



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

**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO**



**REGLAMENTO TECNICO ESPECIAL  
PARA**

**Blanco Móvil 10m  
Blanco Móvil Mixto 10m  
Blanco Móvil 50m  
Blanco Móvil Mixto 50m**

EDITION 2022 (First Print 01/2023) Effective 1 January 2022 © ISSF



## CAPÍTULOS

<b>10.1</b>	<b>GENERAL</b>	<b>3</b>
<b>10.2</b>	<b>SEGURIDAD</b>	<b>3</b>
<b>10.3</b>	<b>REGLAS PARA CAMPOS DE TIRO Y BLANCOS</b>	<b>3</b>
<b>10.4</b>	<b>REGLAS PARA CARABINAS DE 50m Y 10m</b>	<b>3</b>
<b>10.5</b>	<b>REGLAS DE VESTIMENTA</b>	<b>5</b>
<b>10.6</b>	<b>OFICIALES DE LA COMPETICIÓN</b>	<b>6</b>
<b>10.7</b>	<b>DESARROLLO DE LAS MODALIDADES - REGLAS DE COMPETICION</b>	<b>9</b>
<b>10.8</b>	<b>REGLAS DE COMPETICIONES POR LAS MEDALLAS</b>	<b>13</b>
<b>10.9</b>	<b>INFRACCIONES Y REGLAS DISCIPLINARIAS</b>	<b>14</b>
<b>10.10</b>	<b>INTERRUPCIONES</b>	<b>14</b>
<b>10.11</b>	<b>AVERÍAS EN SISTEMAS EST 10m</b>	<b>15</b>
<b>10.12</b>	<b>DESEMPATES</b>	<b>16</b>
<b>10.13</b>	<b>BLANCO MÓVIL MIXTO</b>	<b>18</b>
<b>10.14</b>	<b>TABLA DE ESPECIFICACIONES DE BLANCO MÓVIL</b>	<b>22</b>
<b>10.15</b>	<b>ESQUEMAS</b>	<b>22</b>
<b>10.16</b>	<b>ÍNDICE</b>	<b>23</b>

NOTA: Cuando los esquemas y tablas contengan información específica, éstas tienen la misma validez que las reglas numeradas.



## **10.1 GENERAL**

- 10.1.1 Estas Reglas forman parte del Reglamento Técnico General de la ISSF y se aplican a todas las modalidades de Blanco Móvil de 10m y 50m.
- 10.1.2 Todos los deportistas, jefes de equipo y oficiales deben estar familiarizados con el reglamento de la ISSF y asegurar que estas reglas se apliquen. Es responsabilidad de cada deportista cumplir con las reglas.
- 10.1.3 Cuando una regla se refiere a deportistas diestros, el reverso de esa regla se refiere a deportistas zurdos.
- 10.1.4 A menos que una regla se aplique específicamente a una prueba de hombres o mujeres, debe aplicarse uniformemente a las pruebas tanto masculinas como femeninas.

## **10.2 SEGURIDAD**

### **LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA**

Las reglas de seguridad de la ISSF se encuentran en el Reglamento Técnico General, en la regla 6.2.

## **10.3 REGLAS PARA CAMPOS DE TIRO Y BLANCOS**

Las reglas para blancos se encuentran en la regla 6.3. Los requisitos para los campos de tiro y otras instalaciones se encuentran en la regla 6.4.

## **10.4 REGLAS PARA CARABINAS DE 50M Y 10M**

Ver la **TABLA DE ESPECIFICACIONES PARA CARABINA BLANCO MÓVIL** (10.13) Se puede usar cualquier carabina que cumpla con las siguientes reglas:

- 10.4.1 El peso de la carabina y del visor juntos no deben exceder los 5.5 kg.
- 10.4.2 Se permite una culata regulable. La curvatura (positiva o negativa) no debe exceder en profundidad o altura de 20 mm. La longitud de la culata no debe exceder 150mm. La medición de la profundidad o altura de la culata se realizará en ángulo recto desde la línea central del cañón de la carabina (ver Tabla). El punto más bajo de la placa de tope, en su posición más baja, no debe estar a menos de 200 mm por debajo de la línea central del cañón de la carabina (ver Tabla).
- 10.4.3 **Visores**
- La altura de la línea central del visor sobre la línea central del cañón no debe ser superior a 75 mm.
- 10.4.3.1 **Carabina 50 m.** Cualquier tipo de visor está permitido.
- 10.4.3.2 **Carabina 10m.** Se permite cualquier tipo de visor, pero los visores ópticos no deben variar con un máximo de cuatro aumentos de potencia (4X) (tolerancia = +0.4 x). El control de aumento se realizará con dispositivos mecánicos u ópticos.



10.4.3.3 Excepto cuando un visor esté dañado, a causa de un fallo mecánico u óptico, no podrá intercambiarse entre carreras lentas y rápidas. Se permiten ajustes de visor durante la prueba, siempre que no retrasen la tirada.

10.4.3.4 **Contrapesos de cañón.** Sólo se permiten los contrapesos del cañón dentro de un radio de 60 mm desde el centro del cañón.

10.4.3.5 **Una carabina** por modalidad. Debe usarse la misma carabina, incluyendo el visor, los contrapesos y el sistema del disparo, para las carreras lentas y rápidas en cualquier caso.

#### 10.4.3.6 **Reglas específicas para carabinas de 50 metros**

- a) El peso del disparador no debe ser inferior a 500 gramos;
- b) El peso del disparador debe ser medido con el cañón sostenido verticalmente;
- c) La longitud del conjunto, medido desde la parte posterior del cerrojo cerrado y en la posición descargada, hasta el extremo más adelantado del sistema, incluyendo cualquier extensión, sea parte del cañón o no, no debe exceder de 1000mm;
- d) Sólo se permiten las municiones de calibre largo de 5,6mm Long Rifle (.22 L.R.).

#### 10.4.4 **Reglas específicas para carabinas de 10 metros**

- a) El peso del disparador es libre
- b) No se permite utilizar un disparador de doble acción;
- c) La longitud del conjunto medido desde la parte posterior del mecanismo hasta el extremo delantero del sistema, incluida cualquier extensión (sea parte del cañón o no), no debe exceder de 1000 mm; y
- d) Se permiten todo tipo de proyectil de cualquier forma, hechos de plomo u otro material blando, con un calibre de 4.5 mm (.177 ").

#### 10.4.5 **Control de equipo pre y post competición**

10.4.5.1 Los deportistas son responsables de asegurar que todos los equipos utilizados cumplan con estas reglas. La sección de Control de Equipos debe estar abierta para inspeccionar el equipo de los deportistas desde el día de entrenamiento oficial hasta el último día de la competición de Blanco Móvil. A los deportistas se les recomienda, si lo desean, traer su equipo para una verificación, por parte del control de equipo, antes de las competiciones para asegurarse de que cumplen con estas reglas.

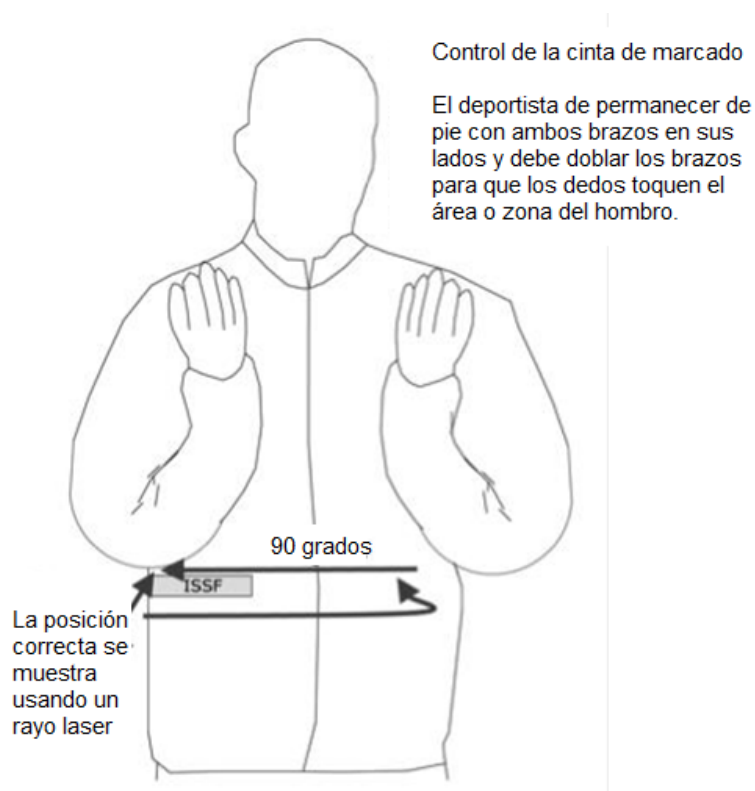
10.4.5.2 Se realizarán controles aleatorios post competición de todos los elementos del equipo para asegurar el cumplimiento (6.7.9).

## 10.5 REGLAS DE VESTIMENTA

### 10.5.1 **Cinta marcadora**

10.5.1.1 La cinta de marcado oficial de la ISSF debe ser usada para permitir a los RO o el miembro del jurado ver la posición de la culata de la carabina.

- a) La ISSF debe tener disponible la cinta oficial de marcado;
- b) Debe tener 250 mm de largo, 30 mm de ancho y de color amarillo con un borde negro y llevar el logotipo de la ISSF; y
- c) Debe fijarse de forma permanentemente en el lado derecho de la prenda exterior.



10.5.1.2 La posición correcta de la cinta oficial de marcado debe comprobarse como sigue:

El deportista debe permanecer derecho con ambos brazos a sus lados. El deportista debe entonces doblar los brazos para que los dedos toquen el área del hombro

La posición correcta se muestra usando un rayo láser para marcarla

- a) Los bolsillos de la prenda exterior deben estar vacíos;
- b) El brazo que dispara, pegado al cuerpo, debe entonces ser doblado hacia arriba hasta la posición de ángulo totalmente cerrado sin elevación de los hombros;
- c) La cinta de marcado debe colocarse permanentemente, horizontal, por debajo del extremo del codo (ver esquema); y
- d) La cinta debe ser verificada por Control de Equipo antes de la competición y marcada con un sello o pegatina (ver esquema).



## **10.6 OFICIALES DE COMPETICIÓN**

### **10.6.1 Deberes y funciones del jefe de campo. CRO**

Se debe nombrar un jefe de campo para cada competición en un campo específico. El jefe de campo, CRO, es:

- a) El encargado de todos los RO y del personal del campo y responsable de la correcta dirección de cada competición de tiro donde los ejercicios de control estén centralizados y, es responsable de dar todas las órdenes de campo;
- b) Responsable de asegurar la cooperación de todo el personal de campo con el Jurado;
- c) Responsable de resolver cualquier irregularidad que otros RO no puedan resolver;
- d) Responsable de la corrección rápida de cualquier fallo técnico y de tener a su disposición expertos del servicio técnico, así como el material necesario. Un experto en servicios de reparación debe estar a disposición del CRO en todo momento. Para los casos que excedan las capacidades del servicio de reparación, se deben tomar medidas adicionales;
- e) Responsable de la puntuación eficiente y rápida de todos los blancos en cooperación con el jefe de la RTS (resultados, tiempo y puntuación, anteriormente clasificación); y
- f) En caso necesario, el CRO participará en el sorteo para la asignación de puestos de tiro.

### **10.6.2 Deberes y funciones del asistente del CRO.**

Si la competición se está realizando en varios campos, debe nombrarse un asistente del CRO. También sustituye al CRO durante su ausencia.

### **10.6.3 Deberes y funciones del árbitro de campo RO**

Los RO son responsabilidad del jefe de campo CRO, para el buen funcionamiento de un campo determinado. Cooperando estrechamente con los miembros del jurado. El RO debe:

- a) Llamar a los deportistas y anunciar el resultado preliminar de la serie;
- b) Comprobar los nombres y los números de dorsal de los deportistas para asegurarse de que corresponden con la lista de competición, el registro de la galería y los tabloneros de resultados. Si es posible esto debe realizarse antes del inicio del tiempo de preparación;
- c) Dar las órdenes de competición necesarias;
- d) Observar continuamente las posiciones **PREPARADO** y de disparo;



- e) Es responsable del trabajo coordinado con el secretario de puesto (cuando se usan objetivos de papel) y de otros árbitros de campo;
- f) Supervisa el correcto funcionamiento de los blancos;
- g) Recibir reclamaciones y transmitir las al CRO o a un miembro del jurado; y
- h) Anotar todos los incidentes, penalizaciones, interrupciones, disparos de ensayo adicionales, repeticiones, etc en la tarjeta de puntuación del secretario de puesto.

#### 10.6.4 **Deberes y funciones del secretario de puesto - Blancos de papel**

- a) Examina las anotaciones en la lista de asignación de campos y las tarjetas de puntuación para asegurarse de que los nombres de los deportistas, números de dorsal, números de puesto y nacionalidad son correctos;
- b) Anotar la puntuación obtenida y compararla con el monitor de TV, cuando se usa.
- c) Hacer anotaciones en fichas de puntuación de tal manera que la oficina RTS pueda identificar las carreras de derecha y de izquierda.

#### 10.6.5 **Deberes y funciones del árbitro de puesto**

- a) El árbitro de puesto debe estar situado de manera que pueda observar la preparación del deportista y pueda oír la orden de "PREPARADO";
- b) Debe poder ver el sistema de puntuación después de cada disparo, ver el resultado de la puntuación, y al mismo tiempo observar la señal para iniciar la carrera;
- c) Pulsar el botón de arranque, el botón de parada y el interruptor para cambiar de carrera de lenta a rápida; y
- d) Si no se dispone de un interruptor electrónico para el programa de modalidades mixtas, la conmutación deberá realizarse de acuerdo con un plan aprobado por el jurado.

#### 10.6.6 **Deberes y funciones del árbitro de foso - Blancos de papel**

Un árbitro de foso y un ayudante deben estar posicionados a cada lado del campo utilizado durante la competición. Dependiendo del sistema usado, el cambio de blanco se puede hacer con un árbitro de foso y un ayudante si hay pantallas de seguridad adecuadas disponibles. El árbitro de foso o su ayudante es responsable de cambiar el blanco durante la secuencia de tiempo establecido. El árbitro de foso es responsable de:

- a) Asegurarse de que los blancos se coloquen correctamente en el bastidor, en la secuencia especificada;



- b) Colocar correctamente los medios blancos de 50m o los centros, aplicando correctamente los parches para cubrir los impactos, estableciendo el ritmo de puntuación que indica, etc.;
- c) Examinar el blanco después de cada carrera y asegurarse de que cada impacto está correctamente señalado tanto para el valor como para la ubicación;
- d) Asegurarse de que el blanco esté mirando en la dirección correcta antes de cada carrera;
- e) Los impactos próximos a una línea de puntuación debe ser indicados con su valor inferior cuando se indiquen los resultados;
- f) Retirar los blancos al finalizar la serie y colocarlos en un contenedor seguro para llevarlos a la oficina RTS;
- g) Los encargados de llevar los blancos y los informes a la oficina RTS deben hacerlo al menos después de que cada segundo deportista haya concluido su tirada y;
- h) Cubrir los impactos de los disparos de ensayo sobre los blancos de 50m con parches negros;
- i) Cada serie comienza con cuatro 4 disparos de ensayo. Si el deportista no realiza los disparos de ensayo, los parches negros deben ser pegados en los blancos correspondientes fuera de los anillos; y
- j) Los impactos de los disparos de competición en los blancos de 50m deben cubrirse con parches transparentes. Sólo se debe cubrir la parte exterior de los orificios de disparo que están cerca de una línea de puntuación para ayudar a la oficina RTS en la puntuación. El último impacto en cada blanco debe permanecer descubierto.

#### 10.6.7 **Reglas específicas para competiciones de 10m**

Dependiendo del sistema utilizado, el cambio de blanco se puede hacer con un árbitro de foso y un ayudante si las pantallas de seguridad adecuadas están disponibles. El árbitro de Foso o su ayudante es responsable de cambiar el blanco dentro del ritmo de tiempo establecido.

#### 10.6.8 **Oficiales Técnicos - Blancos Electrónicos (EST)**

Los oficiales técnicos pueden ser designados por el proveedor oficial de resultados para manejar y mantener sistemas EST. Pueden ofrecer asesoramiento a los RO y miembros del jurado, pero no deben tomar ninguna decisión con respecto a la aplicación de estas reglas.





ISSF

## **10.7 DESARROLLO DE LAS MODALIDADES Y REGLAS DE COMPETICIÓN**

### **10.7.1. Posiciones**

10.7.1.1 Hasta el momento en que cualquier parte del blanco se vuelva visible en la abertura, el deportista debe permanecer en la posición **PREPARADO**, sosteniendo la carabina con ambas manos de tal manera que la punta inferior de la culata esté a la altura o debajo de la marca visible en la chaqueta de tiro. La marca debe ser visible para el RO o un miembro del Jurado mientras el deportista esté en la posición **PREPARADO**.

10.7.1.2 La **posición de tiro** es de pie sin apoyo. La culata de la carabina debe sostenerse contra el cuerpo (por encima de la cadera derecha) y apoyarse sólo con ambas manos. El brazo izquierdo (brazo derecho para el deportista zurdo) no debe descansar sobre la cadera o el pecho. El deportista debe tomar una posición en relación con el banco, la mesa o la pared de tal manera que no le dé ningún tipo de apoyo. No se permite el uso de correa.

10.7.1.3 La carrera es el tiempo en que el blanco es visible en la apertura. El tiempo de la carrera debe comenzar cuando el borde delantero del blanco aparece y termina cuando el borde delantero del blanco alcanza la pared opuesta.

### **10.7.2 Modalidades a 50m y 10m – Programas.**

#### **10.7.2.1 50m y 10m:30 + 30 disparos (hombres, mujeres y, júnior masculinos y femeninos):**

- a) 4 disparos de ensayo y 30 disparos en carrera lenta, cada uno en 5.0 segundos (+0.2 segundos); y
- b) 4 disparos de ensayo y 30 disparos en carrera rápida, cada uno en 2.5 segundos (+0.1 segundos).

#### **10.7.2.2 10m: 40 disparos (hombres, mujeres y, júnior masculinos y femeninos):**

- a) Dos (2) series de cuatro (4) disparos de ensayo (uno (1) carrera lenta y uno (1) carrera rápida de cada lado) y 20 recorridos mixtos; y
- b) Cada prueba de carrera mixta debe tener 10 carreras lentas y 10 carreras rápidas de cada lado, dispuestas de tal manera que el deportista debe disparar un número igual de carreras de cada velocidad desde cada lado. Las carreras deben mezclarse de tal manera que sea poco probable que el deportista pueda prever si la próxima carrera será lenta o rápida. No debe haber más de cinco (5) carreras continuas (combinadas derecha e izquierda) a la misma velocidad.

10.7.2.3 Todas las pruebas se pueden realizar en uno (1) o dos (2) días, dependiendo del número de inscripciones en la competición. Si una prueba se lleva a cabo en dos (2) días, se debe realizar una (1) serie completa cada día.

### **10.7.3 Reglas de competición**

10.7.3.1 Todo deportista debe desarrollar toda la competición en el campo asignado.

- a) Cualquier cambio en las asignaciones de los puestos puede hacerse solamente si el Jurado decide que hay diferentes condiciones en el campo tales como condiciones de luz;
- b) Si la prueba se realiza en un (1) día, el orden de tiro de la segunda fase debe ser el mismo que el orden de tiro de la primera fase; y



- c) Si la prueba se lleva a cabo durante dos (2) días, el deportista en la posición más baja, al final del primer día, disparará primero en el segundo día y el deportista en la posición más alta, al final del primer día, disparará último en el segundo día.

10.7.3.2 Antes del inicio de la competición, el primer deportista debe tener la oportunidad de **disparar en seco** una serie completa en la prueba de su tirada. Si el primer deportista no desea disparar en seco una serie completa, aún es necesario completar las series.

10.7.3.3 En los Campeonatos de la ISSF, el Comité Organizador debe iniciar la competición del día haciendo que un deportista libre (alguien que no esté en la competición) dispare una serie completa comenzando en la hora oficial de inicio, para que el primer deportista pueda completar la serie de disparos en seco en las mismas condiciones que las de competición.

10.7.3.4 Sólo el siguiente deportista en, sucesión puede disparar en seco, en un puesto especialmente marcado en la línea de tiro (ver regla 6.4.15).

10.7.3.5 La serie de competición siempre comienza con una carrera de derecha a izquierda. Sólo se puede efectuar un disparo en cada carrera.

#### 10.7.3.6 **Indicación de disparos**

- a) Se pueden utilizar diferentes métodos para indicar la puntuación y la ubicación de los impactos. El método utilizado debe permitir al deportista estar seguro de la puntuación y ubicación del disparo;
- b) Se permiten televisiones o dispositivos similares que indiquen las puntuaciones y localización de los impactos para cualquier competición y son obligatorios en los Campeonatos de la ISSF;
- c) El deportista no está obligado a usar el monitor de televisión. Si no lo usa, debe aceptar el método alternativo de indicar la puntuación y la ubicación de impacto; y
- d) Si un deportista observa una discrepancia entre el monitor y el método alternativo de indicar las puntuaciones y las ubicaciones de los disparos, puede solicitar que se repita la señal, pero no tiene derecho a otro disparo, incluso si la primera señal fue un error. Si se solicita repetir la señal, debe ser antes de volver a disparar.

#### 10.7.3.7 **Tiempo de preparación**

Después de que el deportista sea llamado al puesto de tiro, se le debe dar un tiempo de preparación de dos (2) minutos antes del primer **"PREPARADO"**.

#### 10.7.4 **Procedimientos de tiro**

- a) Cuando el deportista ha terminado su preparación en el puesto, debe indicar **"PREPARADO"** antes de cada disparo de ensayo y también antes del primer disparo de la serie;
- b) El RO debe enviar el blanco inmediatamente. Si el blanco no aparece en los cuatro (4) segundos después de dar la orden de salida o después de completar la indicación de un resultado, el RO debe detener la tirada y asegurarse de que el equipo del campo y el deportista estén listos después de lo cual enviará el blanco de nuevo;



- c) Si el blanco se envía antes de que el deportista haya dicho "**PREPARADO**", debe abstenerse de disparar. Sin embargo, si dispara, el resultado debe ser anotado;
- d) Si el árbitro encuentra que el deportista demora innecesariamente antes de decir "**PREPARADO**" o adoptar la posición PREPARADO, se tomará la siguiente acción. En el caso de la primera vez se le dará una **advertencia (tarjeta amarilla)** por retraso de la competición. A la segunda vez se aplicará una **Deducción de dos (2) puntos (tarjeta verde)**. Cualquier infracción posterior podría ser causa de **descalificación (tarjeta roja)** por parte del Jurado;
- e) Después de completar las carreras de ensayo, el deportista puede hacer una pausa de hasta 60 segundos para ajustar su visor. La serie de competición se iniciará entonces;
- f) Después de cada carrera, la puntuación y la ubicación de cada impacto se deben mostrar durante al menos 4 segundos. El final de la indicación de la puntuación es siempre la , al deportista, para la continuación de la serie;
- g) Es necesario establecer un ritmo (ciclo de tiempo) y un sistema constante en el tiempo necesario para indicar la puntuación, el método para indicar la puntuación y el método para cambiar los blancos;
- h) En la competición de 50m, después de la finalización de una carrera, la puntuación y marcaje debe completarse, el blanco estar disponible para la carrera en un periodo no superior a 12 segundos, y el deportista debe estar preparado para que el blanco inicie su carrera en no más de 18 segundos;
- i) En la competición de 10m, después de la finalización de una carrera, la señalización y cambio de blanco debe completarse, para la carrera, en un periodo no superior a 18 segundos, y el deportista debe estar preparado para que el blanco inicie su carrera en no más de 20 segundos;
- j) El RO y los miembros del Jurado deben controlar cuidadosamente los tiempos de 18 y 20 segundos e inmediatamente penalizar a un deportista que no cumpla con esta regla;
- k) Cuando el deportista dispara y el tiro no está en el blanco, reclamando con posterioridad que no estaba preparado cuando el blanco empezaba su carrera, se le anotará como cero y no se le permitirá volver a disparar;
- l) El tiempo para los límites de 18 segundos (50m) y 20 segundos (10m) comienza cuando el blanco desaparece al final de cada carrera. El tiempo se detiene cuando el deportista está en la posición preparado;
- m) El Jurado debe verificar el tiempo correcto de los blancos durante la competición;
- n) Si el blanco se envía desde el lado equivocado o aparece primero la cola, la carrera debe ser cancelada y repetida, incluso si el deportista ha disparado.

10.7.4.1 En caso de que ocurra algo que pudiera ser peligroso, molestase al deportista o interfiriese de alguna manera con la competición, el RO debe detener la carrera con la orden "ALTO". Si el deportista dispara al momento de la orden, tiene derecho a que se cancele la carrera si así lo requiere.



- 10.7.4.2 Si una serie se interrumpe más de 5 minutos o el deportista se traslada a otro puesto de tiro, puede pedir 2 disparos de ensayo adicionales (4 disparos de ensayo en las competiciones de carreras mixtas). En tal caso, el Árbitro de Galería debe anunciar "DISPAROS DE ENSAYO" y se debe informar a los Secretarios de Puesto. Estos disparos de ensayo deben comenzar desde el mismo lado desde el cual se continuará la serie después de la interrupción. Si no se solicitan disparos de ensayo, la serie se reanudará donde fue interrumpida.
- 10.7.4.3 Si un deportista no puede disparar durante una carrera, se debe anotar un cero, a menos que se apliquen las reglas que dan derecho al deportista a volver a realizar el disparo.
- 10.7.4.4 Si el RO no detuviese la carrera cuando deben aplicarse las reglas respectivas, el deportista puede levantar el brazo y decir "ALTO" siempre que no haya causado la situación él mismo. El RO debe detener la tirada de inmediato. Si el árbitro considera que la acción del deportista está justificada, puede continuar disparando después de una verificación de la situación de acuerdo con las reglas respectivas. Si no está justificado, el RO debe dar la orden de repetir la carrera y el deportista debe ser penalizado deduciéndole dos (2) puntos del valor de ese disparo
- 10.7.4.5 **Ceros**
- a) Todos los disparos antes de la aparición del blanco de competición debe anotarse como cero;
  - b) El blanco se iniciará sin que se repita el disparo y el fallo será marcado como "Z" en el blanco, en la tarjeta de puntuación y en la hoja de incidencias;
  - c) Los **disparos fuera de la zona de puntuación** se anotarán como cero (s) y se anotarán como "X" en el blanco;
  - d) Si el deportista **no dispara**, la carrera se anota como cero y se registra como "-" en el blanco;
  - e) Los disparos que no impacten en el blanco se puntúan como cero (s) y se registran como "Z" en el blanco; y
  - f) Los disparos rasgados y los rebotes deben ser puntuados como cero (s).
- 10.7.4.6 **Ceros y penalizaciones en modalidades de 10m:**
- a) El deportista no debe expulsar gas propulsor de su carabina. Para la primera infracción, se deducirán dos (2) puntos (tarjeta verde) de la puntuación del siguiente disparo de competición. Para la segunda infracción, el deportista debe ser descalificado (tarjeta roja) de la competición;
  - b) Cualquier **expulsión de la carga impulsora**, después de que el primer blanco de competición está colocado en su lugar, sin que haya acertado en el blanco será puntuado como cero; y
  - c) Es responsabilidad del deportista asegurarse de que su carabina de aire o gas esté completamente cargada de aire o gas propulsor antes de comenzar la competición. Si durante la competición no tiene suficiente aire o gas propulsor para continuar, se le permitirá un máximo de cinco (5) minutos para renovar el suministro. Entonces, puede continuar la serie, pero sin disparos de ensayo adicionales.



## 10.8 **REGLAS DE COMPETICIÓN POR LAS MEDALLAS**

- 10.8.1 Se podrá celebrar una competición para medalla de Blanco Móvil 10 metros como una segunda fase de Blanco Móvil 10m hombres, mujeres, júnior masculino o juniors femeninos.
- 10.8.2 La competición de Blanco Móvil 10m hombres, mujeres, júnior masculino o juniors femeninos debe completarse como una calificación para una competición por medallas.
- 10.8.3 Los cuatro (4) deportistas de mayor puntuación en la calificación accederán a la competición por medallas. Su posición de inicio en la competición por las medallas está determinada por su ranking en la calificación.
- 10.8.4 Los empates para el segundo y cuarto puesto en la calificación se resolverán según las reglas de los desempates.
- 10.8.5 Todos los clasificados para la competición por las medallas comienzan en cero (0). No se transfieren puntuaciones a la competición por las medallas.
- 10.8.6 Los clasificados para la competición por las medallas deben presentarse preparados para disparar en el campo de tiro 10 minutos antes de la hora de inicio.
- 10.8.7 En la competición por las medallas, el deportista del primer puesto en la calificación competirá contra el deportista del cuarto puesto. El deportista del segundo puesto en la calificación competirá contra el deportista de tercer puesto.
- 10.8.8 Se debe hacer una presentación de los deportistas.
- 10.8.9 La competición por las medallas se llevará a cabo en dos (2) o cuatro (4) campos.
- 10.8.10 Si sólo hay dos (2) galerías, la primera tanda se llevará a cabo con los deportistas clasificados primer y cuarto puestos.
- 10.8.11 Si hay cuatro (4) campos, los deportistas clasificados como primero y cuarto están en campos adyacentes y el segundo y tercero en los otros dos campos.
- 10.8.12 El tiempo de preparación es de un (1) minuto seguido de dos (2) disparos de ensayo, uno a la izquierda y otro a la derecha (carreras rápidas). El primer disparo de ensayo se hará bajo orden.
- 10.8.13 Todos los disparos de competición se realizarán bajo órdenes en carreras rápidas (2.5 segundos).
- 10.8.14 La puntuación es en decimales. El deportista con la puntuación más alta en cada carrera recibe un punto. Si hay un empate, ningún deportista recibe un punto.
- 10.8.15 El deportista que recibe seis (6) puntos o más, con una diferencia de dos (2) puntos, es el ganador de la competición.
- 10.8.16 Los perdedores de las dos (2) tandas de semifinales competirán por la medalla de bronce de la misma manera que se indicó arriba.
- 10.8.17 Los ganadores de la semifinal competirán para las medallas de oro o plata de la misma manera que se indicó arriba



## 10.9 INFRACCIONES Y REGLAS DISCIPLINARIAS

- 10.9.1 El deportista no debe exceder del tiempo de preparación de dos (2) minutos sin justificación, ni esperar más de 60 segundos después de terminar los disparos de ensayo, para iniciar los disparos de competición. Después de 30 segundos adicionales, el blanco debe iniciarse y el resultado debe contarse, esté el deportista en la posición de tiro o no.
- 10.9.2 Si un deportista no se presenta cuando debe comenzar la competición, el RO debe llamarlo por su nombre, en voz alta, tres (3) veces dentro de un (1) minuto. Si el deportista no se presenta, debe tener un nuevo tiempo de competición y dos (2) puntos deben ser deducidos de su puntuación total. Sin embargo, el jurado está convencido de que la razón por la que el deportista llegó tarde retrasa estaba fuera de su control, no se aplicará ninguna penalización.
- 10.9.3 Un deportista que infrinja las reglas relativas a la posición de **PREPARADO** o posición de tiro debe recibir una **Advertencia (tarjeta amarilla)** después de la primera infracción. En la segunda infracción se aplicará una **DEDUCCIÓN** de dos (2) puntos (**tarjeta verde**). Cualquier infracción posterior debe resultar en **DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja)**.

## 10.10 INTERRUPCIONES

- 10.10.1 Si el deportista tiene una interrupción con su carabina o munición en la serie de calificación, la carabina debe colocarse en el banco o mesa sin tocarla más. Se llamará al RO y se le mostrará la interrupción. El RO debe interrumpir la serie y poner en marcha un cronómetro para determinar la duración de la interrupción. No se puede reclamar interrupciones en las competiciones por las medallas.
- 10.10.2 Si después de examinar la carabina y la munición, el árbitro determina que la interrupción no fue causada por el deportista, la carrera puede repetirse.
- 10.10.3 **El deportista no debe ser considerado culpable si:**
- La carabina se encuentra en posición de descarga, y se encuentra que la recámara contiene un cartucho del mismo tipo que el deportista está usando, el cartucho muestra una impresión clara del percutor y la bala no ha salido del cañón; o,
  - La razón para no disparar fue causada por una interrupción de la carabina que no es probable que haya sido causada por el deportista o que no pudo evitarse de forma razonable.
- 10.10.4 **El deportista debe ser considerado culpable si:**
- No ha colocado la carabina en el banco o la mesa;
  - Cambió algo en la carabina antes de colocarla sobre la mesa;
  - No fue liberado el mecanismo de seguridad;
  - La recámara no estaba completamente cerrada;



- e) La carabina no estaba cargada; o
- f) La carabina estaba cargada con un tipo de munición incorrecta.

Si el RO determina que la interrupción fue causada por el deportista, debe anotarse un cero.

**10.10.5** Después de la interrupción por mal funcionamiento de la carabina o de la munición, el árbitro puede ordenar la reparación de la carabina o el cambio de munición. Si la interrupción puede repararse dentro de los cinco (5) minutos, la serie puede continuar. Si la reparación dura más de cinco (5) minutos, el deportista tiene derecho a continuar disparando inmediatamente con otra carabina o retirarse para repararla. El RO, con el consentimiento del Jurado, debe entonces decidir cuándo el deportista puede continuar su serie, ya sea con la carabina reparada, o con otra carabina si la reparación es imposible. La serie debe continuar desde el punto en que ocurrió la interrupción.

**10.10.6** El RO debe continuar como si el deportista no se hubiese retirado, para permitir que el siguiente deportista complete sus disparos en seco.

#### **10.10.7 Visores defectuosos**

- a) Si el deportista descubre durante sus disparos de ensayo un defecto en su visor que no puede corregir ajustándolo, el Jurado puede autorizarle a un cambio de visor, si dispone de un segundo visor disponible;
- b) Después del cambio, el deportista debe realizar disparos de ensayo;
- c) El deportista no debe obtener una repetición o disparos de ensayo adicionales si el examen por el **ÁRBITRO** demuestra que la montura del visor no fue correctamente apretada; y
- d) Si el visor se afloja durante una serie de competición debido a que no se ajustó correctamente, todos los disparos deben ser anotados.

### **10.11 AVERIAS EN SISTEMAS EST 10M**

**10.11.1 En caso de avería en TODOS los blancos de un campo** - también aplicable a campos convencionales:

- a) El RO y el Jurado deben anotar el tiempo real;
- b) Todos los disparos de competición realizados por 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 energía para habilitar el número de disparos registrados por el blanco, no necesariamente en el monitor del puesto de tiro; y



- c) Después de que la interrupción sea rectificadada y el campo al completo esté en funcionamiento, los deportistas tendrán un tiempo de preparación de un (1) minuto para que puedan volver a sus posiciones. El tiempo para reanudar los disparos se anunciará por megafonía con al menos cinco (5) minutos de antelación. Al final del tiempo de preparación, se permitirá a los deportistas cuatro (4) disparos de ensayo (2 carreras a la izquierda y 2 carreras a la derecha). Estos disparos de ensayo deben comenzar desde el mismo lado desde el que se debe continuar la serie después de la interrupción. Después de los disparos de ensayo se permitirá una pausa de 30 segundos. Después de los disparos de ensayo y la pausa, la serie se reanudará donde fue interrumpida.

#### **10.11.2 En caso de avería de un solo blanco**

Si un solo blanco no funciona, el deportista será trasladado a otro blanco donde se aplicará el mismo procedimiento establecido en la regla 10.11.1, c.

#### **10.11.3 Reclamación relativa a un fallo de registro o visualización de un disparo en el monitor de un sistema electrónico de puntuación.**

- a) El deportista debe informar inmediatamente al RO más cercano del fallo. El RO debe anotar la hora de la reclamación. Uno o más miembros del Jurado deben pasar por el puesto de tiro; y
- b) Al deportista se le indicará que realice un disparo más de competición a su blanco. El deportista debe decir "**PREPARADO**". Se aplicará el procedimiento de reclamación referente a un fallo de registro o visualización de un disparo, establecida en las reglas técnicas (6.10.8).

### **10.12 DESEMPATES**

#### **10.12.1 Empates individuales en las modalidades de 50m y 10m**

Los deportistas empatados con puntuaciones perfectas, no desempatarán.

##### **10.12.1.1 Empates para los puestos 1 - 3 y siguientes:**

- a) Si dos (2) o más deportistas obtienen la misma puntuación, los empates para los primeros tres (3) puestos individuales, deben decidirse mediante un desempate que organizará el Jurado. Este desempate consiste en dos (2) disparos de ensayo (uno a la (1) izquierda - uno a la (1) derecha) y dos (2) disparos de competición (uno a la (1) izquierda - uno a la (1) derecha) en 2,5 segundos (carrera rápida) bajo ordenes para todos los disparos de competición; y
- b) En caso de un nuevo empate, el desempate continuará hasta que se resuelva el empate.

##### **10.12.1.2 Reglas para los desempate**

- a) El desempate debe comenzar tan pronto como sea posible después de que el tiempo de reclamación haya finalizado. Si el desempate no se lleva a cabo a la hora preestablecida anunciada públicamente, los deportistas involucrados deben permanecer en contacto con el árbitro jefe de campo hasta que se anuncie la hora y el lugar;





- b) Los deportistas con puntuaciones empatadas serán asignados a puestos de tiro adyacentes mediante sorteo bajo la supervisión del Jurado. Si más deportistas tienen puntuaciones iguales, la secuencia de tiro también se determinará por sorteo.  
Cuando varios deportistas están empatados en más de un lugar en la clasificación, el desempate para la posición más baja se resolverá primero, seguido por la siguiente posición más alta en la clasificación hasta que todos los empates se resuelvan;
- c) Si un deportista no se presenta para un desempate, será clasificado último en este desempate. Si dos (2) o más deportistas de desempate no se presentan, se clasificarán de acuerdo con la regla 10.12.1.3 para clasificación de eliminatorias individuales, a partir del 4º puesto; y
- d) Durante el desempate, las interrupciones y otras irregularidades deben ser tratadas de acuerdo con estas reglas, pero solo se permite una (1) interrupción durante el desempate y cualquier repetición o finalización tendrá lugar inmediatamente.

**10.12.1.3 Los empates para el 4º puesto e inferiores, si no se resuelven por un desempate, deben decidirse de la siguiente manera:**

- a) **Blanco Móvil 10m.** Los empates restantes para el cuarto (4º) puesto e inferiores se resolverán de acuerdo con la regla 6.15 (es decir, el número más alto de dieces interiores, la puntuación más alta en la última serie, la penúltima serie, etc.);
- b) **Blanco Móvil 50m 30 + 30.** Los empates restantes para el cuarto (4º) puesto e inferiores se clasificarán según el total más alto de la carrera rápida; y si persisten los empates comparando los disparos de menor valor en el total de la competición para empates individuales (el deportista con los disparos de menor valor será declarado perdedor); si quedan empates, los deportistas deben tener la misma clasificación; y
- c) **Blanco Móvil 50m Carreras Mixtas.** Los empates restantes para el cuarto (4º) puesto e inferiores se clasificarán según el total más alto de la segunda fase; y si persisten los empates comparando los disparos de menor valor en el total de la competición para los empates individuales (el deportista con los disparos de menor valor es declarado perdedor); si persisten los empates, los deportistas deben tener la misma clasificación.

**10.12.2 Empates por equipos**

**Empates por equipos en modalidades de 10m y de 50m**

Los desempates en modalidades por equipos deben decidirse sumando los resultados de todos los miembros de un equipo y aplicando los pasos para el desempate.

- a) El número total más alto de dieces interiores;
- b) La puntuación total más alta de la última serie, luego la penúltima serie, etc. .; y
- c) Si persisten los empates, las puntuaciones totales se compararán disparo por disparo utilizando dieces interiores, comenzando por el último disparo, luego el penúltimo disparo, etc.



ISSF

## **10.13 BLANCO MOVIL EQUIPO MIXTO**

### **10.13.1 Disciplinas**

Equipo mixto de blanco móvil de 10m y 50 m

### **10.13.2 Tipo de prueba**

Equipo mixto de dos (un hombre y una mujer)

### **10.13.3 Reglas**

La competición se organizará de acuerdo con las normas y reglas de la ISSF, si no se indica de otra manera a continuación.

### **10.13.4 Número de participantes en cada equipo**

Un equipo consta de dos (2) deportistas de cada nación. Un hombre y una mujer (juniors o senior o mixtos). Se permite un máximo de tres (3) equipos por nación. No se permiten equipos mixtos de naciones.

### **10.13.5 Número de fases**

Dos fases:

- Etapa de calificación 40 disparos de carreras mixtas
- Competición por las medallas

### **10.13.6 Posición**

Los dos miembros del equipo disparan a la misma distancia. El hombre se coloca en el lado izquierdo y la mujer en el lado derecho. No se permite disparar en seco al segundo miembro.

### **10.13.7 Fase de calificación**

#### **10.13.7.1 Procedimientos de competición – Fase de calificación**

- a) La competición constará de una serie de 8 disparos de ensayo (4 disparos de ensayo para cada deportista) y 40 disparos de competición (carreras mixtas; 20 disparos para cada miembro del equipo).
- b) Disparos de ensayo – Ambos miembros del equipo dispararán alternativamente; 2 carreras cada uno, comenzando con los hombres (2 carreras hombres, 2 carreras mujeres, 2 carreras hombres 2 carreras mujeres).
- c) Competición – Ambos miembros del equipo dispararán alternativamente; 20 carreras para cada miembro del equipo, empezando por los hombres (2 carreras hombres, 2 carreras mujeres, 2 carreras hombres, 2 carreras mujeres, ...).

#### **10.13.7.2 Ranking de calificación**

La clasificación en la etapa de calificación será la combinación de los resultados de los dos miembros del equipo. La puntuación perfecta en la calificación es de 400 puntos.



### **10.13.7.3 Empate en la fase de calificación**

Se utiliza la regla ISSF 10.8.4 para competición por las medallas. El equipo decide qué deportista realiza los disparos de desempate. El empate se resolverá según la regla 10.12.1.1.

### **10.13.8 Competición por las medallas**

Los cuatro equipos con la puntuación más alta en la calificación accederán a la competición por las medallas.

#### **10.13.8.1 Reglas para las competiciones por las medallas**

Las competiciones por las medallas se llevarán a cabo de acuerdo con la regla 10.8 de la ISSF, si no se establece de otra manera en las reglas a continuación.

#### **10.13.8.2 Órdenes para las competiciones por las medallas**

Antes de los disparos de ensayo el equipo tendrá un minuto de tiempo de preparación.

Disparos de ensayo:

**Para la serie de ensayo CARGUEN.**

**Atención**

**3, 2, 1. YA**

**Los próximos disparos de ensayo son decisión de los deportistas.**

**ALTO, fin de los disparos de ensayo**

Disparos de competición:

**Para el primer disparo de competición, CARGUEN**

**Atención**

**3, 2, 1. YA**

**Atención**

**3, 2, 1. YA**

**El punto es para...**

Para los próximos disparos de competición:

**CARGUEN**

**Atención**

**3, 2, 1. YA**

**Atención**

**3, 2, 1. YA**

**El punto es para...**



### **10.13.8.3 Procedimientos de competición - Competiciones por las medallas y puntuación**

#### **a) Semifinales**

Los equipos compiten, por las medallas, en carreras rápidas.

Los miembros del mismo equipo disparan a la misma distancia.

Las competiciones por las medallas se realizarán en dos campos.

Cuatro (4) disparos de ensayo (hombre carrera izquierda, mujer carrera derecha, hombre carrera izquierda y mujer carrera derecha) serán realizados.

Ambos deportistas cargan al mismo tiempo.

Se da una orden para cada disparo de competición.

La puntuación es con decimales.

La competición comienza con 2 disparos (hombre carrera izquierda y mujer carrera derecha).

El equipo con la puntuación total más alta de los 2 disparos recibe un punto.

Si hay un empate entre los equipos, ningún equipo recibe un punto.

El equipo que llega a seis puntos o más, con la diferencia de dos puntos, es el ganador de la competición.

#### **b) Procedimiento en la semifinal**

El ganador de las semifinales competirá por la medalla de Oro/Plata

Los perdedores de las semifinales competirán por la medalla de Bronce

#### **d) Competición por las medallas de oro, plata y bronce**

Los equipos compiten, por las medallas, en carreras rápidas.

Los miembros del mismo equipo disparan a la misma distancia.

Las competiciones por las medallas se realizarán en dos campos.

Cuatro (4) disparos de ensayo (hombre carrera izquierda, mujer carrera derecha, hombre carrera izquierda y mujer carrera derecha).

Ambos deportistas cargan al mismo tiempo

Se da una orden para cada disparo de competición.

La puntuación es con decimales.



La competición comienza con 2 disparos (hombre carrera izquierda y mujer carrera derecha).

El equipo con la puntuación total más alta de los 2 disparos recibe un punto.

Si hay un empate entre los equipos, ningún equipo recibe un punto.

El equipo que llega a seis puntos o más, con la diferencia de dos puntos, es el ganador de la competición

#### **10.13.9 Interrupciones**

Se aplicará la regla ISSF 10.10.

#### **10.13.10 Penalizaciones**

Reglas ISSF 10. 7.4

#### **10.13.11 Identificación nacional, código de vestimenta**

Los deportistas de cada nación deben mostrar su identificación nacional en su ropa de tiro, de la siguiente manera:

El nombre del país designado por 3 letras según lo determinado por el COI en el bolsillo de su chaqueta, en el lado que está de cara a la audiencia.

#### **10.13.12 Música y asistencia al público**

Durante las rondas de clasificación y las competiciones por las medallas, debe sonar música.

El Delegado Técnico deberá aprobar el programa musical.

Se alienta y se recomienda el apoyo entusiasta de la audiencia durante las competiciones por las medallas.

#### **10.13.13 Casos irregulares**

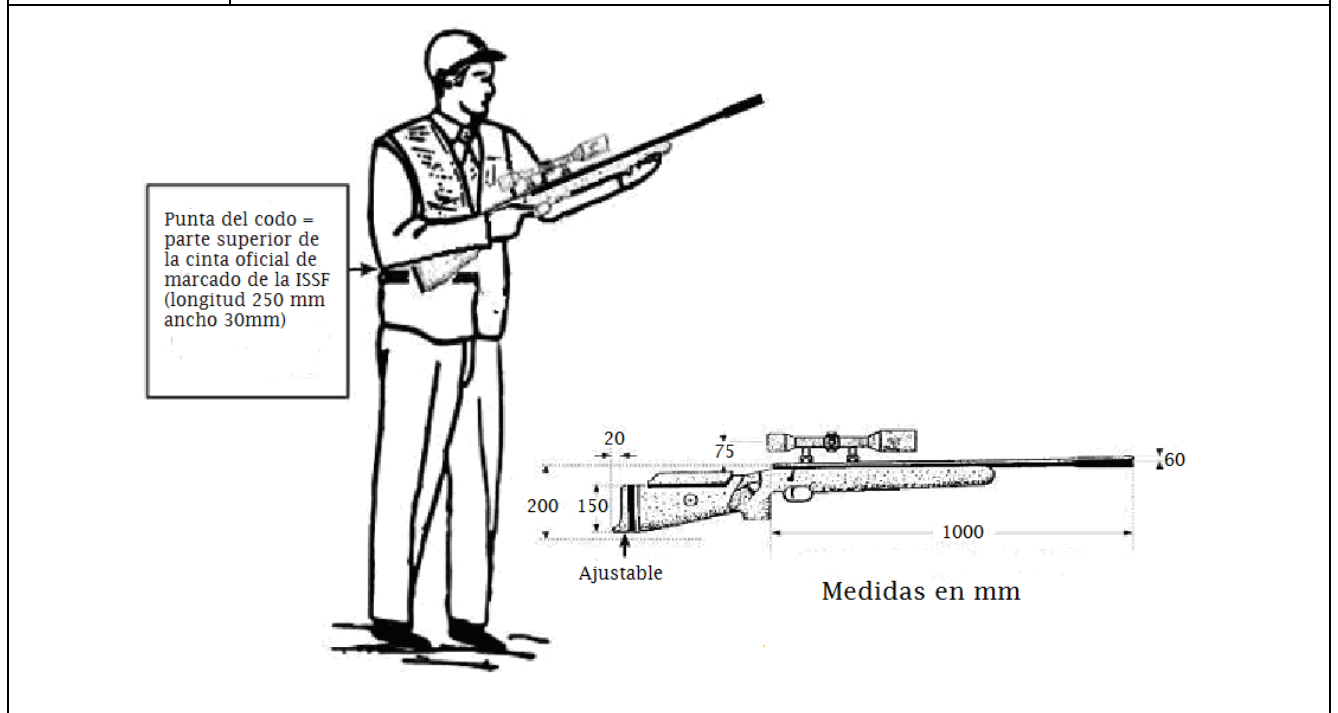
Los asuntos irregulares o controvertidos serán decididos por el Jurado de acuerdo con las Reglas Técnicas Generales de cada modalidad.

### 10.14 TABLA DE ESPECIFICACIONES DE BLANCO MÓVIL

Modalidad	Peso Max.	Peso del disparador	Cantonera	Visor	Contrapeso del cañón	Munición	Disparos de competición
Blanco móvil 10m.	5,5 kg Incluido el visor	Libre. Sin ajustes en el disparador	Profundidad: punto más bajo 200mm  Longitud: máx 150mm  Profundidad / altura de la curva: máx 20mm	Cualquier visor o telescopio con un máximo de cuatro aumentos no variables (tolerancia +0,4 x)	Dentro de un radio de 60mm	4,5mm  (.177")	30, carreras lentas
Blanco móvil 10m. Mixtos							30, carreras rápidas
Blanco móvil 10m. Equipos mixtos							40, carreras mixtas
Blanco móvil 50m.	5,5 kg Incluido el visor	500gramos Sin ajustes en el disparador		Cualquier visor.  No hay restricción		5,6mm  (.22" LR)	30, carreras lentas
Blanco móvil 50m. Mixtos							30, carreras rápidas
							40, carreras mixtas

### 10.15 ESQUEMAS

Carabina 10m	La longitud del sistema/cañón, incluida cualquier extensión, no debe ser superior a 1000 mm.
Carabina 50m	La longitud del sistema medida desde la parte trasera del cerrojo cerrado en la posición descargada hasta el extremo más delantero del sistema, incluida cualquier extensión, no debe exceder los 1000 mm.





## 10.16 ÍNDICE

10m. Cambio de blancos	10.6.7
Aire o gas insuficiente	10.7.4.6.c
Ajuste del visor, máximo de 60 segundos	10.7.4.e
Alcance de las reglas	10.1.1
Aparición del blanco, en 4 segundos	10.7.4.b
Aplicación de las reglas 10m y 50m	10.1.1
Árbitro de campo RO, deberes y funciones	10.6.3
Árbitro de línea, deberes y funciones	10.6.5
Árbitros de foso, deberes y funciones	10.6.6
Avería de los sistemas de puntuación electrónica de 10 metros (EST)	10.11
Avería de todos los blancos en un campo	10.11.1
Avería de un solo blanco	10.11.2
Ayudante del CRO, deberes y funciones	10.6.2
Cambio de carabina, visor, contrapeso, disparador	10.4.3.5
Cambio de munición	10.10.5
Cambio de visor durante la serie de ensayo	10.10.7.a
Cambio del visor de la carabina en las series de ensayo	10.10.7a
Cancelar y repetir una carrera	10.7.4.1
Cantonera	10.4.2
Carabina 10m - Longitud del conjunto	10.4.4.c
Carabina 10m - Munición	10.4.4.d
Carabina 10m – Peso del disparador	10.4.4.a
Carabina 10m - Reglas	10.4.4
Carabina 50 m - Longitud del conjunto	10.4.3.5.c
Carabina 50 m - Municiones	10.4.3.5.d
Carabina 50 m – Peso del disparador	10.4.3.5.a
Carabina 50 m - Reglas	10.4.3.5
Carrera - Definición	10.7.1.3
Carreras lentas / Carreras rápidas - 20/20	10.7.2.2
Carreras lentas / Carreras rápidas - 30/30	10.7.2.1
Carreras mixtas, 20/20	10.7.2.3
Ceros	10.7.4.5
Ceros y penalizaciones en modalidades de 10m	10.7.4.6
Ciclo de tiempo, controlado por los RO y los miembros del jurado	10.7.4.j
Ciclo de tiempo, ritmo constante	10.7.4.g
Cinta marcadora	10.5.1
Competiciones femeninas/masculinas	10.1.4
Competiciones realizadas en uno / dos día (s)	10.7.2.4
Conocimiento de las reglas	10.1.2
Continuar una competición después de una interrupción	10.10.5
Contrapesos del cañón	10.4.3.4
Control de equipos pre y post competición	10.4.5
Deducción de puntos - No se presenta en el momento señalado	10.9.2
Deducción de puntos – Reclamación injustificada	10.7.4.4
Deducción de puntos / Descalificación - Descarga de gas propulsor	10.7.4.6a
Deportista diestro / Deportista zurdo	10.1.3
Deportista libre	10.7.3.3
Deportista zurdo / Deportista diestro	10.1.3



Desarrollo de las modalidades y reglas de la competición	10.7
Descarga de gas durante la competición	10.7.4.6.c
Descarga de gas propulsor durante la competición 10m	10.7.4.6.b
Desempates	10.12
Detener la competición – Por petición del deportista, justificado	10.7.4.4
Detener la competición – Por petición del deportista, no justificado	10.7.4.4
Detener la competición por el RO – Anulación de carrera bajo petición	10.7.4.1
Dibujos- Esquemas- 10m y 50m carabina	10.14
Disparar antes de estar preparado	10.7.4.c
Disparo adicional – Disparo supervisado	10.11.3.b
Disparo en seco - Una serie completa	10.7.3.2
Disparo en seco completo para el próximo deportista	10.10.6
Disparo rasgado - Puntuación	10.7.4.5.f
Disparos antes de la aparición del blanco, puntuación	10.7.4.5.a
Disparos de ensayo 50m - Parcheado	10.6.6.h
Disparos en seco - Antes de la competición	10.7.3.2
Disparos en seco - Secuencia de deportistas	10.7.3.4
Disparos no efectuado - Incapaz de disparar	10.7.4.3
Disparos no efectuado – Puntuación/Anotación	10.7.4.5.d
Empate individual - Puntuación perfecta	10.12.1
Empates individuales para los primeros 3 lugares	10.12.1.1
Empates para el 4º puesto	10.12.1.3
Empates para el 4º puesto - 10m	10.12.1.3.a
Empates para el 4º puesto - 50m 30/30	10.12.1.3.b,c
Empates para el 4º puesto – 50m mixtas	10.12.1.3.b,c
Empates por equipos	10.12.2
Empezar el blanco desde el lado equivocado o la cola primero	10.7.4.n
Exceder el tiempo de preparación	10.9.1
Finalización de una carrera - 10m; 18 Segundos / 20 Segundos	10.7.4.i
Finalización de una carrera - 50m; 12 Segundos / 18 Segundos	10.7.4.h
Impacto fuera de las zonas de puntuación, puntuación	10.7.4.5
Impacto fuera del blanco, puntuación	10.7.4.5.e
Impactos a 50m – Parcheado de impactos de competición	10.6.6.j
Indicación de impactos - Monitores, etc.	10.7.3.6
Informar al RO de la falta de registro o visualización de un disparo	10.11.3.a
Infracciones y reglas disciplinarias	10.9
Inicio de una serie - Dirección de las carreras - De derecha a izquierda	10.7.3.5
Inicio/Final del tiempo - 50m: 18 segundos / 10m: 20 segundos	10.7.4.1
Interrupción – Causada por un deportista	10.10.4
Interrupción de series más de 5 minutos - Ensayo adicional	10.11.1
Interrupciones	10.10
Interrupciones - Causado por el deportista	10.10.4
Interrupciones - No causado por el deportista	10.10.3.b
Interrupciones – No causado por el deportista	10.10.3
Interrupciones en ensayo por causa del visor	10.10.7
Interrupciones y sanciones en galerías de 10m	10.7.4.6
Jefe de galería – Deberes y funciones	10.6.1
Liberación de la carga propulsora durante la competición 10m	10.7.4.6.b
Modalidades 50m y 10m - Programas	10.7.2
Molestias al deportista	10.7.4.1





Muestra de los impactos al deportista, por lo menos 4 segundos	10.7.4.f
No presentarse a la hora designada - Deportista tardío	10.9.2
Número de disparos por carrera	10.7.3.5
Oficiales de competición	10.6
Oficiales técnicos - EST	10.6.8
Peso de la carabina	10.4.1 / 10.13
Posición de disparo	10.7.1.2 / 10.14
Posición de preparado - Posición incorrecta	10.7.1.2
Posición preparado	10.7.1.1
Posición preparado - Posición incorrecta	10.7.1.2
PREPARADO antes de realizar disparos de ensayo	10.7.4.a
PREPARADO antes del primer disparo de la competición	10.7.4.a
Problemas técnicos con la carabina / munición	10.10.1
Procedimientos de disparo	10.7.4
Rebotes - Puntuación	10.7.4.5.f
Rechazo de un blanco – Aparición antes de estar preparado	10.7.4.c
Reclamación de fallo en el registro o muestra del disparo en el monitor	10.11.3
Reclamación de no preparado, después del disparo	10.7.4.c / k
Reglas de competición	10.7.3
Reglas de competición para medallas	10.8
Reglas de vestimenta	10.5
Reglas desempates	10.12.1.2
Reglas generales	10.1
Reglas generales para carabinas de 50m y 10m	10.4
Reglas generales para carabinas de 50m y 10m - Tabla	10.13
Reglas para campos de tiro y blancos	10.3
Reparación de una carabina	10.10.5
Retrasar la indicación "Preparado" innecesariamente - Penalizaciones	10.7.4.d
Secretario del puesto - Deberes y funciones	10.6.4
Seguridad	10.2
Tabla de especificaciones	10.13
Tiempo de preparación - 2 minutos	10.7.3.7
Una carabina por competición	10.4.3.4
Verificación de los tiempos por parte del jurado durante la competición	10.7.4.m
Visor no apretado correctamente	10.10.7.d
Visores	10.4.3
Visores - Infracciones	10.10.7
Visores 10m carabina	10.4.3.2
Visores 50m carabina	10.4.3.1