calibres que cumplan con la Regla 1.4 (ver más adelante) o con los sistemas de puntuación electrónica aprobados por la ISSF.
- 1.3.2 Los blancos de Carabina y Pistola se pueden puntuar en valores enteros o si se utiliza un sistema de puntuación electrónica aprobado, en valores decimales. Las puntuaciones en decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de una zona completa en diez líneas de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (p.e. 10.0, 9.0, etc.) y acabando en nueve (p. e. 10.9, 9.9, etc.);
- 1.3.3 **Los blancos de papel** deben tener un color y una superficie que no reflejen y que hagan que el área de puntería negra (centro) sea claramente visible a distancias apropiadas bajo condiciones de luz normal. El blanco de papel y las zonas de puntuación deben conservar la precisión dimensional en todas las condiciones meteorológicas y climáticas. Además, debe registrar los orificios de tiro sin desgarro o distorsión excesivos.

1.4 Calibradores y su uso

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

1.4.1 Pistola de Fuego Central 25m

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

1.4.2 Fusil 300 m

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	Fusil 300 m

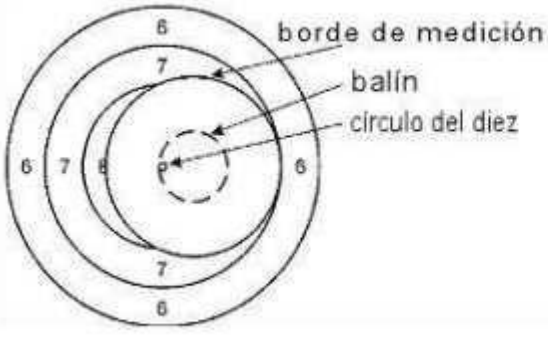
1.4.3 Carabina de Pequeño Calibre y Pistola 5.6 mm.(.22" cal)

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

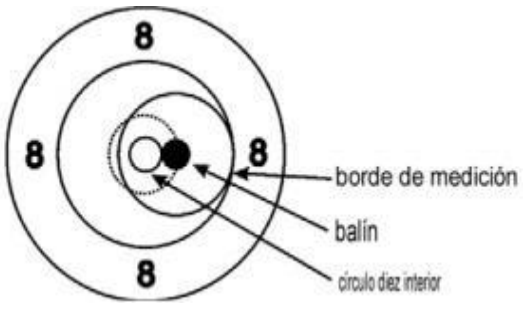
1.4.4 Calibradores INTERIORES para 4.5 mm

Diámetro del borde de medición:	4.50 mm (+0.05/-0.00 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Diámetro del borde de medición menos de: 0.02 mm. (4,48 mm.)
Longitud del calibrador:	De 10 mm a 15 mm
A utilizar en	Determinación de las zonas 1 y 2 de Carabina Aire y Blanco Móvil a 10 m. Determinación de la zona 1 de los blancos de Pistola Aire a 10 m

1.4.5 **Utilización del Calibre EXTERIOR de Pistola Aire para puntuar dieces interiores de Carabina Aire**

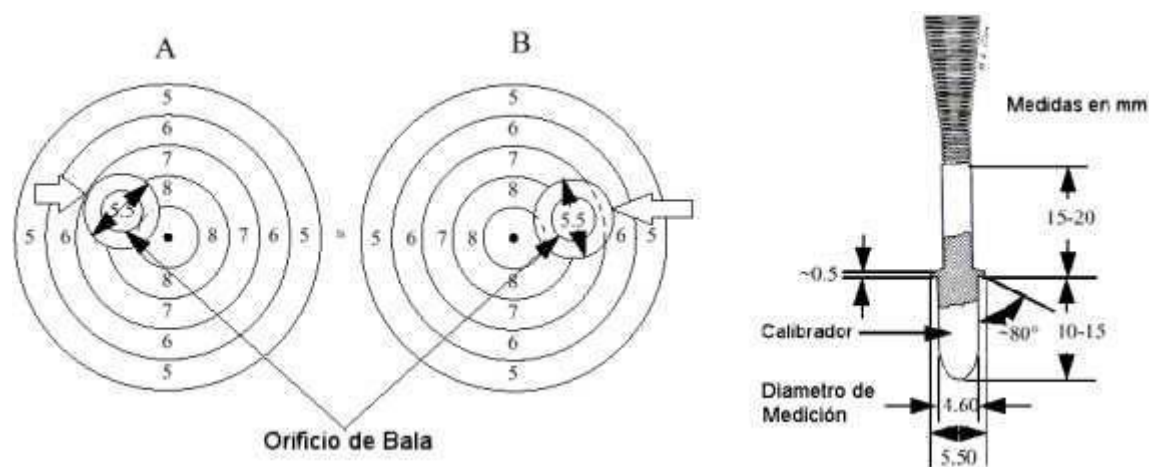
	<p>Si el borde exterior de un Calibrador Exterior de Pistola Aire no se sale de la zona del 7 de un blanco de carabina aire entonces el valor del impacto es un diez interior.</p>
---	--

1.4.6 **Utilización del Calibre EXTERIOR de DIECES INTERI ORES de Pistola Aire para puntuar dieces interiores de Pistola Aire**

<p>Diámetro del borde de medición:</p>	<p>18.0 mm (+0.00/-0.05 mm)</p>
<p>Grosor del borde:</p>	<p>0.50 mm aproximadamente</p>
<p>Diámetro del calibrador:</p>	<p>4.60 mm (+0.05 mm)</p>
<p>Longitud del calibrador:</p>	<p>10 mm a 15 mm</p>
<p>A utilizar en</p>	<p>Determinación de los dieces interiores de Pistola Aire</p>
	<p>Si el borde exterior de un Calibrador Exterior de Dieces Interiores de Pistola Aire no se sale de la zona del 9 de un blanco de pistola aire entonces el valor del impacto es un diez interior.</p>

1.4.7 **Calibrador EXTERIOR para 4.5 mm en Carabina Aire 10 m y Blanco Móvil Aire 10m**

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

1.4.8 **Utilización del Calibre EXTERIOR para Carabina de Aire**

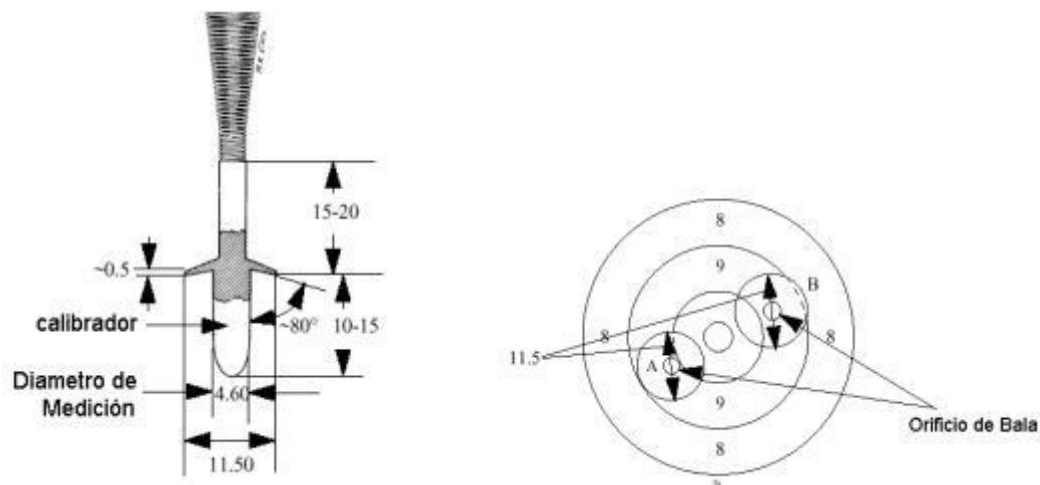
La ilustración "A" representa un impacto dudoso. Se ve el borde exterior del calibrador dentro de la zona del 7, por lo tanto el impacto se da como 9.

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

1.4.9 Calibrador EXTERIOR para 4.5 mm en Pistola Aire 10 m

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

1.4.10 Calibre EXTERIOR para Pistola de Aire



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

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

1.4.11 Plantilla de rasgados

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

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

2 EQUIPAMIENTO DE CAMPOS Y PUESTOS DE TIRO

2.1 Blancos testigo

Los Blancos Testigo para Galerías de 50 y 300 metros deben utilizarse como blancos de acuerdo con el artículo 6.3.5.2. El área inmediatamente detrás de los blancos debe ser cubierta por blancos testigo. Se deben proporcionar nuevos blancos testigo para cada deportista en cada fase o tanda.

2.2 Blancos testigo para Galerías de 25m

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

2.3 Sistema de cambio de blancos

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

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

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

2.4 Requisitos de los puestos de tiro si es necesario un Secretario de Puesto

- 2.4.1 Se le debe proporcionar un pupitre, una silla y un catalejo.
- 2.4.2 Un tablero de 50 cm x 50 cm aproximadamente, en donde el primer Secretario de Puesto pueda anotar la puntuación no oficial, para informar a los espectadores. El tablero deberá situarse de modo que pueda ser fácilmente examinado por los espectadores, pero sin taparles la visión de los deportistas

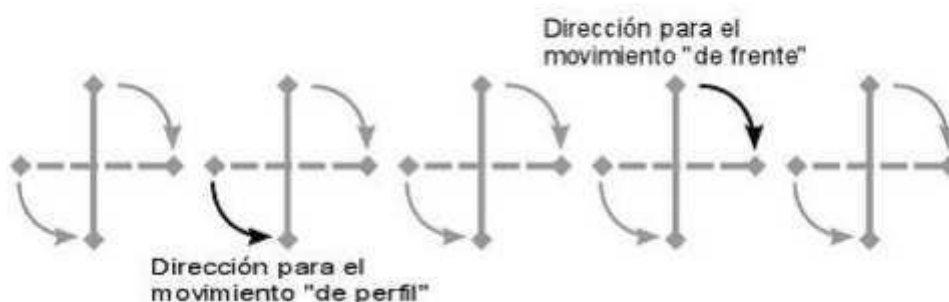
2.5 Normas para las Instalaciones de 25 m con Blancos Giratorios

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

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

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

Rotación de los Blancos Giratorios



- Los blancos en una sección deben girar todos simultáneamente siendo esto efectuado mediante un mecanismo que proporcione eficacia en la operación y precisión en los tiempos.
- 2.5.2 El sistema automático de giro y tiempos debe asegurar, precisar y tener constancia de los tiempos y la permanencia en la posición de los blancos de frente durante el periodo de

tiempo especificado y el regreso de los blancos a la posición de perfil después del tiempo especificado (+ 0.2 segundos – 0.0 segundos).

- a) El tiempo debe comenzar al iniciarse el movimiento de los blancos para ponerse de frente y termina en el momento en que empiezan a girar en sentido contrario;
- b) Si el tiempo es menor que el especificado, o mayor, en más de 0.2 segundos, el Árbitro actuando por iniciativa propia o por indicación de un Miembro del Jurado debe detener la competición, con objeto de regular el mecanismo de tiempo. En tales casos, el Jurado puede posponer el comienzo o la reanudación de la competición.

2.5.3 Los Tiempos de exposición para modalidades a 25 m son:

- a) Pistola Velocidad 25 m: 8, 6 y 4 segundos;
- b) Pistola Standard 25 m: 150, 20 y 10 segundos;
- c) Pistola Deportiva 25 m y Pistola Fuego Central 25 m, en las Fases de Tiro Rápido: Tres (3) segundos de frente para cada disparo, alternándose con puestas de perfil de siete (7) segundos (± 0.1 segundos);y
- d) Para todos los tiempos en la posición de frente se permite una tolerancia de + 0.2 segundos a 0.0 segundos.

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

3 FUNCIONES Y DEBERES DE LOS OFICIALES DE COMPETICIÓN

3.1 Funciones del miembro del Jurado – sólo para 25m

- a) Cuando se usen blancos de papel para las competiciones a 25 m, debe nombrarse un miembro del Jurado de Clasificación y/o del Jurado de Pistola por cada sección de grupos de blancos o por cada cinco a diez blancos (es decir uno por cada Árbitro de la línea de blancos). Éste debe acompañar al Árbitro a la línea de blancos.
- b) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe comprobar, antes de que comience a anotar los resultados, que el número de impactos es correcto, la proximidad de los mismos a la línea de puntuaciones, etc. Las situaciones dudosas deberán resolverse antes de que comiencen las puntuaciones
- c) Las decisiones sobre disparos dudosos las deben resolver simultáneamente dos (2) miembros del Jurado y el Árbitro de la línea de blancos. El miembro del Jurado de la línea de blancos actuará como responsable e insertará el calibrador si fuera necesario.

- d) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe asegurarse de que todos los resultados hayan sido registrados por el Segundo Secretario en la línea de blancos y que estén correctos, también que las decisiones del Jurado estén debidamente anotadas y certificadas en las tarjetas de puntuaciones;
- e) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe asegurarse que los blancos no se parcheen, ni se indiquen los disparos con los discos coloreados hasta que las situaciones dudosas se hayan resuelto y que los resultados se hayan registrado correctamente por el Segundo Secretario.

3.2 Funciones y obligaciones del Secretario de Puesto

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

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

3.3 Blancos, funciones y obligaciones de los árbitros de línea de foso– 50m and 300m

- a. El número de Árbitros de Foso debe corresponder al número de Árbitros de Galería. En las operaciones de foso, ellos son responsables de la Sección de la galería asignada o grupo de blancos para asegurar que los blancos sean cambiados rápidamente, puntuados, marcados y alzados para el próximo disparo del deportista. Los Árbitros de foso deben:
- b. Asegurarse de que no haya orificios en la superficie blanca del blanco y que las marcas de tiro en el marco estén claramente marcadas;
- c. Si no se puede localizar el impacto en un blanco, el Árbitro de foso es responsable de determinar si el impacto está en un blanco vecino y, si cabe, consultarlo con el jurado y el árbitro de galería, para resolver la situación.

- d. Cuando se utilizan blancos automáticos, los Árbitros de foso son responsables de cargar los blancos correctos en las casillas, de quitarlos y prepararlos para entregarlos a la Oficina de Calificación y Resultados; y
- e. También son responsables de marcar en los blancos cualquier irregularidad que pudiera haber ocurrido

3.4 Árbitro de Blancos en 25m

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

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

3.5 Segundo Secretario de Puesto en blancos de papel en 25 m

Todas las entradas de todas las competiciones a 25 m son clasificadas oficialmente en la galería. El Segundo Secretario de Puesto está en la línea de blancos. Debe anotar las puntuaciones en las hojas de resultados tal como lo anunció el Árbitro de Blancos. Si hay una diferencia entre la puntuación anotada por el Secretario de Puesto y la del Segundo Secretario de Puesto que no pueda resolverse, la puntuación anotada por el Segundo Secretario de Puesto será la válida.

3.6 Parcheador en blancos de papel en 25m

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

4 PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN

4.1 Manejo de los blancos de papel de Pistola de Aire y Carabina de Aire a 10m

- a) El cambio de los blancos lo realizarán los deportistas bajo la supervisión del Árbitro de Campo o Galería;

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

4.2 Manejo de los blancos de papel de pistola de Aire y Carabina de Aire a 50m

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

4.3 Excesos de disparos en un blanco de papel

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

- f) Todas las modalidades de Carabina / Fusil tres posiciones están consideradas como una (1) modalidad.

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

5 PROCEDIMIENTO DE PUNTACIÓN

5.1 Puntuación en la oficina de clasificación (RTS)

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

- a) Modalidades de Carabina en 10m, 50m y 300m;
- b) Modalidades de pistola en 10m y 50m;
- c) Modalidades de Blanco Móvil en 10m y 50m; y
- d) Todos los resultados en estas modalidades o fases que han sido marcados en los blancos de tiro son considerados resultados preliminares.

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

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

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

- a) Determinación individual del valor de cada impacto;
- b) Determinación y cuenta de dieces interiores;
- c) Suma del valor de disparos o puntos que deben ser deducidos;
- d) Suma de series y del total general; y

- e) Cada Árbitro debe certificar su Trabajo con sus iniciales en el blanco, la tarjeta de puntuación o lista de resultados.

5.2 Valor de los impactos – Blancos de pape I

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

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

- 5.2.2 El valor de los disparos dudosos debe determinarse mediante un calibrador u otro instrumento. Los calibradores deben insertarse siempre en el orificio del disparo con el blanco en posición horizontal.
- 5.2.3 Cuando la precisión del calibrador se ve dificultada por la proximidad de otro impacto, el valor del impacto debe ser determinado mediante una plantilla grabada en un material transparente y delgado, para ayudar a reconstruir la posición real de un orificio de la bala y una zona de puntuación o el número de impactos que puedan estar superpuestos.
- 5.2.4 Si dos Árbitros de Clasificación no coinciden en el valor de un disparo, debe requerirse inmediatamente la decisión de un Jurado.
- 5.2.5 El calibrador debe ser introducido en el impacto solamente una vez y sólo por un miembro del Jurado. Por esta razón, debe indicarse el uso del calibrador en el blanco por los Árbitros de Clasificación, junto con sus iniciales, y mostrando el resultado.

5.3 Procedimientos de puntuación en blancos de papel en 25m

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

5.3.1 Disparos rasgados

- a) Los disparos efectuados mientras el blanco está en movimiento no deben marcarse como válidos a menos que la mayor dimensión horizontal del orificio de bala (la marca de plomo / bala de superficie en el blanco sea ignorada) sea inferior a 7.0 mm en los 25m, 5.6mm (calibre 22) , o 11.0mm en Pistola Fuego Central de 25m; y
- b) El orificio de bala horizontalmente alargado en el blanco debe medirse con un patrón de deslizamiento o plantilla de rasgado. Cuando el borde interior de las líneas grabadas en el

medidor de deslizamiento toca una línea de puntuación, la puntuación contará como el valor más alto de las dos zonas.

- 5.3.2 Tan pronto como los Árbitros de blancos reciban la señal de que el campo es seguro, los blancos deben ponerse de frente. El Árbitro de blancos, junto con al menos un miembro del jurado, debe señalar los valores de los orificios de bala en cada blanco y enunciarlos en voz alta al Secretario del Puesto en la línea de tiro. El Secretario de Puesto los anotará en el Registro de Galería y en el pequeño tablero de puntuaciones cerca de su mesa. El Segundo Secretario de Puesto debe acompañar al Árbitro de blanco y anotar el valor de los disparos en una tarjeta de puntuación. La posición y el valor del disparo en el blanco deben ser indicados al deportista y a los espectadores como sigue:
- a) Mediante el uso de discos de color en el caso de la fase de Pistola Tiro Rápido 25m: Estos discos deben tener un diámetro de 30 mm a 50 mm. Deben ser de color rojo en un lado y blanco en el otro. Deben tener un eje a través del centro del disco que se extiende en ambos lados de aproximadamente 5 mm de diámetro y 30 mm de longitud. Después de cada cinco (5) series de disparos, y una vez decidido y anunciado el valor de los disparos, los discos deben colocarse en los orificios de bala por el Arbitro de blanco.
 - b) Se debe indicar un diez con el lado rojo mirando al deportista. Los valores inferiores a diez deben ser indicados con el lado blanco hacia el deportista. Después de que los impactos han sido indicados de esta manera, el resultado total para la serie se debe mostrar en el tablero pequeño cerca de la línea de blancos, y registrado por el segundo secretario de puesto. El total de la serie también debe ser anunciado. Los discos deben entonces ser quitados y los blancos parcheados;
 - c) En las modalidades de 25m Pistola Standar, Pistola de 25m y Pistola Fuego Central de 25m, los valores de tiro y los lugares se indican por medio de una varita con un mango de aproximadamente 300 mm de largo y con un disco pequeño en un extremo con un diámetro de 30 mm a 50 mm, color rojo en un lado y blanco en el otro. El disco debe colocarse sobre el (los) orificio (s) de bala en la zona de diez con el lado rojo mirando al deportista, mientras el Árbitro de blanco anuncia el valor del impacto (s). Para los orificios de bala con un valor inferior a diez, se debe mostrar el lado blanco. Cuando se dispara una serie en el mismo blanco, las puntuaciones se deben anunciar comenzando con los dieces. El total de la serie debe ser indicado después de que todos los disparos se hayan indicado individualmente; y
 - d) Los disparos de ensayo deben ser indicados y anotados.
- 5.3.3 El Árbitro de la línea de blancos y el Árbitro de Galería deben verificar que los resultados del marcador son los mismos que los registrados en la línea de blancos. Si hay alguna diferencia de opinión con respecto a la indicación de un valor del disparo, éste debe ser resuelto inmediatamente.
- 5.3.4 Tan pronto como los impactos estén indicados y anotados:

- a) Los blancos deben ser parcheados y preparados para las siguientes series (Pistola de Tiro Rápido y fases de tiro rápido); o
- b) Los blancos deben ser reemplazados y los Blancos testigo parcheados o reemplazados para las siguientes series; o
- c) Los blancos y blancos testigo deben ser quitados y reemplazados con nuevos blancos para los siguientes deportistas.

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

5.4 Desempates

El desempate se resolverá de acuerdo con el GTR 6.1 5

5.5 Reclamaciones sobre las puntuaciones en blancos de papel

- 5.5.1 Al utilizar blancos de papel, un deportista o un jefe de equipo que considere que un disparo fue anotado o registrado incorrectamente puede reclamar por esa puntuación, excepto cuando el valor del disparo ha sido verificado usando calibrador. Una reclamación sólo puede hacerse para un disparo específico. En caso de que se presenten otros disparos, se pagará una tarifa aparte por cada disparo reclamado.
- 5.5.2 Las reclamaciones sobre la puntuación sólo se pueden hacer en las puntuaciones en que se ha decidido no utilizar un calibrador o cuando las puntuaciones han sido introducidas incorrectamente en la lista de resultados o tarjeta de puntuación.
- 5.5.3 La tasa de reclamación (50,00 EUR) debe ser abonada cuando se hace la reclamación.
- 5.5.4 Cuando se usan blancos de papel y se anotan en la Oficina de Clasificación (RTS), el jefe de equipo o deportista tiene el derecho de ver el (los) orificios (s) del disparo reclamado, pero no está permitido tocar el (los) blanco (s).

6 PROCEDIMIENTO, PUNTUACIÓN Y RESULTADOS7 A 300 M

- 6.1 Tan pronto como el marcador reciba la señal, de que el disparo ha sido realizado sobre el blanco, debe indicar el disparo. La indicación de los impactos debe hacerse de acuerdo con el siguiente sistema. Tan pronto como el marcador en el foso reciba una señal para marcar, debe:
 - a) **Bajar** el blanco;
 - b) **Cubrir** el orificio con una etiqueta adhesiva transparente y aplicar una pegatina de contraste para marcar la ubicación del último impacto;
 - c) **Elevar** el blanco; y

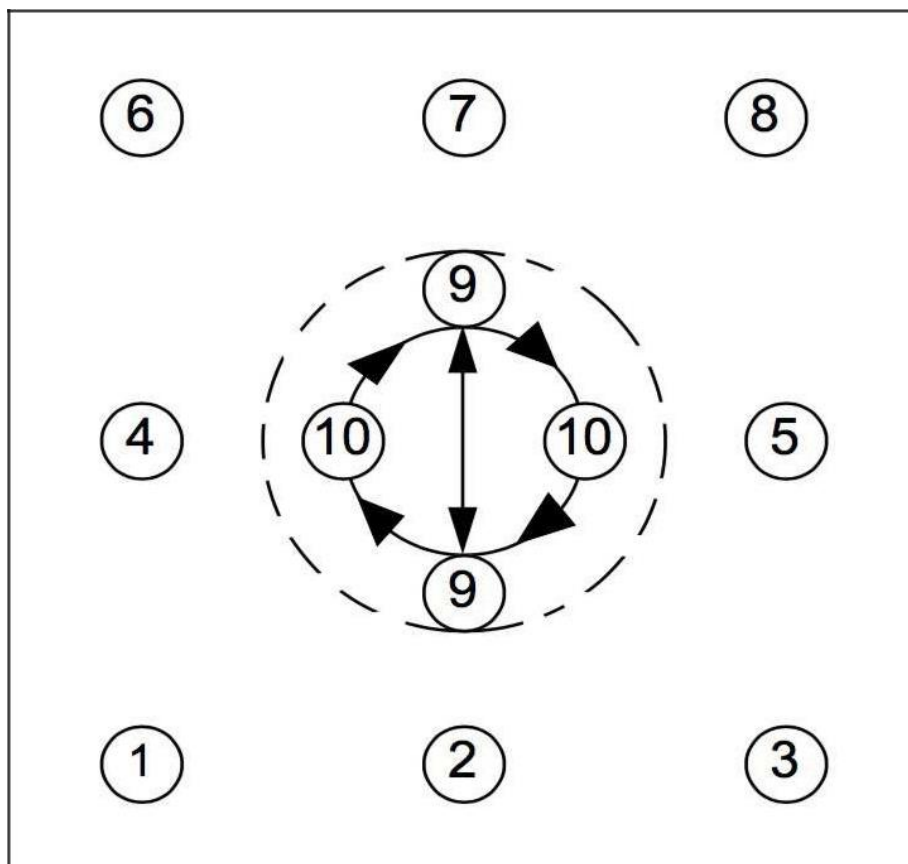
d) **Mostrar** el valor del impacto mediante un sistema de discos.

6.2 Cuando se utiliza un disco para indicar los valores de impacto, debe realizarse con un disco circular de 200 mm a 500 mm de diámetro. Este está pintado de negro en un lado y blanco en el otro y montado en un cuerpo delgado que se fija normalmente en el lado blanco 30 milímetros a 50 milímetros a la derecha del centro.

6.3 El valor de los impactos se mostrará de la siguiente manera (ver diagrama)

- b) La posición del último impacto debe estar marcada;
- c) El valor de los impactos que anoten 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 u 8 puntos deben ser indicados colocando el disco, **con el lado negro hacia la línea de tiro**, en el punto apropiado en el marco del blanco en la posición elevada como se muestra en la siguiente figura;
- d) Si el impacto es un nueve, el disco debe ser movido hacia arriba y hacia abajo dos veces sobre la zona negra del blanco con el lado blanco del disco de cara a la línea de tiro;
- e) Si el impacto es un diez, el disco, con el lado blanco mirando a la línea de tiro, debe ser movido dos veces en un círculo en el sentido de las agujas del reloj delante de la zona negra del blanco, como se muestra en la siguiente figura;
- f) Un disparo **que no impacte en el blanco** se marcará sólo moviendo el lado negro del disco de marcación tres (3) o cuatro (4) veces lateralmente a través del frontal del blanco; y
- g) Si el disparo está en el blanco, pero no en el área de puntuación, se marca primero indicando un fallo y luego mostrando la posición del impacto.

6.4 Diagrama de la señal de disparo



6.5 El blanco de ensayo debe marcarse claramente con una raya diagonal negra en la esquina superior derecha del blanco. La raya debe ser claramente visible a simple vista a la distancia adecuada en condiciones de luz normal. En el caso de manejo de blanco mediante operador de foso el blanco de ensayo no debe aparecer mientras el deportista está efectuando disparos de competición.