



**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 TÉCNICO GENERAL PARA TODAS LAS MODALIDADES DE TIRO

En vigor a partir del 04/05/2023



DEFINICIONES Y ABREVIATURAS	3
PRUEBAS DE TIRO RECONOCIDAS POR ISSF	5
6.1 GENERAL	8
6.2 SEGURIDAD	10
6.3 BLANCOS Y REGLAS PARA BLANCOS	13
6.4 CAMPOS DE TIRO Y OTRAS INSTALACIONES	25
6.5 CALIBRADORES E INSTRUMENTOS	47
6.6 ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO	48
6.7 VESTIMENTA Y EQUIPO DE COMPETICIÓN	53
6.8 DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN	56
6.9 ORGANIZACIÓN COMPONENTES COMITÉ DE COMPETICIÓN	58
6.10 OPERACIONES DE COMPETICIÓN EN EST	59
6.11 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN (Véase 6.17, procedimientos de competición en las finales)	64
6.12 REGLAS DE CONDUCTA PARA DEPORTISTAS Y OFICIALES	78
6.13 INTERRUPCIONES	81
6.14 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y RESULTADOS	82
6.15 DESEMPATES	85
6.16 PROTESTAS Y APELACIONES	86
6.17 FINAL PRUEBAS OLÍMPICAS CARABINA, FUSIL Y PISTOLA	88
6.18 PRUEBAS DE EQUIPOS MIXTOS CARABINA Y PISTOLA AIRE	113
6.19 FINALES EN PRUEBAS DE ESCOPETA OLÍMPICA	121
6.20 SKEET PRUEBAS DE EQUIPOS MIXTOS	128
6.21 FORMULARIOS	135
6.22 CÓDIGO DE VESTIMENTA ISSF	145
6.23 ÍNDICE	148
1 BLANCOS DE PAPEL Y CALIBRES DE PUNTUACIÓN	157
2 EQUIPAMIENTO DE CAMPOS Y PUESTOS DE TIRO	161
3 DEBERES DE LOS OFICIALES DE COMPETICIÓN	163
4 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN	165
5 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN	166
6 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y MARCADO DE 300M 333	170

REGLAS NUMÉRICAS:

Todas las reglas de la ISSF se numeran de acuerdo con un protocolo de numeración que limita los números de los artículos a cuatro (4) niveles (es decir 6.10.3.5). Si se usa un quinto nivel esas reglas serán designadas con las letras a), b), c), etc.



DEFINICIONES Y ABREVIATURAS.

Las siguientes son definiciones de términos especiales y abreviaturas que se utilizan en las Reglas Técnicas Generales de la ISSF y en las Reglas de Carabina, Fusil, Pistola, Escopeta, Blanco Móvil y “*Target Sprint*” de la ISSF.

Término	Definición
Atletas/ Deportistas	Atletas/Deportistas. Competidores o participantes en pruebas deportivas.
Campeonato	Una única competición de tiro organizada con un programa de pruebas. Un Campeonato (C mayúscula) es una competición que está autorizada y supervisada por las reglas de la ISSF, Delegados Técnicos, Jurados y controles antidopaje.
Competición	Una referencia general a una competición deportiva que puede incluir una serie de pruebas (Campeonato) o puede ser una competición dentro de una sola prueba
CRO	Árbitro jefe de campo.
Deporte	Una agrupación distinta de pruebas competitivas con elementos comunes y un único órgano de gobierno. El TIRO (en mayúsculas) es un "deporte" en el que los deportistas en diferentes pruebas disparan con sus armas a los blancos que clasifican a los deportistas que compiten según sus puntuaciones. El COI reconoce el tiro como uno de los 28 deportes olímpicos básicos de verano.
Disciplina	Un subgrupo de pruebas dentro de un deporte que tienen características en común. En el deporte del tiro hay cinco disciplinas: 1) Carabina/Fusil. 2) Pistola. 3) Escopeta. 4) Blanco Móvil y 5) “ <i>Target Sprint</i> ”
Disparos de competición	Todos los disparos que cuentan en la puntuación de un deportista
Disparos de ensayo	Disparos de ensayo o de calentamiento que se realizan, en una prueba de tiro, antes de los disparos de competición.
Dorsal	Cada deportista inscrito en los campeonatos recibe un dorsal o número de inicio único. Estos números se usan para identificar y localizar a los competidores y deben llevarlos en la espalda durante el entrenamiento y la competición
Escuadras	Asignación de deportistas inscritos en una prueba de Escopeta, a tandas y puestos de tiro en pruebas de Carabina, Fusil o Pistola o la asignación de deportistas a escuadras específicas en pruebas de Escopeta. Este proceso permite la producción de Listas de Inicio.
EST	Puntuación por blancos electrónicos
Fase	Una fase o una parte de una prueba de tiro. La prueba de carabina/fusil 3 posiciones tiene 3 fases, una para cada posición. La prueba femenina de Pistola 25m tiene 2 fases, precisión y tiro rápido.
Final	La Final es la última fase de una competición. En una final individual, los ocho mejores deportistas de la calificación tienen una nueva competición (comenzando desde cero) para decidir su clasificación final y las medallas.



FOP. Campo de tiro	Campo de tiro. En el tiro, el FOP incluye la zona detrás de la línea de tiro, donde el acceso está restringido a los deportistas que compiten y a los árbitros de servicio, la línea de tiro y los puestos de tiro y un zona al fondo del campo que incluye los blancos, los parapetos traseros y la zona de seguridad..
Hora de inicio	La hora de inicio en cada prueba de tiro, es el momento en que comienzan las órdenes para el primer disparo de competición.
Listas de clasificación	Hay dos listas de clasificación basadas en los resultados de los deportistas en los campeonatos de la ISSF. 1. Clasificación mundial, basada en los resultados de los deportistas, durante el calendario del año, en los campeonatos de la ISSF 2. Ranking de clasificación para los Juegos Olímpicos, basado en los resultados de los deportistas en las competiciones clasificatorias de la ISSF, durante el período de clasificación olímpica, aprobado por el COI.
Listas de inicio	Documentos oficiales producidos en las competiciones, que enumeran a todos los competidores inscritos en una prueba, de acuerdo con la tanda, el puesto de tiro o escuadra de un deportista y su posición en la escuadra
Min. / Seg.	Mínuto (s) / Segundo (s)
MQS	Puntuación mínima de calificación
Prueba abierta	Pruebas en las que todos los deportistas pueden competir sin limitaciones de género o edad.
Prueba Olímpica	Una prueba deportiva de tiro aceptada por el COI para su inclusión en el programa olímpico. El deporte del tiro tiene 15 pruebas olímpicas. Cada prueba olímpica tiene una calificación y una final.
Prueba	Es un concurso de tiro único con un curso específico de tiro y reglas de conducta.
Pruebas por equipo	La ISSF reconoce las pruebas por equipo. Estas pruebas por equipo establecen clasificaciones basadas en las puntuaciones totales alcanzadas por tres deportistas. Las pruebas de equipos mixtos son de un hombre y una mujer, ambos del mismo país.
PET	Entrenamiento previo a la competición.
Presentación deportiva	Mejoras visuales, de audio y de información, como anuncios, música, color y medios educativos que se utilizan en la realización de las competiciones de tiro para informar y hacerlas más atractivas para los espectadores y las audiencias televisivas.
Proceso de tiro	Una descripción de las fases de competición dentro de una prueba que especifica el número de disparos en cada serie y fase, el tipo de tiro y los límites de tiempo.
RO	Árbitro de campo
Ronda/tanda	Es una fase de competición dentro de una prueba de tiro. Las pruebas de tiro pueden tener rondas o tandas de eliminación, de clasificación y de finales. En las pruebas de plato la “ronda” también puede referirse a series de 25 platos/dobles.
RTS	Resultados, cronometraje y puntuación. El proceso RTS es una parte de las operaciones de la competición que implica la preparación de las listas de inicio, puntuación de los blancos, la resolución de problemas de puntuación y la preparación y publicación de las listas de resultados.
Series	Secuencia de disparos dentro de una fase de tiro.



PRUEBAS DE TIRO RECONOCIDAS POR ISSF

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

En los campeonatos ISSF, para las pruebas de hombres, damas y juniors de ambos sexos, pueden haber competiciones individuales solamente o competiciones individuales y de equipo (3 personas) como se indica en este Reglamento y el Programa de competición (3.7).

El estatus indica el estado de reconocimiento para cada prueba:

- a) M = Prueba reconocida como prueba de hombres.
- b) W = Prueba reconocida como prueba de damas.
- c) MJ = Prueba reconocida como prueba de juniors masculinos.
- d) WJ = Prueba reconocida como prueba de juniors femeninos.
- e) Olímpico = Prueba reconocida por el COI para su inclusión en el programa de los Juegos Olímpicos.
- f) WCH = Prueba obligatoria en un Campeonato del Mundo.
- g) WCHS = Prueba del Campeonato del Mundo separable que se puede organizar en un WCH separado si no se puede incluir en un WCH regular (ver 3.3.3.4).
- h) Las pruebas olímpicas tienen una calificación y una final. Las pruebas no olímpicas solo tienen un "programa completo" sin finales.
- i) Las reglas técnicas para todas las disciplinas ISSF se encuentran en las reglas técnicas generales 6.0 y en las reglas de carabina, fusil, pistola, escopeta y blanco móvil 7.0, 8.0, 9.0, 10.0
- j) Las reglas técnicas para las finales de carabina o fusil y pistola se encuentran en 6.17; Las reglas para las finales para plato se encuentran en 9.18; Las reglas para las medallas en blanco móvil se encuentran en 10.8.
- k) Las reglas técnicas para las pruebas de equipo mixto se encuentran en 6.18 y 9.19.



PRUEBAS PARA HOMBRES Y JÚNIORS MASCULINOS

PRUEBA	ABREVIATURAS	ESTATUS	CALIFICACIÓN O PROGRAMA COMPLETO	FINAL
Carabina aire 10m (de pie)	AR60	M, MJ, Olímpico, WCH	60 disparos	24 disparos
Carabina 50m 3 Posiciones (rodilla, tendido, pie)	FR3X20	M, MJ, Olímpico, WCH	3X20 disparos	45 disparos
Carabina 50m Tendido	FR60PR	M, MJ, WCH	60 disparos	
Fusil 300m 3 Posiciones (rodilla, tendido, pie)	300FR3X20	M, WCHS	3 X 20 disparos	
Fusil 300m Estándar 3 Posiciones (rodilla, tendido, pie)	300STR3X20	M, WCHS	3 X 20 disparos	
Fusil 300m Tendido	300FR60PR	M, WCHS	60 disparos	
Pistola Aire 10m	AP60	M, MJ, Olímpico, WCH	60 disparos	24 disparos
Pistola 25m Tiro Rápido (series de 8, 6 y 4 seg.)	RFP	M, MJ, Olímpico WCH	30 + 30 disparos	40 disparos
Pistola 25m Estándar (series de 150, 20 y 10 seg.)	STP	M, MJ, WCH	20 + 20 + 20 disparos	
Pistola 25m Fuego Central (series precisión y tiro rápido)	CFP	M solo, WCH	30 + 30 disparos	
Pistola 25m (series precisión y tiro rápido)	SPM	MJ solo, WCH	30 + 30 disparos	
Pistola 50m Libre	FP	M, MJ, WCH	60 disparos	
Trap	TR125	M, MJ, Olímpico, WCH	125 platos	50 platos máx.
Skeet	SK125	M, MJ, Olímpico, WCH	125 platos	60 platos máx.
Doble Trap	DT150	M, MJ, WCH	150 platos	
Blanco Móvil 10m (carreras lentas y rápidas)	10RT	M, MJ, WCHS	30 + 30 disparos Competición por las medallas (ver 10.8)	
Blanco Móvil Mixto 10m (carreras lentas y rápidas)	10RTMIX	M, MJ, WCHS	40 disparos mixtos	
Blanco Móvil 50m (carreras lentas y rápidas)	50RT	M, MJ, WCHS	30 + 30 disparos	
Blanco Móvil Mixto 50m (carreras lentas y rápidas)	50RTMIX	M, MJ, WCHS	40 disparos mixtos	



PRUEBAS PARA DAMAS Y JÚNIORS FEMENINOS

PRUEBA	ABREVIATURAS	ESTATUS	CALIFICACIÓN O PROGRAMA COMPLETO	FINAL
Carabina Aire 10m (de pie)	AR60	W, WJ, Olímpico, WCH	60 disparos	24 disparos
Carabina 3 Posiciones 50m (rodilla, tendido, pie)	R3X20	W, WJ, Olímpico, WCH	3X20 disparos	45 disparos
Carabina 50m Tendido	R60PR	W, WJ, WCH	60 disparos	
Fusil 3 Posiciones 300m (rodilla, tendido, pie)	300R3X20	W, WCHS	3 x 20 disparos	
Fusil 300m Tendido	300R60PR	W, WCHS	60 disparos	
Pistola Aire 10m	AP60W	W, WJ, Olímpico, WCH	60 disparos	24 disparos
Pistola 25m (series precisión y tiro rápido)	SP	W, WJ, Olímpico, WCH	30 + 30 disparos	50 disparos.
Trap	TR125W	W, WJ, Olímpico, WCH	125 platos	50 platos máx.
Doble Trap	DT150W	W, WJ	150 platos	
Skeet	SK125W	W, WJ, Olímpico, WCH	125 platos	60 platos máx.
Blanco Móvil 10m (carreras lentas y rápidas)	10RTW	W, WJ, WCHS	30 + 30 disparos. Competición por medallas (ver 10.8)	
Blanco Móvil Mixto 10m (carreras lentas y rápidas)	10RTMIXW	W, WJ, WCHS	40 disparos mixtos	

PRUEBAS PARA EQUIPO MIXTO UN HOMBRE Y UNA MUJER

PRUEBA	ABREVIATURAS	ESTATUS	CALIFICACIÓN	FINAL
Carabina Aire 10m (de pie)	ARMIX	M+W, MJ+WJ.	30 disparos cada deportista	Fases finales 1 y 2, Gana el Equipo Mixto al conseguir 16 puntos.
Pistola Aire 10m	APMIX	M+W, MJ+WJ.	30 disparos cada deportista	Fases finales 1 y 2, Gana el Equipo Mixto al conseguir 16 puntos.
Trap	TRMIX	M+W, MJ+WJ.	75 + 75	Sin final
Skeet	SKMIX	M+W, MJ+WJ..	75 + 75	Fase final 1 y 2, 24 disparos cada deportista = 48 máximo.

Se pueden incluir otras pruebas de equipos mixtos en los Campeonatos de la ISSF con la aprobación del Comité Ejecutivo.



6.1. GENERAL

6.1.1 **Objetivo y propósito de la reglas de la ISSF**

La ISSF establece Reglas Técnicas para el deporte de tiro para regir la realización de pruebas de tiro reconocidas por la ISSF (Reglamento General de la ISSF, 3). El objetivo de las Reglas Técnicas de la ISSF es lograr la uniformidad en la conducción de los Campeonatos de la ISSF y aquellas competiciones autorizadas por la ISSF. Las pruebas de tiro de los Juegos Olímpicos están autorizadas por el COI. Se aplican al deporte de tiro en todo el mundo y para promover el desarrollo del deporte.

- a) **Las Reglas Técnicas Generales de la ISSF** incluyen reglas para la construcción del campo de tiro, blancos, puntuación y procedimientos de competición específicos para todas las disciplinas de tiro.
Las Reglas de Disciplina se aplican específicamente a las cinco (5) disciplinas de tiro: Carabina/fusil, Pistola, Escopeta, Blanco Móvil y “*Target Sprint*”;
- b) **Las Reglas Técnicas Generales y de Disciplina de la ISSF** están aprobadas por el Consejo Administrativo de la ISSF de acuerdo con la Constitución de la ISSF;
- c) **Las Reglas Técnicas Generales y de Disciplina de la ISSF** están subordinadas a la Constitución de la ISSF y al Reglamento General de la ISSF; y
- d) Se aprueban las **Reglas Técnicas Generales y de Disciplina de la ISSF** para que sean efectivas por un período de cuatro (4) años a partir del 1 de enero del año siguiente a los Juegos Olímpicos. Excepto en situaciones especiales, las Reglas de la ISSF no se modificarán durante este período de cuatro (4) años.

6.1.2 **Aplicación de las Reglas Técnicas Generales y Disciplinarias de la ISSF**

- a) Los Campeonatos de la ISSF son competiciones deportivas de tiro en los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo, Finales de la Copa del Mundo, Campeonatos Continentales, Juegos Continentales, Campeonatos del Mundo Junior y Copas del Mundo Junior que son supervisadas por la ISSF de acuerdo con las Regulaciones Generales de la ISSF, 3.2.1, y estas reglas;
- b) La ISSF, con la aprobación del Comité Ejecutivo, puede designar otras competiciones que cumplan con los estándares de supervisión de la ISSF (es decir, Delegado Técnico, Jurados, control de dopaje, procedimientos de inscripción, gestión de resultados, etc.) como competiciones en las que las puntuaciones MQS/RPO pueden obtenerse y donde se puedan establecer Récords Mundiales, por ejemplo, competiciones de Gran Premio.
- c) Las Reglas Técnicas Generales y de Disciplina de la ISSF deben regir todos los Campeonatos de la ISSF;
- d) La ISSF recomienda que las Reglas de la ISSF también se utilicen para regir las competiciones regionales, nacionales y otras que no sean campeonatos de la ISSF, pero donde las pruebas de la ISSF estén en el programa;
- f) Todos los oficiales de competición, deportistas, entrenadores y jefes de equipo deben estar familiarizados con las reglas de la ISSF y deben asegurarse de que se cumplan;



- g) Es responsabilidad de cada deportista cumplir con estas reglas;
- h) Cuando una regla se refiere a los deportistas diestros, lo contrario de esa regla se aplica a los deportistas zurdos; y
- i) A menos que una regla se aplique específicamente a una prueba de hombres o de mujeres, debe aplicarse de manera uniforme tanto a las pruebas de hombres como de mujeres.
- j) Cuando los diagramas y tablas en estas reglas contengan información específica, la información específica en estos diagramas y tablas tiene la misma autoridad que las reglas numeradas.

6.1.3 Alcance de las reglas técnicas de la ISSF

Las reglas técnicas de la ISSF incluyen:

- a) Reglas para la preparación y organización de campeonatos ISSF;
- b) Reglas que se aplican a todas las disciplinas de tiro o a más de una disciplina de tiro (Reglas Técnicas Generales); y
- c) Reglas que se aplican a una disciplina de tiro (Reglamento Técnico Especial).

6.1.4 Regla uniforme para equipo y vestimenta.

El tiro es un deporte en el que el equipo y la vestimenta juegan un papel fundamental en la realización del deporte. Los deportistas solo deben usar el equipo y la vestimenta que cumplan con las reglas de la ISSF. Se prohíbe cualquier arma, dispositivo, equipo, accesorio u otro objeto que pueda dar al deportista una ventaja injusta sobre los demás y que no se menciona específicamente o sea contrario al espíritu de estas reglas. Las reglas de la ISSF para equipos y vestimenta se aplican estrictamente (ver 6.7.9) para garantizar que ningún deportista tenga vestimenta, equipo o accesorios que le den una ventaja injusta sobre los otros 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 designa a los delegados técnicos de ISSF, miembros del jurado y oficiales técnicos, para cada campeonato de ISSF, de acuerdo con los artículos 1.8.2.6 y 3.4. Estos nombramientos incluyen;

- a) Delegado (s) técnico (s);
- b) Jurado (s) de competición/Control de equipo/RTS;
- c) Se puede designar un Jurado de Apelación, de lo contrario, el Delegado Técnico puede designar un Jurado de Apelación cuando sea necesario.
- d) Un proveedor oficial de resultados responsable de proporcionar y operar la tecnología electrónica necesaria para la gestión de inscripciones, resultados, operaciones de competición, presentación de resultados y archivo de resultados.



6.1.5.2 **Comité organizador.** Se debe formar un comité organizador para cada campeonato ISSF de acuerdo con 3.4.1. El comité organizador es responsable de la preparación, administración y realización de las competiciones de tiro. El comité organizador en cooperación con la ISSF, debe nombrar al:

- a) CRO, jefe de árbitros; RO, árbitros de campo, jefe de árbitros y árbitros según corresponda, que son los responsables de dirigir realmente las pruebas de tiro,
- b) Oficial jefe de RTS (resultados, cronometraje y puntuación) y los asistentes necesarios, para establecer una oficina de RTS responsable de las inscripciones, acreditación, puntuación y resultados, durante el campeonato.
- c) Jefe de control de equipos y oficiales de control de equipos apropiados, que serán los responsables del control de equipo; y
- d) Todo el personal necesario para cumplir con sus responsabilidades, como organizador del campeonato de la ISSF.

6.2 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

6.2.1 Reglas generales de seguridad

6.2.1.1 Las reglas de la ISSF establecen requisitos específicos de seguridad específicos que deben aplicarse en todos los campeonatos ISSF. Los jurados y comités organizadores son los responsables de la seguridad.

6.2.1.2 Las reglas de seguridad, necesarias y especiales, para los campos de tiro, difieren de un país a otro, por lo que el comité organizador puede establecer reglas de seguridad adicionales. Se debe informar a los jurados, los árbitros, los delegados de equipo y los deportistas, deben ser informados, sobre cualquier regla de seguridad especial, en el programa de competición.

6.2.1.3 La seguridad de los deportistas, árbitros de campo y espectadores requiere una continua y cuidadosa atención en el manejo de las armas. Es el deber de los árbitros de campo hacer cumplir la seguridad de las armas y es obligación de los deportistas y oficiales de equipo, aplicar todas las reglas de seguridad y manejo de las armas.

6.2.1.4 La ISSF puede negarse a aceptar la inscripción de un deportista en una competición, si tiene información sustancial de las autoridades competentes, de que este deportista representa una amenaza grave para la seguridad de los demás en el campo de tiro.

6.2.1.5 En el interés de la seguridad, un miembro del jurado o un RO pueden detener la competición en cualquier momento. Los deportistas o los delegados de equipo deben notificar inmediatamente, a los RO o a los miembros del jurado, cualquier situación que pueda ser peligrosa.

6.2.1.6 Un árbitro de control de equipo, árbitro de campo, o un miembro del jurado pueden recoger el equipo de un deportista (incluida su arma) para controlarlo, sin su permiso pero en su presencia, y con su conocimiento. Sin embargo se deben tomar medidas inmediatas cuando se trate de una cuestión de seguridad.



6.2.2 **Reglas para el manejo de las armas.**

- 6.2.2.1 Para garantizar la seguridad, todas las armas deben manejarse con el máximo cuidado en todo momento. Las armas no deben retirarse de la línea de tiro, durante los entrenamientos o las competiciones, excepto con el permiso de un RO.
- 6.2.2.2 Las banderas de seguridad, fabricadas de color naranja fluorescente o material brillante similar, se deben insertar, en todas las carabinas, fusiles, pistolas y escopetas semiautomáticas en todo momento, excepto cuando quitarlas esté autorizado por estas reglas. Para demostrar que las armas de aire comprimido están descargadas, las banderas de seguridad (líneas de seguridad) deben ser suficientemente largas como para extenderse a largo del cañón. Las banderas de seguridad para el resto las armas deben tener una sonda que se inserta dentro de la recámara (extremo de la recámara del cañón) para demostrar que la recámara está vacía. Los mecanismos de las escopetas deben estar abiertos para demostrar que están descargadas.
- a) Se deben insertar banderas de seguridad, en todas las armas que no estén en los estuches o en las cajas, antes de que se llame a los deportistas a la línea, al salir del puesto de tiro, después de completar las series o tandas y cuando el personal deba pasar por delante de la línea de tiro. En las finales, las banderas de seguridad, no se pueden quitar hasta que empiecen los tiempos de preparación y ensayo.
 - b) Si la bandera de seguridad no se utiliza como lo exige esta regla, un miembro del jurado debe dar una ADVERTENCIA (tarjeta amarilla), al deportista con instrucciones para insertar una bandera de seguridad en el arma; y
 - c) Si el Jurado confirma que un deportista, después de ser advertido, se niega a utilizar la bandera de seguridad, según lo requerido por esta regla, el deportista debe ser descalificado (DSQ).
- 6.2.2.3 Mientras los deportistas están en sus puestos de tiro, las armas deben estar siempre apuntando en una dirección segura. El mecanismo o la recámara no deben cerrarse hasta que el arma se encuentre apuntando en dirección segura hacia el fondo del campo.
- 6.2.2.4 Al colocarlas en la mesa o en el suelo, para abandonar el puesto de tiro, o cuando la tirada se complete, las armas deben descargarse y abrirse, (cerrojo o mecanismo de bloqueo) y las banderas de seguridad insertadas. Antes de abandonar el puesto de tiro, el deportista debe confirmar y el RO debe comprobar que no hay ningún cartucho o balín en la recámara del arma, cañón o cargador y que la bandera de seguridad está insertada.
- 6.2.2.5 Si los deportistas enfundan o guardan las armas o las retiran de los puestos de tiro, sin haberlas revisado un RO, pueden ser descalificados, si el Jurado determina que se trata de una infracción significativa de seguridad.
- 6.2.2.6 Durante la tirada, el arma puede dejarse (no sostenerse) solo después de retirar los cartuchos y/o el cargador y esté el mecanismo abierto. Las armas de aire deben asegurarse abriendo la palanca de amartillado o la apertura de carga.
- 6.2.2.7 Cuando haya personal delante de línea de tiro, no se permite manipular las armas y se deben insertar las banderas de seguridad. Si es necesario, que durante el entrenamiento, la competición o una final, un miembro del jurado, un RO o un técnico pase por delante de la línea de tiro, deberá estar autorizado y controlado por el árbitro jefe de campo (CRO) y cualquier movimiento por delante de la línea de tiro solo se puede permitir después de que todas las armas tengan insertadas la bandera de seguridad.
- 6.2.2.8 En el campo de tiro, cuando las armas no estén en el puesto de tiro, siempre estarán guardadas en sus estuches, a no ser que hayan sido autorizados por un RO.



6.2.3 **Órdenes de campo**

6.2.3.1 El CRO y otros árbitros de campo apropiados RO, son los responsables de dar las órdenes de, “**CARGUEN**”, “**YA**”, “**ALTO**”, “**DESCARGUEN**”, y cualquier otra orden necesaria. Los árbitros de campo deberán asegurarse de que las órdenes se cumplen y que las armas se manejen con seguridad.

6.2.3.2 Las armas y sus cargadores sólo pueden cargarse en el puesto de tiro y después de dar la orden de “**CARGUEN**” o “**YA**”. El resto del tiempo las armas y los cargadores deben estar descargados.

6.2.3.3 Solo se puede cargar un cartucho, si tiene cargador; en una prueba de Carabina o Pistola 50 m. Si se usa una pistola de aire de 5 disparos en una competición de Pistola Aire 10 m, solo se puede cargar un balín.

6.2.3.4 Un arma se considera cargada cuando un cartucho o un balín, o un cargador con cartuchos, entra en contacto con un arma. Nadie puede colocar un cartucho, o balín, o cargador con cartuchos, en o sobre un arma, o su recámara, o cañón, hasta que se dé la orden de “**CARGUEN**”.

6.2.3.5 Si un deportista efectúa un disparo, antes de dar la orden “**CARGUEN**” o “**YA**”, o después de que de de la orden “**ALTO**” o “**DESCARGUEN**” puede ser descalificado, si la seguridad está involucrada.

6.2.3.6 Cuando se da la orden o la señal de “**ALTO**”, la tirada debe detenerse inmediatamente. Cuando se dé la orden de “**DESCARGUEN**”, todos los deportistas deben descargar sus armas y cargadores y ponerlos en seguridad (para descargar armas de aire, pedir permiso al RO). La tirada sólo puede reanudarse cuando se vuelva a dar la orden de “**YA**”.

6.2.4 **Requisitos adicionales de seguridad**

6.2.4.1 Disparo en seco es la liberación del mecanismo de gatillo amartillado, de una pistola de cartuchos descargada, o la liberación del mecanismo de gatillo de un arma de aire o gas, equipada con un dispositivo que permite accionar el gatillo sin liberar la carga propulsora (aire o gas). Los ejercicios de puntería y disparos en seco están permitidos únicamente en la línea de tiro, o en una zona designada, de acuerdo con estas reglas.

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. Esto puede ser comprobado por el control de equipos.

6.2.5 **Protección auditiva**

Todos los deportistas, árbitros de campo y otras personas en las inmediaciones de las líneas de tiro de 25m, 50m y 300m y todos los deportistas de tiro al plato, deben usar tapones para los oídos, auriculares o protección auditiva similar. Los avisos deben colocarse en un lugar destacado y la protección auditiva debe estar disponible, para todas las personas, en las zonas de tiro. Los deportistas o entrenadores no pueden usar protección auditiva, que incorpore cualquier tipo de dispositivo de mejora o recepción de sonido, en la FOP. Los árbitros de la competición pueden usar dispositivos de protección auditiva para mejorar el sonido u otros dispositivos de comunicación en la FOP. Los deportistas con discapacidad auditiva pueden usar dispositivos para mejorar el sonido, con la aprobación del jurado.

6.2.6 **Protección ocular**

Todos los deportistas, mientras disparan, deben usar gafas de tiro inastillables, o protección ocular similar.



6.3 BLANCOS Y REGLAS PARA 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 electrónicos (EST) o blancos de papel para las pruebas de carabina, fusil, pistola y, platos de arcilla para las pruebas de escopeta. **Nota: las reglas específicas para la puntuación de los blancos de papel, ahora están disponibles en el anexo de estas reglas. Reglas para la puntuación de blancos de papel.**

6.3.1.2 Todos los blancos utilizados en los campeonatos de la ISSF deben cumplir con los anillos de puntuación, las dimensiones u otras especificaciones dadas en estas reglas.

6.3.1.3 Las muestras de los platos (veinte (20) platos de calificación, y veinte (20) platos llenos de polvo para las finales) que se utilizarán en los campeonatos de la ISSF, deberán presentarse al secretario general de ISSF para su prueba, comprobación de especificaciones y aprobación, por lo menos seis (6) meses antes del inicio de cada campeonato.

6.3.2 Requisitos para blancos de puntuación electrónica, EST.

6.3.2.1 Solo pueden utilizarse blancos electrónicos, EST, probados y aprobados por la ISSF.

6.3.2.2 El requisito de precisión para EST, es puntuar los disparos con una precisión de al menos la mitad de una décima parte, de un anillo de puntuación. Las tolerancias dadas para puntuar tamaños de anillos de puntuación en blancos de papel no se aplican a EST.

6.3.2.3 Todas las unidades de blanco EST deben tener una zona de puntería de color negro que corresponda en tamaño a las zonas negras de los respectivos blancos de competición (regla 6.3.4) y una zona blanca o blanquecina, de contraste no reflectante, que rodee la zona de puntería.

6.3.2.4 Las puntuaciones registradas por EST deben determinarse de acuerdo con las dimensiones del anillo de puntuación para los blancos de competición (regla 6.3.4).

6.3.2.5 Cada disparo que alcance un EST debe mostrar su resultado con su ubicación y valor, mostrados en un monitor colocado en el puesto de tiro.

6.3.2.6 Los blancos electrónicos EST a 10m, deben usar una tira de papel u otra forma de tira de testigo, para poder determinar si un disparo dio o no en el blanco.

6.3.2.7 Una copia impresa de los resultados de cada deportista, de una fuente de memoria que no sea la computadora principal del sistema EST, (copia de seguridad) debe estar disponible inmediatamente, durante y después de una competición.

6.3.2.8 Cuando se usan EST, los blancos deben ser revisados, antes de cada campeonato ISSF, para asegurar que estén puntuando correctamente bajo condiciones normales de uso, bajo la supervisión del delegado técnico.

6.3.3 Reglas de ISSF para los blancos.

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



- 6.3.3.1 Los blancos de carabina, fusil y pistola pueden puntuarse en valores de anillos enteros o, si se usan EST, o máquinas electrónicas de puntuación de blancos de papel, en valores de anillos decimales.
Las puntuaciones decimales de los anillos se determinan dividiendo la zona de puntuación de un anillo completo en diez anillos de puntuación iguales que se designan con valores decimales que comienzan con cero (es decir, 10.0, 9.0, etc.) y terminan con nueve (es decir, 10.9, 9.9, etc.)
- 6.3.3.2 Las competiciones de eliminación y tandas de calificación de carabina, fusil y pistola, se puntúan en valores enteros, excepto en los campeonatos ISSF, competiciones de tandas de calificación y eliminación para Carabina Aire 10m hombres y juniors masculinos, Carabina Aire 10m damas y júnior femeninos, Carabina 50m tendido, hombres y júnior masculinos, Carabina 50m tendido, damas y júnior femeninos y Carabina Aire 10m equipo mixto i equipo mixto júnior, que deben puntuarse en valores decimales.
- 6.3.3.3 Las finales de carabina, fusil y pistola, la calificación y finales de equipos mixtos de carabina, fusil y pistola se puntúan en valores decimales, excepto las finales de Pistola 25m que utilizan puntuación de acierto/fallo con zonas de puntuación basadas, en valores decimales establecidos por estas reglas.

6.3.4 Blancos oficiales ISSF

6.3.4.1 Blanco para Fusil 300 metros

Zona 10	100mm	($\pm 0.5\text{mm}$)	Zona 5	600mm	($\pm 3.0\text{mm}$)
Zona 9	200mm	($\pm 1.0\text{mm}$)	Zona 4	700mm	($\pm 3.0\text{mm}$)
Zona 8	300mm	($\pm 1.0\text{mm}$)	Zona 3	800mm	($\pm 3.0\text{mm}$)
Zona 7	400mm	($\pm 3.0\text{mm}$)	Zona 2	900mm	($\pm 3.0\text{mm}$)
Zona 6	500mm	($\pm 3.0\text{mm}$)	Zona 1	1000mm	($\pm 3.0\text{mm}$)

Diez interior = 50mm ($\pm 0.5\text{mm}$).

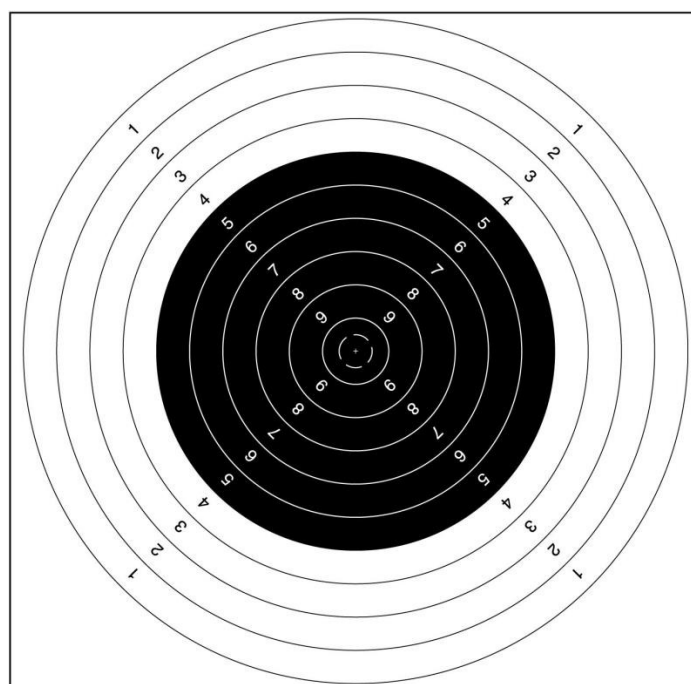
Zona negra, del 5 al 10 = 600mm ($\pm 3.0\text{mm}$).

Grosor del anillo: de 0.5mm a 1.0mm.

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

Los valores del anillo de puntuación del 1 al 9 están impresos en las zonas de puntuación, en líneas diagonales en ángulo recto entre si.

La zona de puntuación del 10, no está marcada con un número.



Blanco para Fusil 300m

6.3.4.2 Blanco para Carabina 50m

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

Diez interior = 5mm (±0.1mm).

Zona negra desde parte del 3 al 10 = 112.4mm (±0.5mm)

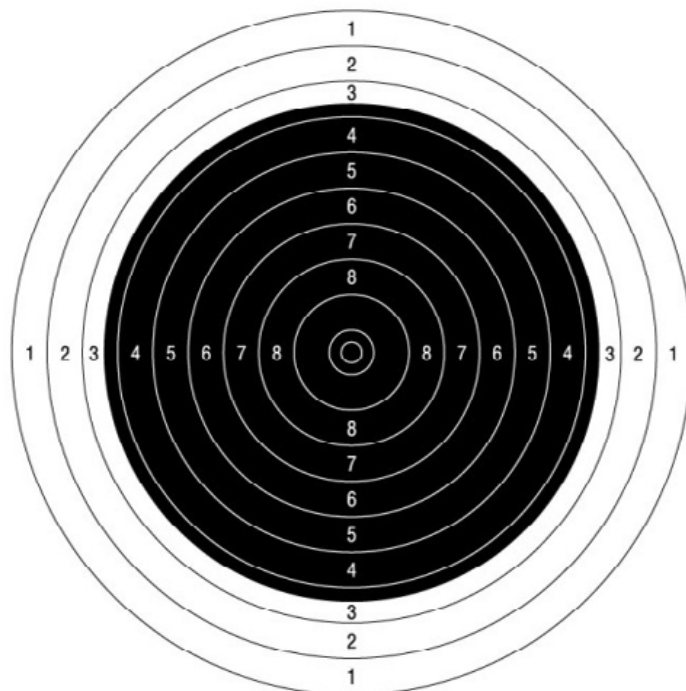
Grosor del anillo: de 0.2mm a 0.3mm.

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

Los valores del anillo del 1 al 8 están impresos en las zonas de puntuación en líneas, verticales y horizontales, en ángulo recto entre sí.

Las zonas del 9 y del 10, no están marcadas con un número.

Pueden utilizarse blancos de inserción (200mm x 200mm).



Blanco para Carabina 50m

6.3.4.3 Blanco para Carabina Aire 10m

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

Diez interior: cuando el anillo del 10 (punto blanco) se ha impactado completamente, según lo determinado por el uso de un indicador de puntuación EXTERIOR de pistola de aire.

Zona negra del 4 al 9 = 30,5mm (±0,1mm).

El anillo del diez es un punto blanco = 0,5mm (±0,1mm).

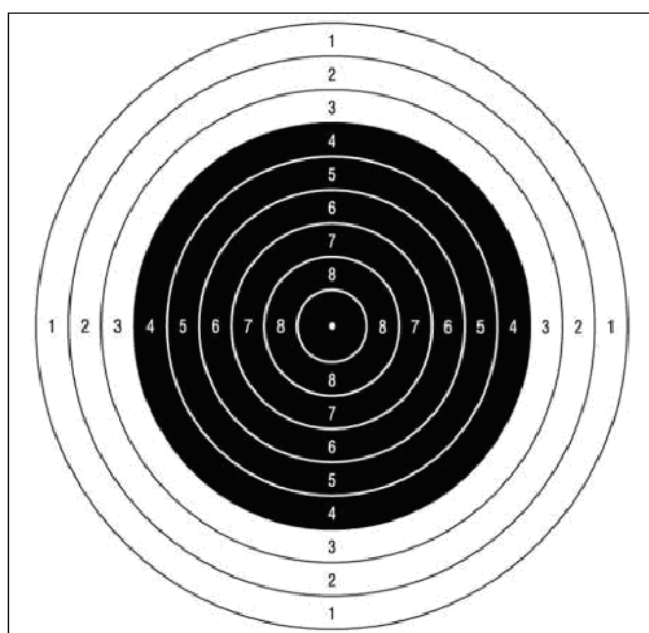
Grosor del anillo: 0,1mm a 0,2mm.

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

Los valores del anillo de puntuación del 1 al 8 están impresos en las zonas de puntuación en líneas verticales y horizontales, en ángulo recto entre sí. La zona de 9 puntos no está marcada con un número.

El 10 es un punto blanco.

Se deben proporcionar cartulinas traseras de 170mm x 170mm, de color similar al material del blanco para mejorar su visibilidad.



Blanco para Carabina Aire 10m

6.3.4.4 Blanco para Pistola Tiro Rápido 25m.

(Para Pistola Tiro Rápido de 25m, fases de Tiro Rápido en Pistola Fuego Central 25m y Pistola 25m)

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

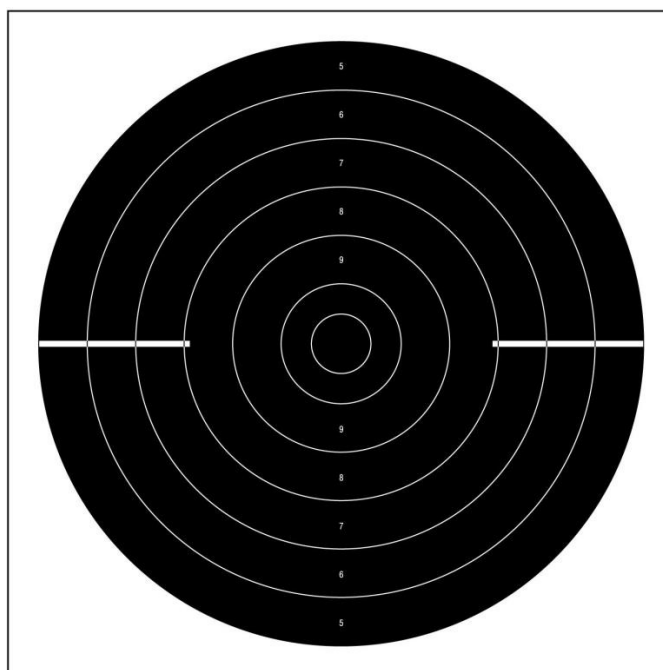
Diez interior: 50mm (±0.2mm).

Zona negra, anillos del 5 al 10 = 500mm (±2.0mm).

Grosor del anillo: 0.5mm a 1.0mm.

Tamaño mínimo visible del blanco: ancho = 550mm, alto = 520–550mm.

Los valores del anillo de puntuación del 5 al 9 van impresos en las zonas de puntuación, solo en líneas verticales. La zona del 10, no está marcada con un número. Los números de la zona de puntuación deben tener aproximadamente, 5mm de alto y 0,5mm de grosor. Las líneas de puntería horizontales blancas sustituyen los valores de los anillos en el lado izquierdo y derecho del centro del blanco. Cada una de las líneas horizontales tiene 125mm de largo y 5mm de ancho.



Blanco para Pistola Tiro Rápido 25m

6.3.4.5 Blanco de precisión para Pistola a 25m y 50m.

(Para las pruebas de Pistola 50m, Pistola estándar 25m, fase de precisión de Pistola fuego central 25m y de Pistola 25m)

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

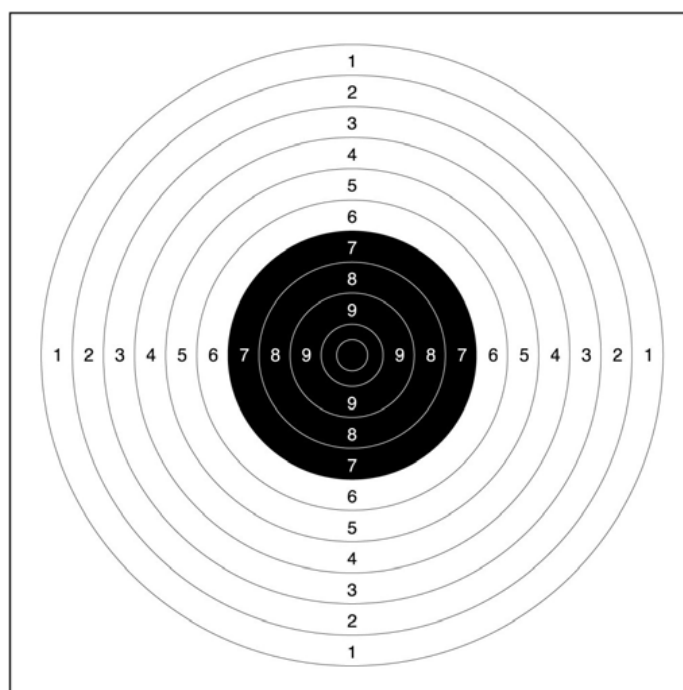
Diez interior: 25mm (±0.2mm).

Zona negra, anillos del 7 al 10 = 200mm (±1.0mm).

Grosor del anillo: de 0.2mm a 0.5mm.

Tamaño mínimo visible del blanco: ancho = 550mm; altura = 520–550mm

Los valores de las zonas del 1 al 9 están impresos en las zonas de puntuación, en líneas verticales y horizontales, en ángulo recto entre sí. La zona del 10, no está marcada con ningún número. Los números de zona deben ser de aproximadamente 10mm de alto, 1mm de grosor y deben leerse fácilmente con telescopios de localización normales a la distancia adecuada.



Blanco de precisión para Pistola a 25m y 50m

6.3.4.6 Blanco para Pistola Aire 10m

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

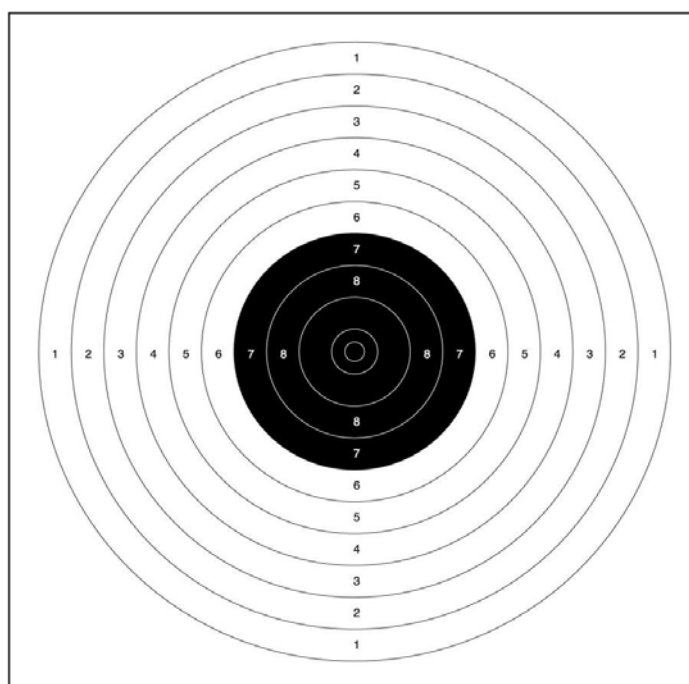
Diez interior: 5.0mm (±0.1mm).

Zona negra del 7 al 10 = 59.5mm (±0.5mm).

Grosor del anillo: 0.1mm a 0.2mm.

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

Los valores del anillo de puntuación del 1 al 8 están impresos en las zonas de puntuación en líneas verticales y horizontales, en ángulos rectos entre sí. Las zonas del 9 y 10, no están marcadas con un número. Los números de zona no deben superar los 2mm de altura.



Blanco para Pistola Aire 10m

6.3.4.7 Blanco Móvil 50m

El Blanco Móvil 50m es una sola tarjeta con dos zonas de puntuación, cada una con anillos del 1 al 10 en los dos lados y una única marca de puntería en el centro.

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

Diez interior: 30mm (±0.2mm).

Grosor de la línea: de 0.5mm a 1.0mm.

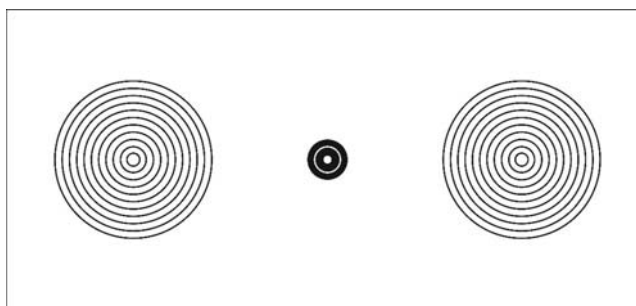
El centro del anillo 10 debe estar a 453mm (± 1,0mm) del centro de la marca de puntería medida en una línea horizontal.

Los valores de los anillos de puntuación del 1 al 9 deben estar claramente impresos en las zonas de puntuación apropiadas en líneas diagonales en ángulo recto entre sí.

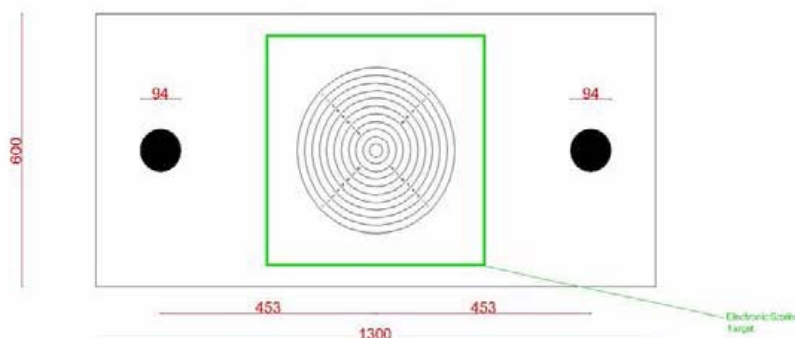
La marca de puntería es negra con un diámetro exterior de 94mm y debe incluir anillos blancos del tamaño del 10 (60mm) y un punto central blanco (15mm).

Se pueden utilizar centros de reposición. Los centros de reposición deben colocarse correctamente en el blanco completo.

Para los EST se puede utilizar un solo blanco móvil de 50m con dos marcas de puntería, una a la izquierda y otra a la derecha del área del anillo de puntuación.



Blanco Móvil 50m, blanco de papel.



Blanco Móvil 50m, blanco electrónico

6.3.4.8 Blanco Móvil 10m

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

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

Diez interior es blanco: 0,5mm (± 0,1mm), calibrado de la misma manera que los anillos del 3 al 10.

Zonas negras de los anillos del 5 al 10 = 30,5mm (± 0,1mm)

Grosor del anillo: de 0.1mm a 0.2mm.

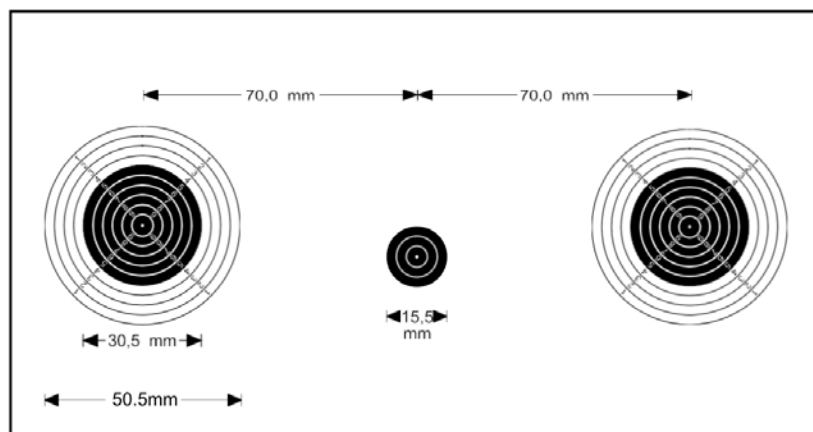
Tamaño recomendado de la tarjeta del blanco: 260mm x 150mm (min. 260mm x 140mm).

El centro del anillo del 10 debe estar a 70mm (±0.2mm) del centro de la marca de puntería, medido en una línea horizontal.

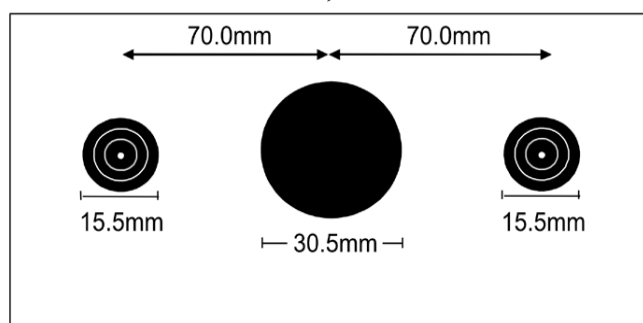
Los valores de los anillos de puntuación del 1 al 9 deben imprimirse claramente en las zonas de puntuación apropiadas, en líneas diagonales en ángulo recto entre sí.

La marca de puntería es negra con un diámetro exterior de 15,5mm y debe incluir anillos blancos del tamaño de los anillos del 10 (5,5mm) y del 9 (10,5mm) y un punto central blanco (0,5mm).

Blanco Móvil 10m, blanco de papel



Blanco Móvil 10m, blanco electrónico



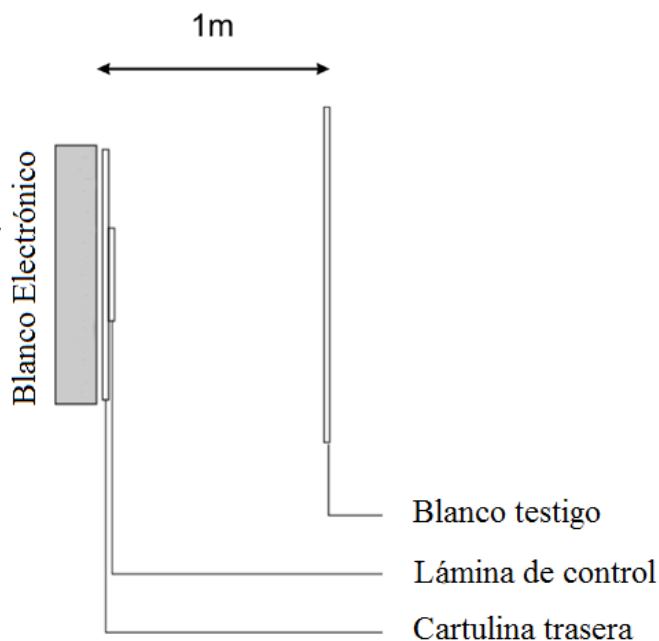
El diámetro de 30,5mm es un agujero.

6.3.5 Sistema de control de blancos

Para las pruebas de carabina, fusil y pistola, se deben utilizar sistemas de puntuación y control de blancos, para facilitar la realización de las competiciones.

6.3.5.1 Sistema de control de blancos electrónicos EST.

Los blancos testigo, las cartulinas traseras y las láminas de control se utilizan como sistemas de control para los blancos electrónicos, EST (ver dibujo)



6.3.5.2 Blancos testigo para EST a 50m y 300m

Para localizar los disparos cruzados, los blancos testigo deben colocarse, si es posible, entre 0,5m y 1,0m detrás de los blancos. La distancia exacta entre el blanco y el blanco testigo debe medirse y registrarse y, en la medida de lo posible, debe ser la misma distancia para todos los blancos.

6.3.5.3 Blancos testigo para EST a 25m

- a) Deben usarse blancos testigo, en todas las pruebas de pistola 25m para ayudar en la identificación de los disparos que pueden haber fallado los blancos.
- b) Los blancos testigo deben cubrir, como mínimo, toda la anchura y toda la altura de los marcos de 25m (5 blancos). Deben estar situados a una distancia uniforme de un (1) metro, detrás de los blancos de competición. Deben ser continuos o, en soportes contiguos, sin espacios entre ellos, para registrar cualquier disparo entre los blancos de competición;
- c) Los blancos testigo para EST de 25m deben ser de papel no reflectante de color neutro similar al color del blanco; y
- d) Para las pruebas de 25m, se deben cambiarse los blancos testigo para cada deportista, en cada fase.

6.3.5.4 Láminas de control para EST a 25m

La zona inmediatamente detrás de los EST debe estar cubierta por láminas de control. Se deben proporcionar nuevas láminas de control para cada deportista y para cada fase.

Si la ubicación de cualquier impacto de disparo está fuera de la lámina de control, se debe anotar la relación geométrica entre los impactos de disparo de la hoja de control y de la cartulina trasera, antes de retirar la hoja de control.

6.3.5.5 Cartulinas traseras y láminas de control para EST a 50m y 300m.

Se debe colocar una cartulina trasera en la parte de atrás de todos los EST de 50m y 300m. Se deben colocar láminas de control reemplazables más pequeñas en las cartulinas traseras. Las láminas de control deben renovarse y recogerse después de cada tanda. Si la ubicación de cualquier impacto se encuentra fuera de la lámina de control, debe anotarse la relación geométrica entre los impactos de disparo entre la lámina de control y la cartulina trasera antes de retirar la lámina de control.

6.3.6 Platos para las pruebas de escopeta

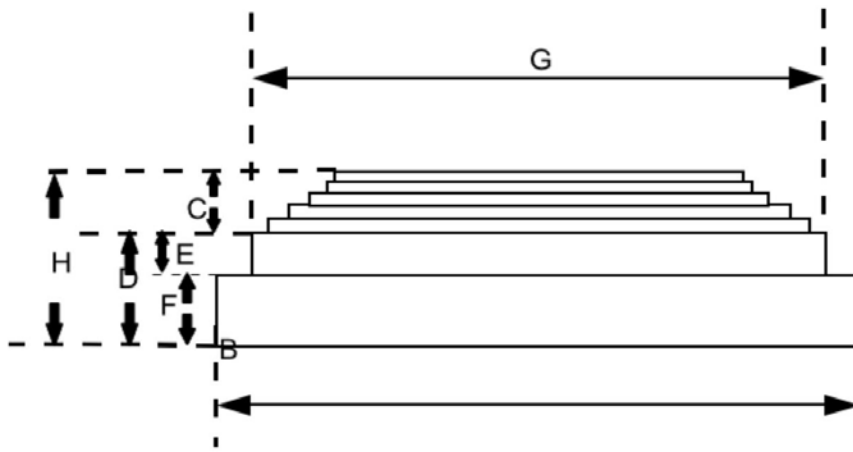
Diámetro	110mm (\pm 1mm).
Altura	De 25mm a 26mm.
Peso	105 g (\pm 5 g).

El color de los platos puede ser todo negro, todo blanco, todo amarillo, o todo naranja. El color del plato deber ser claramente visible contra el fondo del campo bajo todas las condiciones normales de luz. Se deben usar platos del mismo color para los entrenamientos.

El color del plato debe especificarse en el programa de cada prueba, de los campeonatos de la ISSF.

Los platos de arcilla utilizados en todos los campeonatos y competiciones supervisados por la ISSF deben estar aprobados por la ISSF y serán platos ecológicos que cumplan con las normas internacionales apropiadas (comuníquese con la sede de la ISSF para obtener más detalles).

6.3.6.1 Especificaciones generales para los platos





A-Peso	105 g ± 5 g	E-Altura anillo giratorio	7mm ±1mm
B-Base Ø	110mm ±1mm	F-Altura de la base	11mm ±1mm
C-Altura anillo Ø	8mm ± 1mm	G-Anillo giratorio	95mm-98mm
D-Base y altura del anillo	18mm ± 1mm	H-Altura total	25mm a 26mm

“G”: la forma real de la cúpula del plato debe diseñarse para proporcionar el mejor diseño aerodinámico y estabilidad de vuelo.

"Fragilidad": los platos deben ser capaces de resistir la fuerza de la máquina para ser lanzados a una distancia de 80-90 m y ser fácilmente rompibles cuando se golpean con cartuchos Skeet y Trap normalizados ISSF, dentro de las distancias normales de tiro. Se debe usar un dispositivo de prueba de platos, aprobado por ISSF, para probar la fragilidad de los platos de arcilla. Las reglas para el uso de tales dispositivos serán establecidos por los comités técnicos y de escopeta de la ISSF.

6.3.6.2 **Platos “Flash”**

- a) En las finales de plato, deben usarse platos "Flash" que contengan polvo de color no tóxico, que contraste con el fondo del campo.
- b) En las rondas de calificación de plato y en los desempates antes de las finales, se pueden usar platos “Flash” que contengan polvo de color no tóxico, aprobado por la ISSF.
- c) Si se lanza inadvertidamente un plato del mismo color externo que los utilizados en la competición, pero que contiene el polvo de color incorrecto, se deben registrar los resultados de cualquier disparo a ese plato.
- d) En todos los casos en que se usan platos "Flash", deben cumplir con la regla 6.3.6.1

6.4 CAMPOS DE TIRO Y OTRAS INSTALACIONES

6.4.1 Requisitos generales

- 6.4.1.1 Los requisitos para los tamaños mínimos de campo para los campeonatos de la ISSF se dan en la regla 3.5.1. Si bien esos requisitos son los mínimos, el requisito práctico para los campeonatos mundiales de plato y las grandes copas del mundo es que se recomiendan cinco (5) campos. Para grandes copas del mundo de carabina, fusil y pistola, se recomiendan 80 puestos de tiro de 10 m y 80 puestos de tiro de 50 m.
- 6.4.1.2 Se requiere un campo separado para las finales de carabina, fusil y pistola para los campeonatos del mundo y los JJOO. La ISSF recomienda que haya disponible un campo de finales por separado para las copas del mundo.
- 6.4.1.3 Las confederaciones continentales deben establecer los requisitos mínimos para los campeonatos continentales.
- 6.4.1.4 Los campos de tiro de Trap o Skeet pueden combinarse. Los campos de Trap deben ser convertibles para Doble Trap a menos que existan campos de Doble Trap. Si es posible, las finales de Trap, y Skeet deben estar en el mismo campo.



- 6.4.1.5 La zona utilizada por los deportistas, árbitros y espectadores en los campos de carabina, fusil y pistola debe estar cubierta para proporcionar protección del sol, el viento y la lluvia. Esta protección no debe dar una ventaja significativa a ningún puesto de tiro, ni a ninguna parte del campo.
- 6.4.1.6 La ISSF recomienda que todos los campos de tiro nuevos, sean accesibles para las personas con movilidad reducida. Los campos de tiro existentes deberán adaptarse, para que sean accesibles, para las personas con movilidad reducida.
- 6.4.1.7 Se recomienda que los campos utilizados para los campeonatos del mundo y los JJOO se completen al menos con un (1) año de anticipación.
- 6.4.1.8 Los sistemas de blancos electrónicos (EST) de marcas y modelos aprobados por la ISSF deben usarse para las eliminaciones, calificaciones y finales de carabina, fusil y pistola en los JJOO, campeonatos del mundo de la ISSF y copas del mundo de la ISSF. Los EST, deben incluir monitores o paneles de video que muestren a los espectadores los disparos individuales y las puntuaciones, así como pantallas que muestren los resultados de clasificación incompletos durante las competiciones.
- 6.4.1.9 Los delegados técnicos son responsables de examinar los campos de tiro y otras instalaciones, para asegurarse que cumplen con las reglas de la ISSF y están preparados para la realización del campeonato. Los delegados técnicos deben utilizar la lista de comprobación para delegados técnicos para examinar la organización, los campos de tiro y las instalaciones (disponibles en la sede de la ISSF).
- 6.4.1.10 El delegado técnico puede aprobar pequeñas desviaciones, sobre las especificaciones de las reglas, que no entren en conflicto con la intención y el espíritu de la ISSF, excepto que no se permiten desviaciones en las distancias de tiro ni en las medidas de los blancos.

6.4.2 **Instalaciones generales y administrativas**

Se deben proporcionar las siguientes instalaciones en o cerca de los campos de tiro:

- a) Zonas de descanso para los deportistas;
- b) Vestuarios para los deportistas cerca de los campos de finales y de clasificación;
- c) Salas de reuniones para uso de los árbitros y los jurados de la ISSF;
- d) Salas para oficinas y administración del comité de organización;
- e) Una sala con el almacenamiento adecuado para las operaciones de RTS (resultados, cronometraje y puntuaciones);
- f) Salas de control en cada campo para RTS (resultados, tiempo y puntuaciones) y operaciones del proveedor de resultados;
- g) Zonas de calentamiento y tiro en seco en todos los campos de carabina, fusil, pistola y plato;
- h) Todos los campos de tiro de 10m deben tener un suministro de aire comprimido accesible para los deportistas y los entrenadores. Los depósitos de aire comprimido deben estar firmemente sujetos a una pared o a otra estructura, para que no puedan caerse.



- i) Un marcador principal para publicar los resultados y avisos oficiales y otros marcadores más pequeños, en cada campo, para publicar los horarios de competición y resultados preliminares. También debe colocarse un marcador en el zona de descanso de los deportistas;
- j) Una zona destinada para la custodia segura de las armas;
- k) Una zona de pruebas de control de equipos con vestuarios;
- l) Un taller de armería con bancos de trabajo y utensilios adecuados;
- m) Instalaciones gratuitas para los fabricantes de armas y equipos para dar servicio a sus productos,
- n) Debe haber una zona disponible para exhibiciones comerciales; se puede cobrar una tarifa por tales exhibiciones.
- o) Un restaurante o instalaciones para el servicio de comidas y refrigerios;
- p) Instalaciones sanitarias adecuadas;
- q) Internet inalámbrico y servicios de comunicación por correo electrónico, se deben proporcionar conexiones de Internet separadas, para operaciones (servicios de resultados, TV, ISSF, administración) y para el público;
- r) Una zona para la ceremonia de entrega de premios a los medallistas, un podio portátil para la ceremonia de entrega de premios y una pantalla de fondo que se pueda instalar en el campo de finales;
- s) Instalaciones para representantes de los medios de comunicación, prensa, radio y televisión;
- t) Instalaciones de pruebas antidoping con aseos.
- u) Instalaciones médicas adecuadas; y
- v) Instalaciones de estacionamiento.

6.4.3 **Reglas generales para campos de tiro con carabina fusil y pistola 10m, 25m, 50m y 300m**

- 6.4.3.1 Los nuevos campos de tiro, al aire libre, de 25m, 50m y 300m deben construirse de tal manera, que el sol quede detrás del deportista, el mayor tiempo posible durante el día de la 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 de los campos de tiro pueden proporcionar las siguientes características:
 - a) El campo puede, si es necesario, estar rodeado de paredes de seguridad;
 - b) La protección contra la salida de disparos, accidentales o no, del campo de tiro puede ser proporcionada por un sistema de parabalas transversales entre la línea de tiro y la línea de blancos,



- c) Los campos de tiro de 10m deben ser campos interiores.
- d) Los campos de tiro de 50m y 25m, siempre que sea posible, deben estar al aire libre, pero, excepcionalmente, pueden ser campos cubiertos o cerrados si las condiciones legales o climáticas lo requieren.
- e) Los campos de 300m deben tener al menos 285m abiertos al cielo;
- f) Los campos de 50m deben tener al menos 35m abiertos al cielo;
- g) Los campos de 25m deben tener al menos 12,5m abiertos al cielo;
- h) Los campos de finales de 25m 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 campo y el jurado puedan realizar sus tareas. También debe haber un espacio previsto para los espectadores. Esta zona debe estar separada, de la zona para los deportistas y árbitros, por una barrera adecuada ubicada al menos 7,0 metros detrás de la línea de tiro.

6.4.3.5 Cada campo debe estar equipado con un reloj grande (se recomienda un reloj de cuenta regresiva) en cada extremo del campo donde los deportistas y los árbitros puedan ver claramente el tiempo. La zona de preparación para las finales también debe tener un reloj. Los relojes de los campos deben estar sincronizados con las computadoras de resultados para que todos los dispositivos de cronometraje muestren la misma hora. Los campos de finales de carabina, fusil y pistola deben tener un reloj de cuenta regresiva que muestre el tiempo restante para cada disparo. Los campos de tiro al plato deben tener un reloj de cuenta regresiva para controlar los tiempos de preparación.

6.4.3.6 Los marcos o mecanismos de los blancos deben marcarse con números (empezando por la izquierda) correspondientes a su número del puesto de tiro. Los números deben ser lo suficientemente grandes para que las personas con visión normal puedan verlos fácilmente 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 marcado con una letra, empezando por la izquierda con la letra A. Los blancos de 25m también deben numerarse individualmente usando los números 11-20 para los blancos de los grupos A y B, los números 21-30 para los grupos C y D, etc.

6.4.4 **Banderas de viento para campos de tiro de 50m y fusil 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 pese aproximadamente de 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 o la vista de los blancos por parte de los deportistas. El color de las banderas debe contrastar con el fondo. Se permiten y recomiendan banderas de viento de dos colores o de rayas.

6.4.4.2 **Dimensiones y ubicación de la banderas de viento**

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



- 6.4.4.3 En los campos de tiro de 50m, las banderas de viento se colocarán a distancias fijas de la línea de tiro, en líneas imaginarias que separan cada puesto de tiro y su correspondiente blanco, de los puestos de tiro y blancos adyacentes. Las banderas deben colocarse en cualquier soporte de seguridad, próximas a la línea de visión de los deportistas.
- 6.4.4.4 Si también se utiliza un campo de 50m como campo cerrado de 10m, las banderas de viento de 10m deben colocarse lo suficientemente alejadas como para que proporcionen una indicación precisa del viento.
- 6.4.4.5 En los campos de tiro de 300 m, las banderas de viento deben colocarse a las distancias anteriores de la línea de tiro, en líneas imaginarias que separan cada cuatro (4) puesto de tiro y su blanco correspondiente, del siguiente puesto y blanco. Las banderas deben colocarse en cualquier soporte de seguridad, próximas a la línea de visión de los deportistas.
- 6.4.4.6 Los deportistas deben comprobar las banderas de viento antes de que comience el tiempo de preparación y ensayo, para asegurarse de que no ocultan sus blancos. Solo los RO o los miembros del jurado pueden cambiar la posición de las banderas de viento.
- 6.4.4.7 Están prohibidos los indicadores de viento particulares y el cambio de posición de las 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 la cara del blanco.
- 6.4.5.2 Las distancias de tiro deben ser las más exactas posibles sujetas a las siguientes variaciones permitidas

Campo 10m	±0.05m
Campo 25m	±0.10m
Campo 50m	±0.20m
Campo 300m	±1.00m
Campo de Blanco Móvil 10m	±0.05m
Campo de Blanco Móvil 50m	±0.20m

- 6.4.5.3 En los campos combinados de carabina, pistola y blanco móvil de 50m, la variación permitida se puede aumentar a +2,50m para el blanco móvil. La apertura debe ajustarse en consecuencia.
- 6.4.5.4 La línea de tiro debe estar claramente marcada. La distancia de tiro debe medirse desde el frente del blanco hasta la línea de tiro más cercana al deportista. El pie del deportista o el codo en la posición de tendido, no se pueden colocar sobre o delante de la línea de tiro.

6.4.6 **Posición del centro del blanco**

La posición del blanco debe medirse desde el centro del anillo del diez.



6.4.6.1 **Altura del centro del blanco**

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

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

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

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

Campos	Máxima desviación, desde el centro, en cualquier dirección
300m	6.00m
50m	0.75m
10m	0.25m

6.4.6.3 **Variaciones horizontales de los puestos de tiro de pistola 25m y blanco móvil a 10m y 50m**

El centro de los puestos de tiro debe ubicarse de la siguiente manera:

- Para los campos de pistola tiro rápido, según el centro del grupo de cinco (5) blancos
- Para los campos de blanco móvil, según el centro de la apertura; y
- El centro del puesto de tiro debe estar orientado al centro del blanco o de la apertura correspondiente. Las desviaciones horizontales máximas desde la línea central trazada perpendicularmente (90 grados) al centro del blanco o apertura son:

Campos	Máxima desviación en cualquier dirección
25m	0.75m
Blanco Móvil 50m	2.00m
Blanco Móvil 10m	0.40m



6.4.7 **Reglas generales para los puestos de tiro de carabina, fusil 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 1,20m 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 se dispara desde tableros de tiro, estos deben tener aproximadamente 2,20m de largo y de 0,8m a 1,00m de ancho y ser rígidos, estables y desmontables. Los tableros de tiro pueden inclinarse hacia atrás hasta un máximo de 10cm.

6.4.7.2 **Equipo del puesto de tiro.** Los puestos de tiro estarán equipados con:

Los puestos de tiro deben estar equipados con:

- a) Un banco o soporte, de 0,70 m – 1,00 m de altura; Los deportistas de carabina y fusil no pueden colocar ningún artículo o material sobre la mesa para cambiar su altura;
- b) Una esterilla para disparar en las posiciones de tendido y de rodillas. Los deportistas no deben alterar las esterillas de tiro proporcionadas por el campo. La parte frontal de la esterilla debe ser de un material comprimible de no más de 50mm de espesor, y de aproximadamente 50cm x 80cm de tamaño y medir no menos de 10mm cuando se comprime con el dispositivo de medición, utilizado para medir el espesor de la ropa de carabina o fusil. El resto de la esterilla debe tener un espesor máximo de 50mm y un espesor mínimo de 2mm. El tamaño total mínimo debe ser de 80cm x 200cm. 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 los campos de calificación; no se pueden colocar sillas o taburetes para los deportistas en o cerca de los puestos de tiro en los campos de las finales;
- d) En los campos nuevos, no se recomienda el uso de pantallas contra el viento, delante de la línea de tiro, pero cuando sea necesario para garantizar que las condiciones del viento sean lo más uniformes posible en todo el campo, se pueden usar pantallas contra el viento; y
- e) Cuando sea necesario instalar mamparas divisorias en la línea de tiro de 300m, deberán ser de material transparente sobre un marco ligero. Las pantallas deben extenderse al menos 50cm por delante de la línea de tiro y tener una altura aproximada de 2,00m.;

6.4.8 **Reglas para los puestos de tiro para campos de 300m**

Las dimensiones del puesto de tiro no deben ser inferiores de 1,60 m de ancho por 2,50 m de largo. La anchura del puesto de tiro puede reducirse sólo si las pantallas divisorias se construyen de modo que un deportista en la posición de tendido pueda colocar su pierna izquierda o derecha en el puesto de tiro contiguo sin molestar al deportista.

6.4.9 **Reglas para los puestos de tiro para campos de 50m**

- a) El puesto de tiro debe ser como mínimo de 1,25m de ancho x 2,50m de largo y
- b) Si el puesto de tiro se utiliza también para disparar a 300m, las dimensiones, debe tener un ancho mínimo de 1,60m.



6.4.10 Reglas para los puestos de tiro para campos de 10m

- a) El puesto de tiro debe tener un mínimo de 1,00m de ancho;
- b) El borde más cercano del banco o soporte debe colocarse a 10cm por delante de la línea de tiro de 10m; y
- c) Si el puesto de tiro se utiliza también para 50m, debe tener un mínimo de 1,25m de ancho.

6.4.11 Reglas para los puestos de tiro para campos de pistola 25m

6.4.11.1 Los techos y pantallas de los campos de 25m deben proporcionar al deportista una protección adecuada contra el viento, la lluvia, el sol y las vainas de los cartuchos expulsados.

6.4.11.2 El puesto de tiro debe estar techado o cubierto a una altura mínima de 2,20m sobre el nivel del puesto de tiro.

6.4.11.3 Los campos de 25m deben dividirse en secciones compuestas por dos (2) grupos de cinco (5) blancos. Dos (2) grupos de cinco (5) blancos son una sección.

6.4.11.4 En las pruebas de 25m, los deportistas deben formar escuadras con un deportista en cada grupo de cinco (5) blancos, para la prueba de Pistola Tiro Rápido, y con cuatro (4) (blancos 1-2-4-5), tres (3) (blancos 1-3-5) o excepcionalmente cinco (5) (todos los blancos) deportistas, en un grupo de cinco (5) blancos para las pruebas de Pistola 25m, Pistola Fuego Central 25m y Pistola Estándar 25m.

6.4.11.5 Los campos de tiro de 25m pueden estar abiertos o divididos por pasillos protegidos. En los campos abiertos, los árbitros de línea de blancos se mueven, de la zona de la línea de tiro, a la zona de los blancos. Si existen los pasillos protegidos, deben permitir que el personal del campo se desplace con seguridad, hacia y desde, la línea de blancos. Cuando se utilizan los pasillos protegidos, debe haber disponible un sistema de control de seguridad, seguro.

6.4.11.6 Las secciones del campo deben poder operarse centralmente y de manera independiente.

6.4.11.7 Las dimensiones del puesto de tiro deben ser:

Prueba	Anchura	Profundidad
Pistola Tiro Rápido 25m	1.50m	1.50m
Pistola Fuego Central 25m Pistola Estándar 25m	1.00m	1.50m

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

6.4.11.9 Las líneas de referencia de 45 grados deben colocarse en las paredes del campo o en los divisores de sección, 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 desmontable o ajustable, de aproximadamente 0.50m x 0.60 m de tamaño y de 0.70m a 1.00m de alto;
- b) En competiciones de calificación, los deportistas pueden colocar objetos o soportes sobre la mesa hasta una altura máxima de 1,00m;
- c) En las finales los deportistas de pistola pueden colocar un soporte de apoyo ajustable (8.6.3) sobre la mesa siempre que la altura total, con el soporte no exceda 1,0m;
- d) Una silla o taburete para el deportista en los campos de calificación. No se pueden colocar sillas o taburetes, para los deportistas en o cerca de los puestos de tiro en los campos de finales

6.4.11.11 **Campo de tiro en funciones.** Se debe proporcionar un campo de tiro en funciones, especialmente designado y supervisado, sin blancos, para que los deportistas prueben las armas.

6.4.12 **Los tiempos de exposición para competiciones de Pistola 25m son:**

- a) Pistola Tiro Rápido 25m: 8, 6 y 4 segundos;
- b) Pistola Estándar 25m: 150, 20 y 10 segundos; y
- c) Pistola 25 m y Pistola Fuego Central 25 m: en las fases de tiro rápido, tres (3) segundos de frente para cada disparo, alternando con puestas de perfil de siete (7) segundos ($\pm 0,1$ segundos)

6.4.13 **Reglas de puntuación para blancos electrónicos EST a 25 m**

Cuando se utilizan blancos electrónicos EST, el tiempo se debe configurar añadiendo un total de 0,3 segundos a cada tiempo establecido. Esto incluye el tiempo establecido para disparar, +0,1 segundos (tolerancia) más un tiempo posterior de +0,2 segundos. El tiempo posterior, asegura que los disparos rasgados en los blancos giratorios de papel, se puntúen de acuerdo con el mismo estándar en los EST. Las luces verdes permanecen encendidas durante el tiempo requerido +0.1 segundos y los EST deben continuar registrando y puntuando disparos válidos durante 0,2 segundos adicionales después del tiempo.

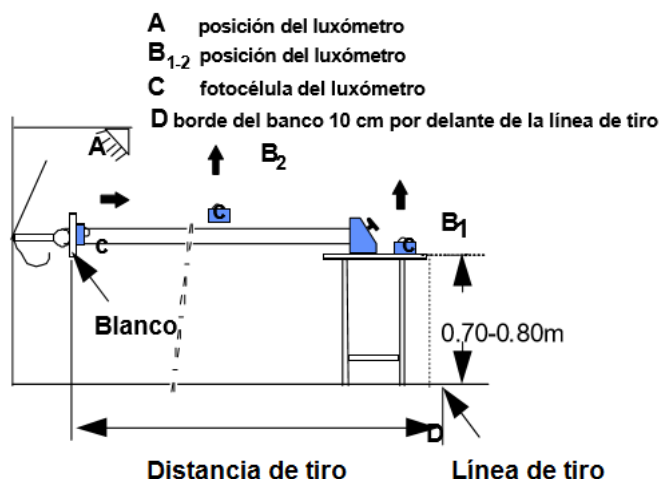
6.4.14 **Condiciones de luz para campos interiores (LUX)**

Campo cubierto	Iluminación general mínimo recomendado	Iluminación en los blancos	
		Mínimo	Recomendado
10m	500	1500	>1800
10m BM	500	1000	>1000
25m	500	1500	>2500
50m	500	1500	>3000

Los campos de finales deben tener una iluminación general de 500 lux y un mínimo de 1000 lux, en la línea de tiro. Para los campos nuevos se recomienda una iluminación de 1500 lux en la línea de tiro.

- 6.4.14.1 Todos los campos interiores deben tener iluminación artificial que proporcione la cantidad de luz necesaria, sin deslumbramientos ni sombras que distraigan la atención, en los blancos o en los puestos de tiro. El fondo detrás de los blancos, debe ser de un color claro, incluso neutro no reflectante.
- 6.4.14.2 La medición de la iluminación del blanco, en blancos con iluminación externa debe hacerse con el dispositivo de medición sostenido a nivel del blanco y apuntando hacia el puesto de tiro (A). La medición de la iluminación del blanco en blancos con iluminación interna debe hacerse midiendo la luz reflejada desde la cara del blanco.
- 6.4.14.3 Las mediciones de luz también se pueden realizar en Lumen, especialmente en iluminación LED.
- 6.4.14.4 La medición de la iluminación general del campo, debe realizarse con el dispositivo de medición sostenido en el puesto de tiro (B1) y a medio camino entre el puesto de tiro y la línea de blancos (B2) con el dispositivo dirigido hacia la iluminación del techo.

Medidas de iluminación en campos cubiertos



6.4.15 Reglas 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 denomina «abertura». El movimiento del blanco a través de la abertura se llama “carrera”.
- 6.4.15.2 Las paredes protectoras a ambos lados de la abertura deben ser de tal altura que ninguna parte del blanco sea visible hasta que llegue 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 en un carro o transportador de blancos. El carro puede correr sobre rieles, cable o un sistema similar y debe ser movido por una unidad de conducción cuya velocidad pueda regularse con precisión. Los blancos de 10m no se cambian para carreras a izquierda y a derecha.
- 6.4.15.4 El puesto de tiro debe estar dispuesto de manera que el deportista sea visible para los espectadores. El puesto de tiro debe estar protegido de la lluvia. El deportista también debe estar protegido del sol y del viento, si esto no impide que los espectadores lo vean.

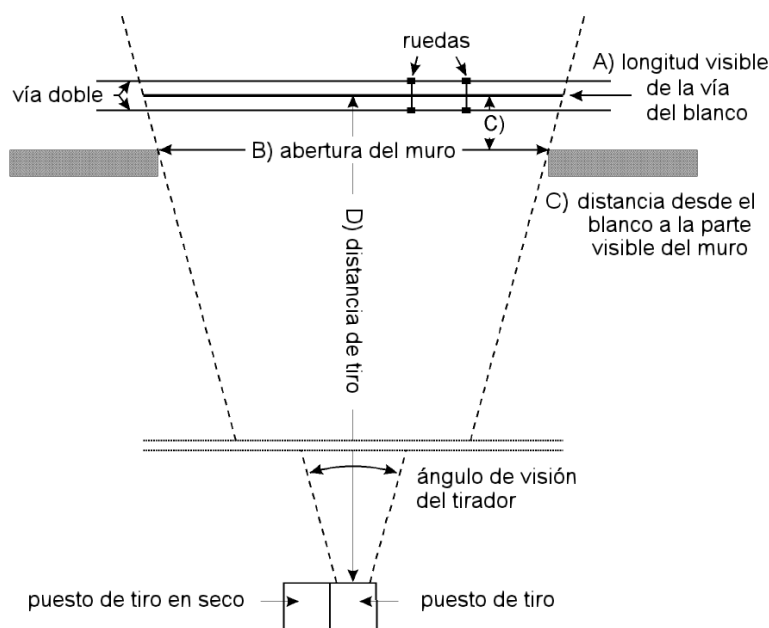
- 6.4.15.5 El puesto de tiro debe tener como mínimo 1m de ancho y estar alineado con una línea central perpendicular al blanco. El puesto de tiro en seco, debe estar situado a la izquierda del puesto de tiro. El puesto de tiro debe estar protegido a ambos lados con mamparas de separación para que el deportista no se vea perturbado por los disparos en seco u otras influencias externas. El tabique de separación entre el puesto de tiro y el puesto de tiro en seco no debe ser más largo de lo que permita al deportista, que dispara en seco, observar la posición de PREPARADO del deportista de competición observando el movimiento de la boca de su carabina.
- 6.4.15.6 Delante del deportista debe haber un banco o una mesa de 0,7m – 1.00m de altura.
- 6.4.15.7 Detrás del deportista debe haber un espacio para el RO y al menos, un miembro del jurado. Los secretarios de puesto estarán situados detrás o al lado del puesto de tiro
- 6.4.15.8 Los tiempos de carrera del blanco móvil son:

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

El cronometraje debe hacerse preferiblemente usando un temporizador electrónico que se inicia y se detiene mediante interruptores montados en el riel. Si no se puede usar este método, se puede cronometrar usando tres (3) cronómetros operados por tres personas diferentes. Se debe contar el tiempo medio (la media) de los tres (3) tiempos. Si se determina que el tiempo de la carrera es menor o mayor que el especificado, el personal del campo o el Jurado deben regular el tiempo para que esté dentro de las reglas específicas para las carreras. Si el cronómetro está integrado en el control de arranque, el Jurado debe examinar la sincronización y sellarla.

- 6.4.15.9 El tiempo debe controlarse electrónicamente y mostrarse continuamente para su inspección por parte de los deportistas y árbitros. Cualquier desviación debe corregirse 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 la abertura:	$B = A \times (D - C) / D$
Ejemplo:(50m) C= 0,20m	$B = 10.00m \times (50.00m - 0.20m) / 50.00m$ $B = 10.00m \times 49.80 / 50.00 = 10.00m \times 0.996$ $B = 9.96m$
Ejemplo:(10m) C= 0,15m	$B = 2.00m \times (10.00m - 0.15m) / 10.00m$ $B = 2.00m \times 9.85 / 10.00 = 2.00m \times 0.985$ $B = 1.97m$

6.4.16.1 Reglas especiales para campos de Blanco Móvil a 50 m

- Debe haber una pared vertical a ambos lados de la abertura para la protección del personal operativo y los anotadores.
- Detrás de la abertura debe haber un terraplén. Delante de la abertura debe haber una pared baja para ocultar y proteger el mecanismo transportador del blanco; y
- La longitud visible de la trayectoria del blanco debe ser: 10,00m. (+0.05m /- 0.00m) como se ve desde el puesto de tiro. Esto debe tenerse en cuenta al medir la abertura ya que la distancia entre la esquina visible de la pared y el blanco aumenta la distancia en la que el blanco es visible.
- No se permiten las banderas de viento para Blanco Móvil a 50m

6.4.16.2 Reglas para campos de Blanco móvil a 10 m

- Si el cambio de blancos y la puntuación de los disparos se hace detrás del transportador del blanco, debe haber protección suficiente para el personal operativo y los anotadores. El cambio de blancos y la puntuación debe estar supervisada por un miembro del jurado.
- Detrás de la abertura debe haber un tope para detener los balines y evitar rebotes. El frente del mecanismo de transporte del blanco debe estar cubierto por una protección frontal.
- La longitud visible de la trayectoria del blanco debe ser: 2,00m (+0,01m/- 0,00m) visibles desde el puesto de tiro. Esto debe tenerse en cuenta al medir la abertura ya que la distancia entre la esquina visible de la pared y el blanco aumenta la distancia en la que el blanco es visible.
- Se pueden instalar y usar alternativamente dos puestos de tiro para ahorrar tiempo. En este caso los dos puestos de tiro no deben desviarse de las reglas; y
- Cuando se usen EST el equipo de cronometraje debe configurarse para dar los tiempos de exposición nominales más 0,1 segundos. Esto debería garantizar que se permita la aparición temprana de la marca de puntería EST.



6.4.17 **Reglas generales para los campos de tiro al plato.**

6.4.17.1 Los campos de tiro al plato en el hemisferio norte, deben estar dispuestos de modo que los disparos vayan en dirección norte o noreste. Los campos que estén contruidos en el hemisferio sur, deben colocarse de modo que los disparos vayan en dirección sur o sureste. Esta orientación, es para colocar el sol en la espalda del deportista tanto tiempo como sea posible.

6.4.17.2 Cuando sea necesario y factible los nuevos campos de tiro al plato deben construirse con una zona de caída del disparo razonablemente nivelada que esté libre de obstáculos, para permitir el rescate mecánico y la recuperación de los perdigones de plomo. También se pueden instalar sistemas de red para capturar los perdigones.

6.4.17.3 Cuando las instalaciones de tiro al plato incluyan más de un campo de tiro, se deberán identificar comenzando por la izquierda, con letras (A, B, C, etc.) o números (1, 2, 3, etc.).

6.4.18 **Reglas para campos de Trap**

6.4.18.1 **El campo de Trap.**

El foso debe construirse de manera que la superficie del techo esté al mismo nivel que la superficie de los puestos de tiro. Las medidas interiores del foso deben ser, aproximadamente de 20m de extremo a extremo, 2.00m desde la parte delantera a la trasera y de 2.00m a 2.10m desde el suelo hasta la parte inferior del techo. Estas dimensiones permitirán la libertad de movimiento para el trabajo del personal y suficiente espacio para almacenar los platos (véase figuras).

6.4.18.2 **Distancias entre fosos.**

La distancia entre el centro de la máquina quince (15) en el campo A y el centro de la máquina uno (1) en el campo B no debe ser inferior a 35m. Para los campos preexistentes con una distancia inferior a 35m, como se especifica anteriormente, el jurado puede reducir los ángulos de lanzamiento de los ajustes de la máquina 13 del campo A y la máquina tres (3) del campo B, si es necesario, para evitar que los platos se crucen con la trayectoria de vuelo con los platos del campo contiguo y molestar a los deportistas.

6.4.18.3 **Máquinas lanzadoras de platos**

Cada foso debe tener 15 máquinas adheridas a la pared frontal del foso. Las máquinas deben dividirse en cinco (5) grupos de tres (3). El centro de cada grupo debe indicarse solo mediante una marca pintada en la parte superior del techo, que debe colocarse de modo que indique el punto sobre la máquina central de cada grupo de donde saldrá el plato cuando se seleccione el lanzamiento a cero (0) grados. La marca pintada debe tener la forma de un triángulo isósceles (la longitud, los lados del triángulo deben estar entre $0,40\text{ m} \pm 0,05\text{ m}$). El triángulo debe colocarse con su base en línea con el borde del techo del foso. La distancia entre las máquinas dentro de cada grupo debe ser igual, de 1.00m a 1.10m. La distancia entre las máquinas centrales de los grupos adyacentes debe ser de 3.00m a 3.30m. Para campos existentes, puede ser de 3.00m a 6,00 m

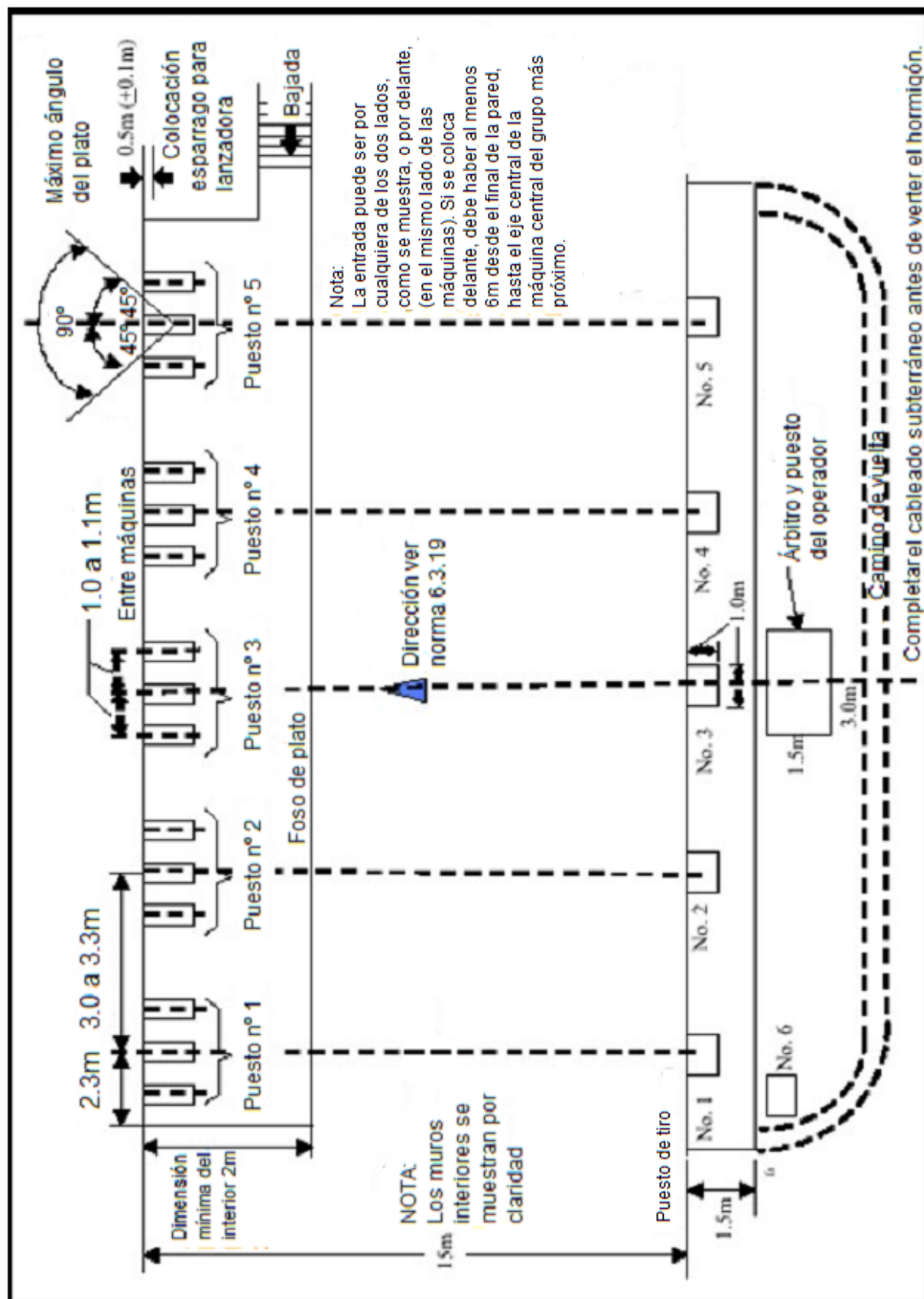
a) En el caso de uso de máquinas con rotación hacia la izquierda (sentido horario) de los brazos de lanzamiento, la distancia entre el lado izquierdo (visto desde atrás) y el centro de la máquina en cada grupo puede reducirse a menos de los 1,00m a 1,10m prescritos(ver también regla 6.4.19.3).



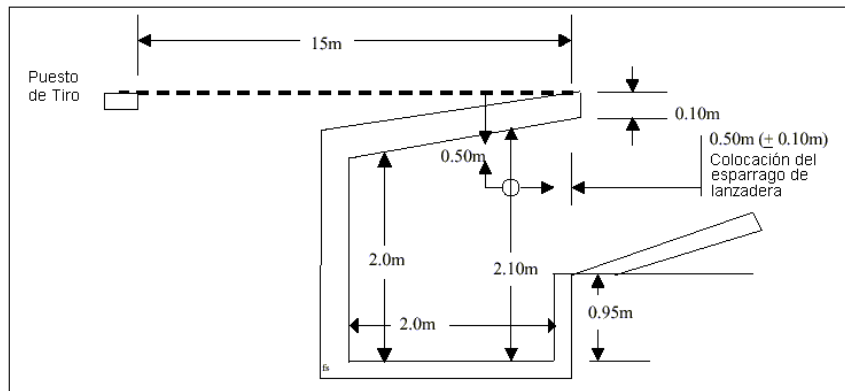
- b) Las máquinas deben instalarse en el foso de manera que el punto de pivote del brazo lanzador esté a 0,50 m ($\pm 0,10$ m) por debajo de la superficie superior del techo del foso y retranqueada 0,50 m ($\pm 0,10$ m) desde el borde frontal del techo, cuando la máquina se coloca en la elevación de 2 m. Esto se define como el punto de lanzamiento. Las máquinas pueden ser completamente automáticas (carga y lanzamiento automáticos), semiautomáticas (carga a mano y lanzamiento automático) o manuales (carga y lanzamiento a mano). Cada máquina debe estar provista de un sistema de precinto de su ángulo de elevación y de la tensión del muelle principal, después de que hayan sido inspeccionados y aprobados por el Jurado. Todas las máquinas deben estar provistas de un dispositivo para convertir el lanzamiento de los platos, en un ajuste preciso. Todas las máquinas que se cargan a mano deben tener dos topes fijados a ellas. Los topes son necesarios para evitar el movimiento accidental o deliberado del plato, hacia adelante o hacia atrás, en el brazo de lanzamiento, cambiando así las direcciones preestablecidas del plato. Cada máquina debe tener los sectores de elevación y ángulo, marcados en incrementos de 10 grados.
- c) Las máquinas deben accionarse por un sistema eléctrico-manual o de micrófono-eléctrico. El del sistema de control debe colocarse en una posición tal que el operador pueda ver y escuchar claramente la llamada del deportista. Los dispositivos de lanzamiento deben garantizar la distribución equitativa de los platos, a cada deportista en una serie de 25 platos. Esta distribución debe ser: diez (10) platos a la derecha, diez (10) platos a la izquierda y cinco (5) platos al centro. Con la distribución correcta, en una serie de 25 platos, cada grupo de máquinas debe lanzar dos (2) platos desde la máquina izquierda, dos (2) desde la máquina derecha y uno (1) desde la máquina central, a medida que los deportistas van avanzando del puesto 1 al puesto 5.
- d) Los cinco (5) puestos de tiro deben disponerse en línea recta a una distancia de $15\text{m} \pm 0,05$ m detrás del borde delantero del foso. Cada puesto debe estar marcado de manera destacada con un cuadrado de $1,00\text{m} \times 1,00\text{m}$, que esté centrado en una línea perpendicular a la línea de los puestos de tiro y que se extienda a través de la marca pintada que indica el punto de salida de cero (0) grados sobre la máquina central, en cada grupo de tres.
También se debe marcar un sexto puesto de tiro a unos 2,00m por detrás y ligeramente a la izquierda del puesto de tiro 1, donde el deportista número 6 puede tomar su posición al comienzo de la tirada. Los seis (6) puestos de tiro deben tener una mesa o banco donde los deportistas puedan colocar sus cartuchos adicionales y otros equipos. Los puestos deben ser firmes y nivelados en todas las direcciones. Cada puesto debe tener en las esquinas delanteras derecha e izquierda un bloque de madera, un trozo de alfombra o de goma, cuadrada o redonda, de unos 15cm, sobre los que el deportista pueda apoyar su escopeta.
- e) Para las finales de Trap, se deben instalar lámparas de colores, de intensidad media, en cada soporte de micrófono a una altura de 40cm a 75cm para indicar cuando el micrófono está activo. El sistema de luces debe construirse para indicar una pausa (micrófono apagado) de 5 a 25 segundos después de que cada deportista haya disparado a un número predeterminado de platos. Al final de la pausa, el árbitro debe dar la orden de "READY" y el deportista próximo a disparar debe tener otros 12 segundos más de tiempo de preparación para pedir el plato.

- f) De 3,00m a 4,00m detrás de la línea de los puestos de tiro, se debe proporcionar un camino de retorno, para uso obligatorio de los deportistas que se desplazan del puesto 5 al puesto 6. Los deportistas no deben pasar entre el camino y los puestos de tiro. Debe colocarse un cable, una cuerda u otra barrera adecuada de 7,00 a 10,00m por detrás de la pasarela de retorno. No se permitirán espectadores dentro de esta barrera. El árbitro y los miembros del jurado son responsables de hacer cumplir esta regla. Los puestos de tiro, el puesto del árbitro y el puesto del operador deben tener una protección adecuada contra el sol y la lluvia, excepto los campos de tiro de las finales que deben estar abiertos, si es posible.

6.4.18.4 Cada puesto debe estar marcado de manera destacada con un cuadrado de 1,00m x 1,00m centrado en una línea perpendicular a la línea de los puestos de tiro y, que se extienda a través de la marca pintada que indica el punto de salida de cero (0) grados sobre la máquina central en cada grupo de tres.



6.4.18.5 Sección foso, Trap y Doble Trap



6.4.19 Reglas para campos de Doble Trap

6.4.19.1 El foso de las máquinas

Los campos de Trap se adaptan más comúnmente a la competición de Doble Trap utilizando el grupo central de máquinas, números 7, 8 y 9, directamente en frente del puesto de tiro 3. Consultar las reglas de Doble Trap.

6.4.19.2 Distancias entre fosos de Trap.

Véase la regla 6.4.18.2 cuando se utilicen fosos de Trap. Cuando se construyan fosos de Doble Trap separados, la distancia desde la máquina central en un campo, hasta la máquina central en el campo contiguo, no debe ser inferior a 35,00 m. (Los ángulos de los platos en Doble Trap no son tan amplios como en Trap, por lo tanto, es posible realizar reducciones)

6.4.19.3 Fosos para Doble Trap (máquinas de lanzamiento de platos)

Cada foso de Doble Trap debe tener tres (3) máquinas adheridas a la pared frontal del foso. El punto de salida, de cero grados, de la máquina central del grupo debe indicarse únicamente, mediante una marca pintada en la parte superior del techo del foso. La distancia entre las máquinas, dentro del grupo, debe ser igual, de 1,00m a 1,10m (ver artículo 6.4.18.3). Las máquinas número 1 y 3 deben estar a un mínimo de 1,50m de los extremos de las paredes.

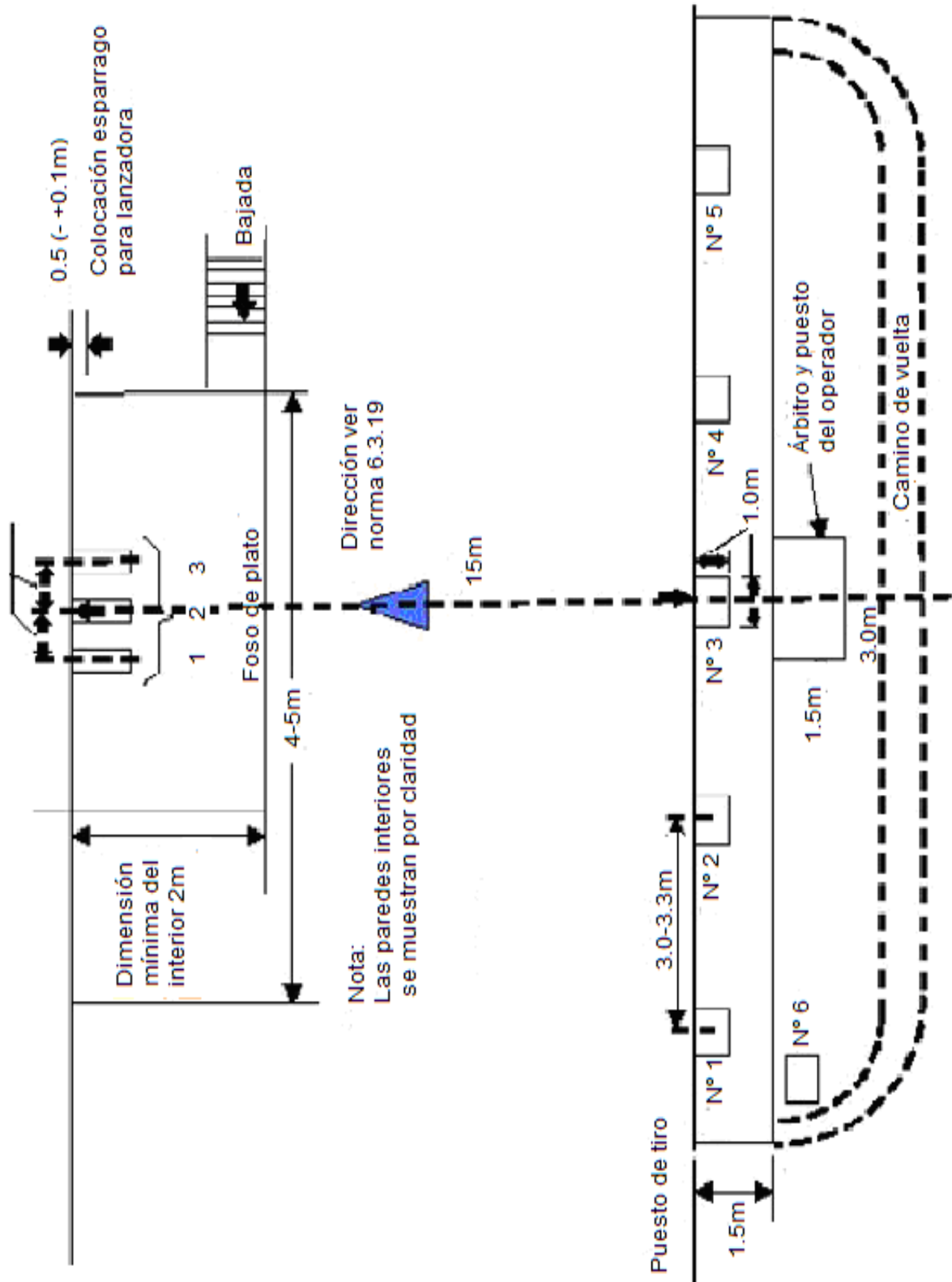
- a) Las máquinas deben instalarse en el foso de forma que el punto de pivote del brazo de lanzamiento esté a 0,50m (+/- 0,10m) por debajo de la superficie superior del techo del foso y situado a 0,50m (+/- 0,10m) hacia atrás del borde frontal del techo, cuando la máquina se coloca en la elevación de 2.00m (ver figuras). Las máquinas pueden ser totalmente automáticas (carga y lanzamiento automáticos), semiautomáticas (carga manual y lanzamiento automático) o manuales (carga y lanzamiento manual). Cada máquina debe estar provista de un sistema de precinto de los ángulos, alturas y tensión del muelle principal, después de que hayan sido inspeccionadas y aprobadas por el Jurado.

Todas las máquinas deben estar provistas de un medio para permitir el lanzamiento de platos en una configuración precisa. Todas las máquinas que se carguen a mano deben tener dos topes fijados a ellas. Los topes son necesarios para evitar movimientos accidentales o deliberados del plato hacia adelante o hacia atrás en el brazo de lanzamiento, cambiando así las condiciones preestablecidas del plato. Cada máquina debe tener los sectores de elevación y ángulo marcados con incrementos 10 grados.



- b) Las máquinas deben liberarse por un sistema eléctrico-manual o de micrófono-eléctrico. Si se utiliza un sistema de control manual, debe colocarse en una posición tal que el operador pueda ver y escuchar claramente la llamada del deportista. Para todos los campeonatos de la ISSF se debe utilizar un dispositivo de liberación automática que se debe configurar para liberar simultáneamente los platos inmediatamente después de la llamada de los deportistas. Cuando se utiliza un sistema eléctrico-manual, el dispositivo de lanzamiento debe diseñarse de modo que solo se pueda usar un (1) botón o interruptor para lanzar los platos.
- c) Los cinco (5) puestos de tiro deben estar dispuestos en línea recta a una distancia de 15m hacia atrás y paralelos al borde delantero del foso. Cada puesto de tiro debe estar claramente marcado con un cuadrado de 1.00m x 1.00m. El puesto 3 debe estar centrado en una línea que se extienda a través de la marca pintada que indica el punto de salida de cero (2) grados sobre la máquina central en el grupo. El puesto 2 está de 3.00m a 3.30m a la izquierda del puesto 3 y el puesto 1 está a la misma distancia a la izquierda del puesto 2. Asimismo, el puesto 4 está de 3.00m a 3.30m a la derecha del puesto 3 y el puesto 5, igualmente de 3.00m a 3.30m a la derecha del puesto 4 (ver figura, campo separado de Doble Trap). Un sexto puesto también debe estar marcado a unos 2 metros hacia atrás y ligeramente a la izquierda del puesto 1, donde el deportista número 6 puede tomar su posición al comienzo de la competición. Los seis puestos de tiro deben estar provistos de una mesa o banco donde los deportistas puedan colocar sus cartuchos y equipos adicionales. 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 tener una pieza de madera, un trozo de alfombra o una gruesa lámina de goma, cuadrada o redonda de unos 15cm sobre los que el deportista puede apoyar su escopeta.
- d) De 3m a 4m detrás de la línea de puestos de tiro debe haber un camino de uso obligatorio para los deportistas que pasan del puesto 5 al puesto 6. Los deportistas no deben pasar entre este camino y los puestos de tiro. Deberá colocarse un cable, cuerda u otro tipo de barrera adecuada de 7m a 10m por detrás de la pasarela de retorno. No se permitirán espectadores dentro de esta barrera. Los árbitros y los miembros del jurado son responsables de hacer cumplir esta regla. Los puestos de tiro, el puesto del árbitro y el puesto del operador deben tener una protección adecuada contra el sol y la lluvia, excepto los campos de tiro de las finales que deben estar abiertos, si es posible.

6.4.19.4 Campo separado de Doble Trap – 3 máquinas





6.4.20 Reglas para campos de Skeet

6.4.20.1 Un campo de Skeet consta de dos casetas (casetas alta y caseta baja) y ocho (8) puestos de tiro. Los puestos del 1 al 7 están dispuestos en un segmento de un círculo con un radio de 19,20 m y una cuerda base de 36,80 m (con una tolerancia de +/- 0,25 m) que está a 5,50 m del centro del círculo marcado con una estaca.

- a) El centro del círculo que está marcado por una estaca también marca la base del punto de cruce de los platos.
- 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 del círculo y mirando hacia la estaca central. Los puestos 2 a 6 están situados en el segmento del círculo, en puntos equidistantes entre sí (la distancia entre el centro de los puestos 1 y 2, 2 y 3, etc., es de 8,13m +/- 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 $0,90\text{ m} \pm 0,05\text{ m} \times 0,90\text{ m} \pm 0,05\text{ m}$, con dos lados paralelos al radio del círculo trazado a través del marcador del puesto (centro del puesto). El puesto de tiro 8 es rectangular, de $0,9\text{ m} \pm 0,05\text{ m}$ de ancho por $1,85\text{ m} \pm 0,05\text{ m}$ de largo, con sus lados mayores paralelos a la cuerda base. La ubicación de cada puesto de tiro debe indicarse con precisión. Las marcas para los puestos de tiro del 1 al 7 están en el centro del lado más cercano al punto de cruce de los platos. La marca para el puesto de tiro 8 está en el punto central de la cuerda base. Los ocho (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

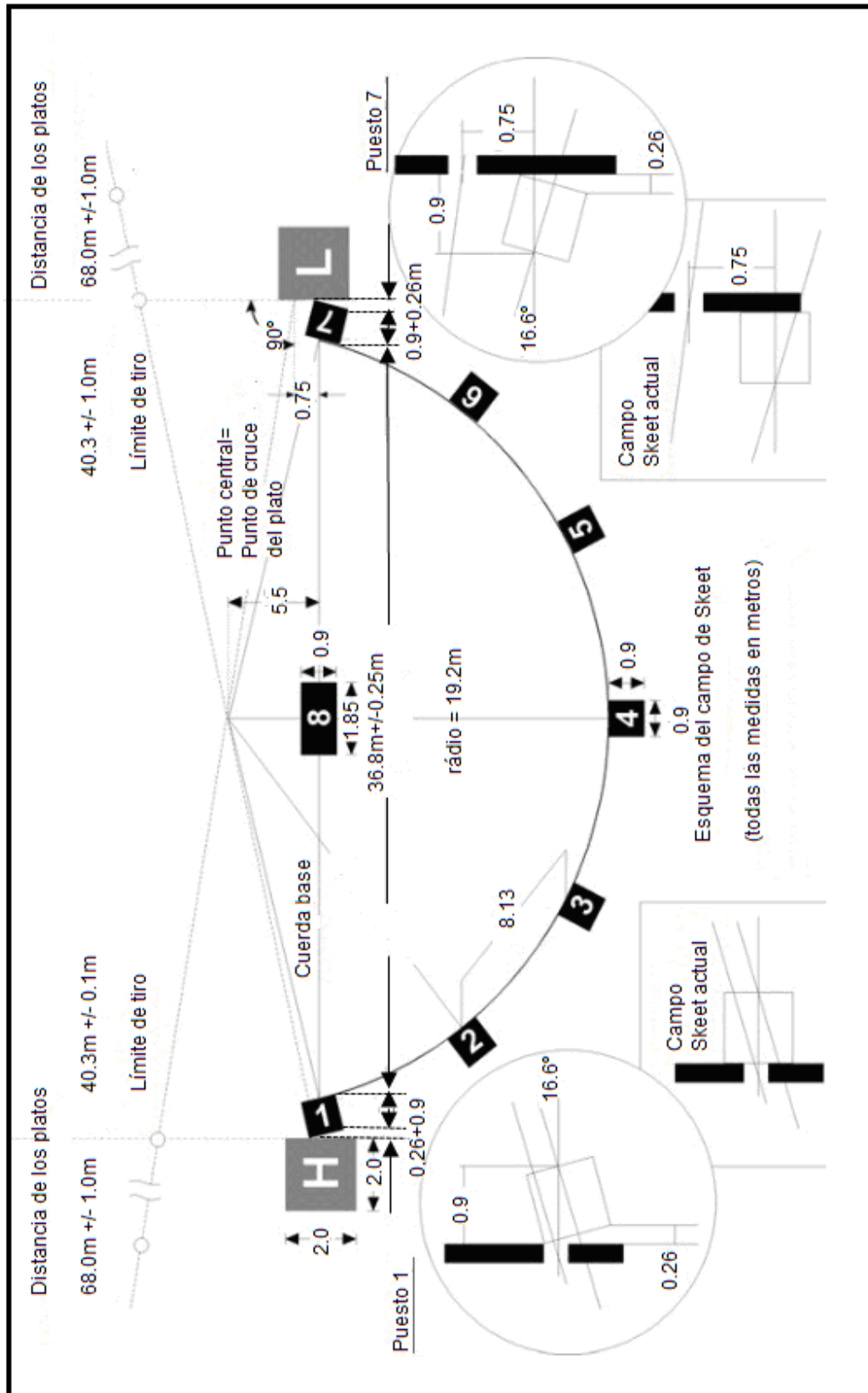
- a) Cada caseta debe contener una máquina lanzadora de platos en una posición fija. El brazo de lanzamiento de la máquina lanzadora de platos en la casa alta, cuando está en posición horizontal, debe estar $2,80\text{ m} \pm 0,10\text{ m}$ por encima del nivel del puesto 1 y el brazo lanzador en la casa 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 $0,90\text{ m} \pm 0,05\text{ m}$ detrás de la marca del puesto de tiro 1 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) y a $3,05\text{ m} \pm 0,05\text{ m}$. Los platos lanzados desde la caseta baja, deben aparecer por un punto a $0,90\text{ m} \pm 0,05\text{ m}$ 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 anillo de $0,90\text{ m}$ a $0,95\text{ m}$ de diámetro, ubicado a $4,60\text{ m} \pm 0,05\text{ m}$ por encima del puesto central.
- d) En condiciones climatológicas de calma, los platos debe llegar a una distancia de $68\text{ m} \pm 1\text{ m}$ medidos desde la fachada de las casetas detrás de los puestos 1 y 7. Si la distancia correcta no pudiese comprobarse por medición, el Jurado decidirá la trayectoria de los platos.



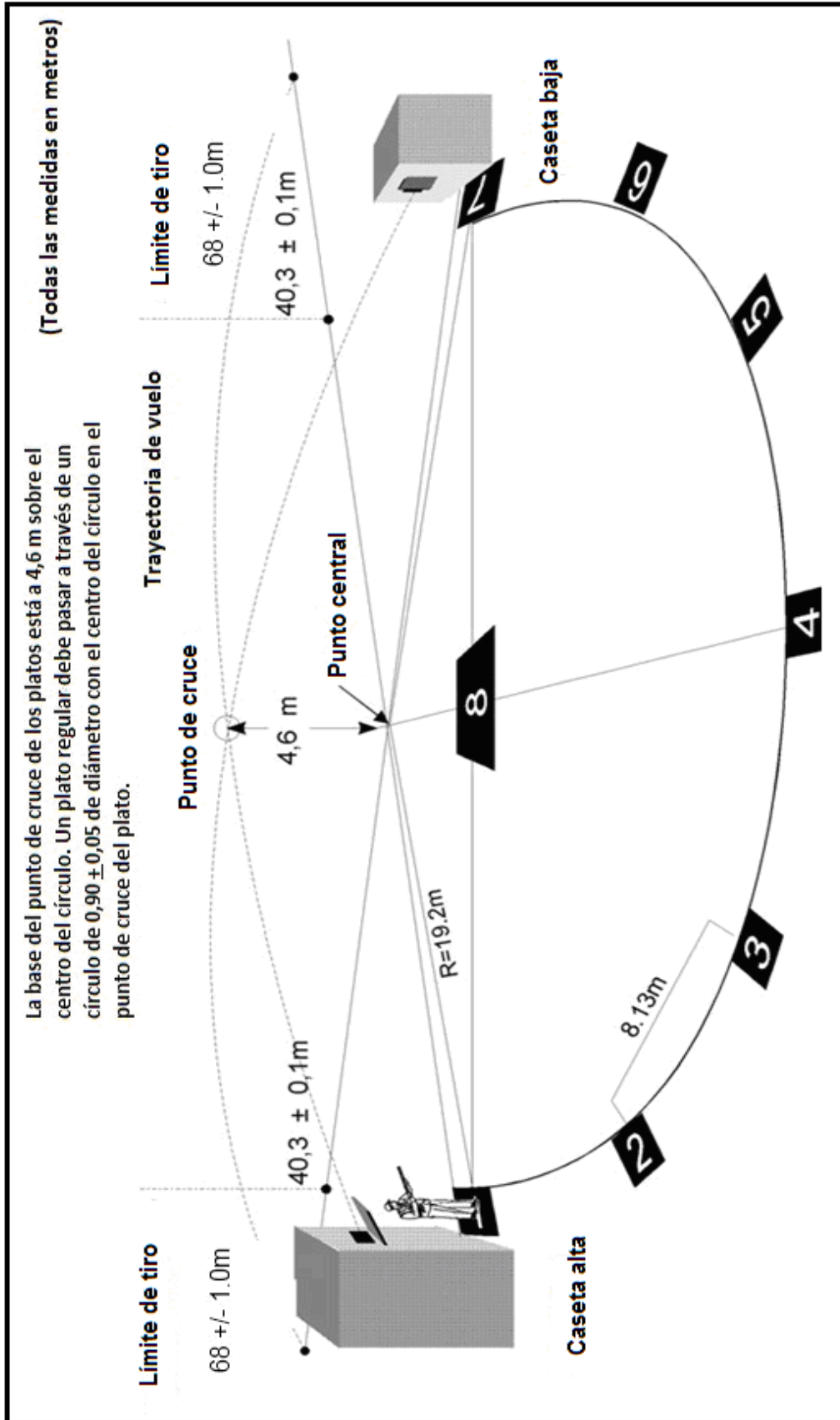
- e) Los límites de tiro desde los puestos 1 al 7 son $40,30\text{m} \pm 0,1\text{m}$ desde la fachada de cada caseta. Para el puesto 8, el límite de tiro se determina por el punto de cruce entre una línea recta que va desde el puesto 4 al 8 y el punto de cruce de platos. Deben colocarse las marcas convenientes en la trayectoria del vuelo del plato, en puntos situados a $40,3\text{ m} \pm 0,1\text{ m}$ de ambas casetas, para indicar los límites de tiro. Marcas similares deben colocarse a 67.00m y a 69.00m para indicar la distancia que debe volar un plato regular. La parte superior de estas marcas de distancia debe indicar el nivel del suelo.
- f) Se debe instalar un escudo de seguridad en la abertura de cada caseta para que el operador de la máquina no sea visible para un deportista en ningún puesto. Esta precaución es obligatoria como medida de seguridad para proteger al operador de posibles lesiones por disparos directos o de rebote, y a los deportistas de platos rotos que emergen de la abertura de la caseta. Se debe colocar un cable, una cuerda u otra barrera adecuada de 7.00m a 10.00m detrás del puesto 4 y paralela a la cuerda base. No se permiten espectadores dentro de esta barrera. El árbitro y los miembros del jurado son responsables de hacer cumplir esta regla.
- g) Las máquinas deben ser liberadas por un sistema eléctrico manual o de micrófono eléctrico (vea la nota a continuación) con un dispositivo temporizador que debe instalarse para permitir que el operador vea y escuche a los deportistas. Para todos los campeonatos de la ISSF, el uso de un temporizador es obligatorio. Esto debe permitir la liberación de los platos dentro de un período de tiempo indefinido, que varía desde la liberación instantánea hasta un máximo de tres (3) segundos después de que el deportista ha pedido su plato. El dispositivo de liberación debe estar diseñado de modo que solo se pueda usar con un (1) botón (o interruptor) para liberar platos dobles.
- h) Nota: Si se va a utilizar un sistema de micrófono eléctrico, debe construirse de manera que pueda introducirse aleatoriamente un retraso que varía de 0.2 a 3.0 segundos
- i) Se debe instalar una lámpara de color en el exterior de las casetas alta y baja. Las lámparas deben encenderse inmediatamente cuando el deportista pide el plato y apagarse cuando salen los platos. Las lámparas deben ser claramente visibles para el árbitro. La lámpara debe instalarse en el lado de la caseta de Skeet que mira hacia la zona de espectadores a una altura de $2,20\text{m}$ a $2,80\text{m}$ en la caseta alta y de $1,60\text{m}$ a $2,00\text{m}$ en la caseta baja.

6.4.20.3 Esquema de campo de Skeet.

Todos los nuevos campos de Skeet deben cumplir estas especificaciones. Los campos de Skeet construidos antes de 2013 con las estaciones 1 y 7 que enfrentan las casetas de plato opuestas seguirán siendo aceptados para los campeonatos ISSF



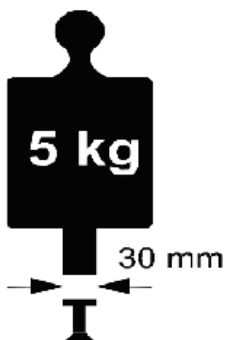
6.4.20.4 Vista del campo de Skeet



6.5 CALIBRADORES E INSTRUMENTOS

- a) Cada comité organizador debe proporcionar un conjunto completo de calibradores e instrumentos para el control del equipo durante los campeonatos de la ISSF.
- b) Una lista detallada de los instrumentos de control de equipo que se requieren para llevar a cabo las pruebas de control, los requisitos y especificaciones de dichos instrumentos está disponible en la sede de la ISSF.
- c) El delegado técnico de la ISSF o el presidente del jurado de control de equipos, deben examinar y aprobar todos los calibradores e instrumentos antes de la competición;
- d) El equipo de prueba de calibración, para su uso en el examen de los instrumentos de control del equipo, está disponible en la sede de ISSF y debe usarse para calibrar los instrumentos de prueba antes de cada día de prueba y cuando se considera una descalificación durante las pruebas posteriores a la competición (los formularios de informe de calibración están disponibles en la sede de ISSF)
- e) Los dispositivos de medición utilizados para probar 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 espesores**



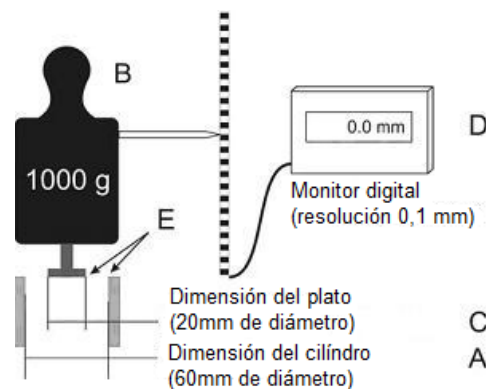
El dispositivo utilizado para medir el espesor de la vestimenta y los zapatos debe ser capaz de medir hasta una décima de milímetro (0,1mm). Las mediciones deben realizarse aplicando un peso de 5,0 Kg. El dispositivo debe tener dos (2) superficies planas y circulares, de 30mm de diámetro cada una, situadas una enfrente de la otra.

6.5.2 **Dispositivo de medición de rigidez**

El dispositivo utilizado para medir la rigidez de la vestimenta debe ser capaz de medir una décima de milímetro (0,1mm) y tener las siguientes dimensiones:

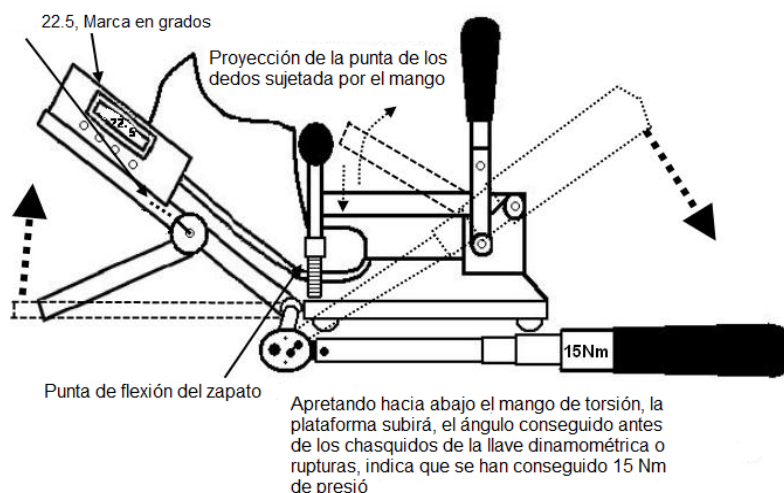
A	Medición del cilindro	=	60mm diámetro
B	Medición del peso	=	1000g (incluyendo sujeción y medida del plato C)
C	Medida del plato	=	20mm diámetro
D	Pantalla digital		indicando 0.1mm
E	El redondeo del borde de la placa de medición (C) y del cilindro de medida (A) no debe superar el máximo de 0,5mm de radio		

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



6.6 ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO

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 JJ.OO y Juegos Continentales se llevará a cabo de acuerdo con los estatutos y reglamentos del COI o la organización continental apropiada NOC.

- 6.6.1.1 **Programa oficial del campeonato.** La oficina del secretario general de la ISSF proporcionará un programa de campeonato estandarizado y coordinará la preparación del **programa oficial de campeonato** con cada comité organizador que finalizará en el momento del taller anual de la ISSF para organizadores, 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 publicará en la web de la ISSF y el comité organizador deberá publicar el programa oficial y enviarlo a todas las federaciones miembros 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 de llegada oficial, al menos un día de entrenamiento oficial, o entrenamiento previo (PET), los días de competición necesarios y un día de clausura oficial. Los calendarios del campeonato mundial, incluidos los días oficiales de entrenamiento y las ceremonias de apertura y clausura, no deben exceder los 20 días. Los campos de tiro pueden estar abiertos para entrenamientos no oficiales adicionales, antes del día de entrenamiento oficial (PET) a opción del comité organizador.

Los calendarios oficiales deben indicar fechas y horarios para los entrenamientos oficiales, entrenamientos previos a la competición (PET), tandas de eliminación, tandas de calificación, tiempos de informes de las finales, las finales y las ceremonias de entrega de premios. Los cambios en el calendario, aprobados por el delegado técnico, deben realizarse lo antes posible después de la fecha límite de inscripción final y distribuirse a todas las delegaciones participantes.

6.6.1.3 **Condiciones de inscripción y límites.** Las federaciones nacionales pueden inscribir un máximo de tres (3) deportistas por nación por prueba, que compiten por premios (en competición) en pruebas de campeonato de ISSF. Además, las Copas Mundiales pueden, a opción del comité organizador, aceptar un máximo de dos inscripciones adicionales de deportistas por nación, por prueba, que solo pueden competir por puntos de clasificación (RPO), posición olímpica MQS (solo MQS) o participar fuera de competición (OOC).

6.6.1.4 **Inscripción máxima.** El comité organizador y el delegado técnico deberán establecer la inscripción máxima (aforo) para cada prueba del programa. Las inscripciones finales que excedan la inscripción máxima para una prueba se colocarán en una lista de espera y sólo se aceptarán si los espacios de inscripción están disponibles antes de la fecha límite de inscripción tardía.

6.6.2 **Reunión técnica**

Se debe programar una reunión técnica por el director de competición y delegado(s) técnico(s) el día anterior al primer día de competición para informar a los jefes de equipo sobre los detalles de la competición y cualquier cambio de horario.

6.6.3 **Entrenamientos**

6.6.3.1 **Entrenamiento oficial.** El entrenamiento oficial debe programarse el día oficial de llegada.

6.6.3.2 **Entrenamiento previo a la prueba (PET).** Debe haber PET, para cada prueba individual del programa, antes de que comience la eliminación o la calificación para esa prueba. Para las pruebas individuales de Carabina, Fusil, Pistola y Blanco Móvil, cada deportista debe poder entrenar en su puesto de tiro asignado durante un mínimo de 40 minutos por tanda (30 minutos por tanda para Pistola Tiro Rápido, 15 minutos por deportista para Blanco Móvil) el día antes de la prueba, siempre que sea posible. Esto se suma a los días programados de entrenamiento oficial (para Plato, ver regla 9.6.2.1). Si las pruebas de equipos mixtos vienen después de pruebas individuales comparables, se puede programar PET, con asignaciones de puestos de tiro libres para estas pruebas, cuando haya tiempo disponible en el programa.

6.6.3.3 **Entrenamiento no oficial.** Además del entrenamiento oficial y del PET de la prueba programada, los deportistas deben tener la oportunidad de realizar entrenamientos, no oficiales adicionales, cuando los campos de tiro están disponibles.



6.6.3.4 **Dispositivos electrónicos de entrenamiento/seguimiento**

Los dispositivos electrónicos de entrenamiento/seguimiento no deben usarse durante el (PET) entrenamiento previo a la prueba o la competición (eliminación, clasificación, finales), pero pueden permitirse durante el entrenamiento oficial y no oficial.

6.6.4 **Inscripciones y confirmación de inscripción**

Las federaciones nacionales deben enviar las inscripciones al servicio de inscripción en línea de la ISSF antes de la fecha límite de inscripción final, 30 días antes del día oficial de llegada (regla 3.8.3.2).

- a) Las inscripciones tardías pueden presentarse hasta tres días antes del día oficial de llegada si se paga una penalización adicional y hay espacios disponibles (regla 3.8.3.3);
- b) Las confirmaciones de inscripción y el pago, de las tarifas de inscripción aplicables, al comité organizador, junto con los formularios de verificación de inscripción, deben completarse por los jefes de equipo a su llegada (regla 3.8.4.1); y
- c) Los cambios de inscripción solo se pueden hacer de acuerdo con la regla 3.8.3.4. Los cambios de inscripción deben completarse no más tarde de las 12:00h del mediodía del día anterior al PET para una prueba en particular.

6.6.5 **Listas de inicio**

- a) Las listas de inicio con los puestos de tiro y las asignaciones de las tandas, deben publicarse y distribuirse antes de las 16:00 horas del día anterior al PET, en las competiciones de carabina, fusil y pistola y del día del PET para las pruebas de tiro al plato. Para Equipo Mixto, ver también la regla 6.18.1.4
- b) **Opción de sostenibilidad:** si el organizador proporciona un sistema integral de distribución de correo electrónico o un sistema de Internet inalámbrico que esté generalmente disponible en todo el recinto, y un punto de información de acceso público, el organizador puede, con la aprobación del delegado técnico, utilizar el sistema, y no distribuir listas de inicio impresas en papel; y
- c) **Sustituciones:** en circunstancias excepcionales, un deportista, solo en una prueba por equipos, puede ser reemplazado por otro deportista ya inscrito no más tarde una (1) hora antes de la hora de inicio programada para esa prueba. Esta regla también se aplica a las competiciones compuestas de varias partes o realizadas durante varios días.

6.6.6 **Principios para la asignación de puestos de tiro en carabina, fusil y pistola:**

- a) La asignación de los deportistas a los puestos de tiro y las tandas en la clasificación debe hacerse de forma aleatoria bajo la supervisión del delegado técnico con un programa informático diseñado para tal fin. Si hay más de una tanda, los 30 mejores deportistas clasificados deben asignarse en la tanda 2.
- b) La asignación de los deportistas a los puestos de tiro en las finales, también será aleatoria según la regla 6.17.1.2.



- c) Siempre que se utilicen sorteos para determinar las posiciones de tiro, el delegado técnico debe aprobar las limitaciones de alcance que se tendrán en cuenta; el delegado técnico puede aprobar la escuadra de deportistas MQS, RPO y OOC en secciones específicas de un campo.
- d) Los deportistas individuales y los equipos (naciones) deben poder disparar en condiciones lo más equitativas posible;
- e) A los deportistas de la misma nación no se les deben asignar posiciones de tiro adyacentes;
- f) Los deportistas de la misma nación deben repartirse, lo más equitativamente posible, entre las tandas;
- g) Si hay más deportistas que blancos disponibles en las pruebas de carabina de aire o pistola de aire, los blancos deben distribuirse por sorteo en dos (2) o más tandas;
- h) Si se usa más de una tanda en las competiciones por equipos, los miembros del equipo deben distribuirse equitativamente entre las tandas;
- i) Si una competición de carabina o fusil dura más de un día, todos los deportistas deben efectuar el mismo número de disparos, en la misma posición o posiciones, cada día; y
- j) Cuando una prueba de pistola se divide en dos (2) fases o días, todos los deportistas deben terminar la primera fase antes de que pueda comenzar la segunda fase o día. En una competición de dos días, todos los deportistas deben disparar un número igual de series cada día.

6.6.6.1 **Pruebas de eliminación para campos de 50m y 300m, al aire libre**

Si el número de deportistas excede la capacidad utilizable del campo, se debe realizar una eliminación. Este requisito puede ser dispensado por el delegado técnico cuando así lo requieran las limitaciones de horario.

- a) Cualquier eliminación debe ser sobre la prueba de tiro completa; Las puntuaciones obtenidas en la eliminación se utilizarán para los resultados de las pruebas por equipos de los deportistas inscritos en esa prueba.
- b) Los 30 mejores deportistas clasificados formaran parte en la segunda eliminación del día. Todos los deportistas restantes serán sorteados al azar.
- c) Las tandas de eliminación deben programarse el día anterior a la programación de la calificación;
- d) Los deportistas de la calificación deben consistir en un número proporcional de deportistas, de mayor ranking, de cada tanda de eliminación, teniendo en cuenta el número de plazas en las listas de inicio. El número de deportistas que califican debe anunciarse en la reunión técnica;



- e) **Fórmula:** el número utilizable de puestos de tiro, se divide por el número total de deportistas en las listas de inicio, multiplicado por el número de deportistas en la lista de inicio para cada tanda, para dar el número de deportistas que pasan de la eliminación a la clasificación, por ejemplo: 60 puestos de tiro y 101 deportistas:
- 1ª tanda: $54 \text{ deportistas} = 32,08 \approx 32$ deportistas pasan;
- 2ª tanda: $47 \text{ deportistas} = 27,92 \approx 28$ deportistas pasan;
- f) Cuando se requieren eliminaciones los miembros del equipo/naciones deben dividirse equitativamente entre las tandas de eliminación. Las puntuaciones de los equipos se obtienen de estas tandas;
- g) Si no hay suficientes blancos disponibles para asignar dos miembros de cada equipo a la primera tanda y el miembro restante de cada equipo a la segunda tanda, entonces será necesario hacer tres tandas con un miembro de cada equipo en cada tanda;
- h) No se debe permitir que un deportista que no se clasifique participe más en la competición; y
- i) Si hay puntuaciones empatadas para los últimos lugares en una eliminación, el orden de clasificación se determinará de acuerdo con las reglas de desempate.
- j) Si no se programa una eliminación en las Copas del Mundo Junior y se programan varias tandas, se debe permitir a los jefes de equipo designar a los deportistas que formarán sus equipos, en la primera tanda y en las siguientes.
- k) En la calificación de la prueba Carabina 50m 3 posiciones, si solo hay una tanda, entonces esto se considera como la fase 2 y los 8 primeros pasarán a la final.

6.6.6.2 Horarios y tandas – Pistola Tiro Rápido 25m hombres

- a) La segunda fase de 30 disparos debe comenzar solo después de que todos los deportistas completen la primera fase de 30 disparos. Si hay menos deportistas de los necesarios para llenar completamente todas las tandas, la asignación a los puestos de tiro debe hacerse de manera que queden huecos en las últimas tandas de la primera y segunda fase.
- b) Para la segunda fase, la asignación de los puestos de tiro será por orden de clasificación de acuerdo con las puntuaciones obtenidas en la primera fase de 30 disparos, con los deportistas de menor puntuación disparando en la primera tanda. Las posiciones de inicio dentro de cada tanda se decidirán por sorteo.

6.6.6.3 Horarios y tandas - Pistola de 25m damas

La prueba puede programarse para uno o dos días. Si es posible, debe programarse para dos días y, la fase de tiro rápido y la final en el segundo día. Si la prueba está programada para dos días, el PET antes del primer día debe ser para la fase de precisión. Debería 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 **Tiro al plato:** las reglas de equipos y sorteo se encuentran en la regla 9.11.2.3.

6.6.6.5 **Blanco Móvil:** las reglas de equipos y sorteo se encuentran en la regla 10.7.3.1.



6.7 VESTIMENTA Y EQUIPO DE COMPETICIÓN

6.7.1 La ISSF establece reglas específicas para la ropa y el equipo de competición que los deportistas pueden usar en los campeonatos de ISSF y para las pruebas de control de equipo para comprobar estas reglas con el fin de salvaguardar los principios de competición igualitaria y ética donde ningún deportista pueda obtener una ventaja injusta sobre otros deportistas.

6.7.2 Los deportistas son responsables de garantizar que todos los elementos del equipo y la ropa utilizada en los campeonatos de ISSF, cumplen con las reglas ISSF.

6.7.3 Todo el equipamiento de los deportistas están sujetos a controles por parte del Jurado de Control de Equipo y de la Sección de Control de Equipo establecida por el comité organizador, así como por el respectivo jurado de competición.

6.7.4 Reglas para la vestimenta y el equipo

6.7.4.1 Las reglas que rigen el equipo específico utilizado por los deportistas en una disciplina en particular se encuentran en las reglas de esa disciplina.

6.7.4.2 Está prohibido el uso de dispositivos especiales, medios o vestimenta, incluyendo el uso de parches kinésicos, vendajes médicos o similares, que inmovilicen o reducen indebidamente el movimiento de las piernas, cuerpo o brazos de los deportistas de carabina, fusil, pistola y blanco móvil, para garantizar que las habilidades de rendimiento de los deportistas no se mejoran artificialmente.

6.7.4.3 Las radios, iPods, o cualquier tipo similar de producción de sonido o sistemas de comunicación, están prohibidos en el FOP, durante la competición y el entrenamiento, excepto cuando los utilicen los oficiales de competición.

6.7.4.4 Los deportistas no pueden utilizar en la línea de tiro, teléfonos móviles u otros dispositivos de comunicación portátiles (es decir, tabletas, etc.), dispositivos electrónicos o dispositivos de pulsera (es decir, relojes inteligentes).

6.7.5 Código de vestimenta de la ISSF

Es responsabilidad de los deportistas, entrenadores y oficiales, aparecer en los campos de tiro vestidos de manera apropiada para un acontecimiento público deportivo. La vestimenta usada por los deportistas y los oficiales debe cumplir con el código de vestimenta de la ISSF. Ver 6.22 para el código de vestimenta completo de la ISSF.

6.7.6. Control de equipamiento

6.7.6.1 El comité organizador debe establecer una sección de control de equipo para realizar controles de equipo bajo la supervisión del jurado de control de equipos. Un servicio de control de equipos debe estar disponible para todos los deportistas para que puedan revisar su equipo antes de las competiciones. Para garantizar el cumplimiento de las reglas de la ISSF, el jurado de control de equipos y la sección de control de equipos, deben realizar pruebas aleatorias posteriores a la competición (6.7.9).



6.7.6.2 **Procedimientos de control de equipos**

- a) El comité organizador debe informar a los jefes del equipo y a los deportistas dónde y cuándo pueden inspeccionar su equipo antes o durante las competiciones;
- b) La sección de control de equipo debe estar abierta para ofrecer inspecciones voluntarias para el equipo de los deportistas, comenzando por el día oficial de entrenamiento oficial y continuando hasta el último día de competición de carabina, fusil, pistola y blanco móvil;
- c) El equipo de prueba de calibración de la ISSF deben usarse para verificar los instrumentos de comprobación, antes de cada día de prueba y, cuando haya una descalificación durante las pruebas posteriores a la competición;
- d) Se alienta a los deportistas a traer cualquier elemento del equipo, a la sección de control de equipo, para comprobar si no están seguros de si pasaran un control posterior a la competición;
- e) La sección de control de equipo debe asegurarse de que todas las chaquetas y pantalones de tiro de carabina o fusil estén identificados con un sello que lleve un número de serie único que esté registrado a nombre del deportista. El sello debe diseñarse de forma que no pueda quitarse sin romperlo. Los sellos emitidos anteriormente para inspecciones de ropa únicas cumplen con este requisito. Las chaquetas y pantalones sin sello deben ser revisados para verificar que cumplen con las reglas de la ISSF y deben tener sellos que estén registrados para el deportista. Los jurados de control de equipos y de armas usarán los sellos de chaqueta y de pantalón, para realizar controles aleatorios para el cumplimiento de la regla 7.5.1.2;
- f) La sección de control de equipo debe llevar un registro de las armas, de la chaqueta y de los pantalones de tiro que controle, con el nombre del deportista, la marca (fabricante), el número de serie y el calibre de cada arma que controle 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 comprobado por el control de equipo y se pueden dar recomendaciones de asesoramiento;
- h) Se entregará una copia de la tarjeta de control de equipo al deportista, que debe conservarla con su equipo en todo momento. Si un deportista pierde esta tarjeta, deberá abonar una tarifa de 10.00 euros para reemplazarla; y
- i) Si una prenda de vestir de carabina o fusil vuelve a presentarse para una segunda o siguiente prueba, durante el mismo campeonato, se aplicará una tasa de reinspección de 20,00 Euros. Ninguna prenda de vestir puede ser enviada al control de equipos más de tres veces. Si un artículo no pasa en la tercera ocasión, no debe usarse en la competición y hacerlo producirá la descalificación.

6.7.7. **Dorsales y artículos usados por los deportistas**

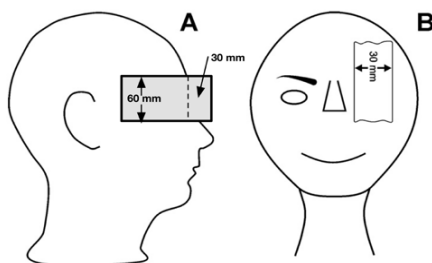
- 6.7.7.1 Todos los deportistas deben contar con un número de dorsal (número de inicio) para usar en la parte posterior de la prenda exterior por encima de la cintura durante toda la competición. El dorsal debe mostrar el número asignado para ese campeonato, apellido, inicial y nación (solo abreviatura COI). Si se usa una bandera de la nación debe colocarse a la izquierda de la abreviatura del COI. La altura de las letras en los nombres debe ser lo más grande posible y no tener menos de 20mm (para Plato, ver 9.13.2 y 9.13.3).

6.7.7.2 Todos los deportistas deben usar el dorsal en la espalda y por encima de la cintura, en todo momento mientras participan en el PET y en todas las fases de la competición. Si el número de dorsal está disponible y no se usa, el deportista no puede competir. Se emitirán nuevos números de dorsal en el horario de presentación de informes, antes de las finales.

6.7.7.3 Todos los deportistas deben cumplir con la **elegibilidad, los derechos comerciales y las reglas de patrocinio/publicidad de la ISSF**. Estas reglas rigen asuntos tales como: emblemas, patrocinadores, publicidad y marcas comerciales en la vestimenta junto con controles y sanciones.

6.7.8 Tapaojos

6.7.8.1 **Los tapaojos laterales** (en uno o ambos lados) sujetos al sombrero, gorra, gafas de tiro o a una cinta para la cabeza, que no excedan los 60mm de alto, están permitidos solo para los deportistas de plato (regla 9.13.4) (A). El borde delantero de un tapaojos lateral, visto desde un lado, no debe extenderse más de 30mm por adelante desde el punto central de la frente. Los tapaojos laterales deben estar hechos únicamente de material plástico.



6.7.8.2 Se permite para todos los deportistas (B) un tapaojos frontal, para cubrir el ojo que no apunta, que no tenga más de 30mm de ancho.

6.7.9 Comprobaciones posteriores a la competición

6.7.9.1 Los controles posteriores a la competición deben realizarse después de las tandas de eliminación y calificación y durante el tiempo de presentación de informes 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 posteriores a la competición. Debe haber árbitros del mismo género que los deportistas, disponibles para los controles de vestimenta y vendajes kinésicos. El incumplimiento de los siguientes controles específicos posteriores a la competición serán motivo de descalificación (DSQ):

- a) **Carabina y fusil:** indumentaria de tiro, ropa interior, vendajes y especificaciones del arma (peso del gatillo cuando corresponda);
- b) **Pistola:** zapatos, vendajes kinésicos, pesaje del gatillo, dimensiones y empuñaduras de la pistola (8.12), verificación de la velocidad de la munición y peso de los proyectiles, si procede;
- c) **Escopeta:** ver reglas de plato; y
- d) **Blanco Móvil:** peso de la carabina, potencia del telescopio (10m), peso del gatillo (50m, 10.4.3.6 a) y cintas marcadoras.
- e) **Todas las disciplinas:** no presentarse para un control posterior a la competición después de recibir un aviso por escrito para presentarse.



- 6.7.9.2 Si un deportista falla y no pasa 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 comprobación se realizó correctamente y que el deportista está descalificado. El procedimiento de confirmación debe incluir el uso de equipos de prueba de calibración ISSF para confirmar que los instrumentos de prueba miden con precisión.
- 6.7.9.3 Las apelaciones, contra la descalificación de una prueba posterior a la competición, pueden presentarse al jurado de apelación. El jurado de apelación debe decidir si la prueba se realizó correctamente, pero no puede repetirla. El jurado de apelación puede revocar una descalificación por comprobación después de la competición, sólo si considera que la prueba se realizó incorrectamente.
- 6.7.9.4 La comprobaciones dirigidas se pueden realizar (selección de deportistas de forma no aleatoria) cuando un Jurado tiene evidencias creíbles de que un deportista ha alterado o intentado alterar su arma, su vestimenta o su 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, fusil, pistola, escopeta y blanco móvil) supervisan la realización de pruebas en sus respectivas disciplinas.
- b) Los jurados de competición RTS (resultados, tiempo y puntuación) supervisan las operaciones de puntuación y resultados; y
- c) Los jurados de control de equipo supervisan las pruebas de la vestimenta y el equipo de los deportistas.

- 6.8.1 Los RO, los oficiales de RTS y los árbitros designados por el comité organizador son responsables de la realización de las competiciones, mientras que los jurados actúan en calidad de asesores y supervisores. Los RO y los Jurados son mutuamente responsables de realizar los entrenamientos y las competiciones de acuerdo con las reglas de la ISSF y deben garantizar que estas reglas se cumplan de manera justa y equitativa durante las competiciones.
- 6.8.2 Todos los miembros del jurado deben llevar el chaleco oficial de jurado de la ISSF, (color rojo) cuando estén de servicio. Los chalecos de los jurados se deben comprar en la sede de ISSF. Se recomienda que todos los RO usen un chaleco distintivo u otros medios de identificación (preferiblemente de color verde) cuando estén de servicio. Se recomienda que todos los árbitros de foso de blancos u otro personal que debe desplazarse de las líneas de tiro, para realizar sus funciones, lleven un chaleco de 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 las modificaciones de organización y la organización al personal auxiliar, etc., para asegurarse de que cumplen con las reglas de la ISSF. Las comprobaciones 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 que la vestimenta y el equipo de los deportistas cumplan con las reglas 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 esté realizando un disparo (o una serie de disparos en pruebas de tiro rápido) a menos que por un problema de seguridad se requiera una acción inmediata.
- 6.8.8 Una mayoría del jurado debe estar siempre presente en el campo de tiro durante las competiciones para que, cuando sea necesario, 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 los RO, cuando exista alguna duda. Si un jefe de equipo o deportista no está de acuerdo con la decisión individual de un miembro del jurado, podrá solicitar una decisión de la mayoría del jurado mediante una protesta por escrito
- 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 participe.
- 6.8.11 Los jurados deben ocuparse de cualquier protesta que se presente de acuerdo con las reglas de la ISSF. Después de consultar con los RO y otros directamente interesados, el Jurado debe decidir sobre cualquier protesta.
- 6.8.12 Un jurado debe retrasar el inicio de una final si una protesta involucra a deportistas que podrían, según la decisión de la protesta, calificar para la final. El jurado de RTS puede publicar una lista de inicio final si una protesta no involucra a deportistas que podrían calificar para la final. Los resultados finales oficiales no pueden publicarse 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 reglas de la ISSF. Dichas decisiones deben tomarse dentro del espíritu y la intención de las reglas ISSF. Cualquier decisión de este tipo debe incluirse en un informe del presidente del jurado que se presenta al delegado técnico después de cada campeonato.
- 6.8.14 Los deportistas y los jefes del 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 reglas de la ISSF, en ningún momento durante la competición.
- 6.8.15 El presidente del jurado es responsable de dirigir los horarios y actividades del jurado para garantizar la presencia de suficientes miembros en todo momento, incluida el entrenamiento oficial previo a la prueba, PET.
- 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, lo antes posible, después del campeonato.



ISSF

6.9 COMITÉ ORGANIZADOR OFICIALES DE LA COMPETICIÓN

6.9.1 Deberes y funciones del Chief Range Officer (CRO)

Se debe designar un Chief Range Officer (CRO) para cada campo. El CRO está a cargo de todos los árbitros de campo (RO) y del personal de campo y, es responsable de la correcta realización de la prueba de tiro. El CRO es responsable de dar todas las órdenes en el campo y de asegurar la cooperación del personal de campo con el Jurado. El CRO es responsable de la corrección rápida de cualquier fallo del equipo y de poner a disposición los expertos y suministros necesarios para operar el campo de tiro. Se recomienda encarecidamente que se designe un asistente para el CRO que sirva de asistente de CRO, especialmente en el mantenimiento de la documentación y los informes de incidentes del campo (formulario IR) con respecto a los sucesos e irregularidades que ocurran durante la competición.

6.9.2 Deberes y funciones del Range Officer (RO).

Se debe designar un árbitro de campo (RO) para cada sección de campo o para cada diez (10) puestos de tiro. Los árbitros de campo deben:

- a) Ser responsables, ante el CRO, del desarrollo de la competición en la sección de blancos que se les encomiende;
- b) Comprobar los nombres y dorsales de los deportistas para asegurarse de que se corresponden con la lista de inicio;
- 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 y el equipo de los deportistas y avisar al Jurado de cualquier posible infracción;
- e) Asegurarse de que se sigan las órdenes del CRO;
- f) Tomar las medidas necesarias respecto a una interrupción, protesta, disturbio o cualquier otro asunto que surja durante la competición;
- g) Recibir las protestas verbales y comunicarlas inmediatamente a un miembro del jurado;
- h) Anotar todas las irregularidades, disturbios, sanciones, interrupciones, disparos cruzados, tiempo adicional concedido, disparos repetidos autorizados, etc. en los formularios de informe de incidentes (IR) del campo y en la tira de papel del blanco o de la impresora, según corresponda; y
- i) Abstenerse de cualquier conversación con los deportistas o de hacer comentarios sobre las puntuaciones.

6.9.3 Deberes y funciones del jefe de RTS (resultados, cronometraje y puntuación) (CRTSO)

El CRTSO debe ser designado para cada campeonato. Está a cargo de todo el personal de RTSO y, de inscripción y resultados. El CRTSO es responsable de la correcta realización de todas las operaciones de puntuación y resultados en los campeonatos.



6.9.4 **Deberes y funciones de los árbitros de RTS (RTSO)**

Se designará un RTSO para cada campo que se utilice para competiciones de calificación. Los RTSO son responsables de trabajar con el jurado de RTS, el jurado de competición, los árbitros de campo y el proveedor de los resultados oficiales, para facilitar la realización de operaciones de puntuación y resultados en sus campos.

6.10 **OPERACIONES DE COMPETICIÓN - BLANCOS ELECTRÓNICOS (EST)**

6.10.1 **Oficiales técnicos de EST**

- a) Los oficiales técnicos de EST, son responsables de operar y mantener el equipo de puntuación de los blancos electrónicos (EST);
- b) Los oficiales técnicos de EST pueden asesorar a los árbitros de campo y a los miembros del jurado, pero no deben tomar ninguna decisión con respecto a la aplicación de las reglas de la ISSF; y
- c) Los oficiales técnicos de EST, están designados por el proveedor de resultados oficiales o el organizador y, deben ser personas con capacitación especial en operaciones de EST y sistemas electrónicos de gestión de la competición (software informático).

6.10.2 **Oficiales de blancos**

- a) Los oficiales de blancos son designados por el comité organizador para ayudar en la operación y mantenimiento de EST;
- b) Antes de cada tanda de cada prueba, los oficiales de blancos deben asegurarse de que no hay impactos de disparos en la superficie blanca del blanco y que todas las marcas de disparos en el marco están claramente señaladas;
- c) Durante las competiciones, los oficiales de blancos parchearán las cartulinas traseras, los blancos testigo y cambiarán las láminas de control; y
- d) **Las cartulinas traseras, los blancos testigo y las láminas de control no deben parchearse ni cambiarse hasta que se haya completado toda la puntuación.**

6.10.3 **Deberes de los miembros del jurado. Blancos electrónicos (EST)**

6.10.3.1 Los miembros del jurado de RTS deben estar presentes en los campos para supervisar las operaciones de puntuación y resultados, y asistir en la resolución de cualquier pregunta o protesta relacionada con la puntuación. Los miembros del jurado de competición deben ayudar, en los casos en los que deben tomar acciones o decisiones y, sólo hay dos o menos miembros del jurado de RTS disponibles.

6.10.3.2 Antes de cada tanda de una prueba, un miembro del jurado debe inspeccionar los blancos electrónicos EST para confirmar que:

- a) No hay agujeros de disparo en la superficie blanca del blanco;
- b) Las marcas de disparo en el marco están claramente señaladas;
- c) Las hojas de control se renuevan; y
- d) Los blancos testigo y las cartulinas traseras no tienen impactos fuera de la zona central cubierta por la lámina de control.



6.10.4 Disparos sobre blancos electrónicos (EST)

- a) Los deportistas durante el entrenamiento deben familiarizarse, con los botones que alteran la presentación del blanco en la pantalla del monitor (ZOOM) y como se cambia de un blanco de ensayo (SIGHTING) a un blanco de competición (MATCH);
- b) En las pruebas de una sola posición de 10m, 25m y 50m, el cambio de ensayo a competición está bajo el control del personal de campo. Si algún deportista tiene dudas, debe pedir ayuda al RO;
- c) En las pruebas de 3 posiciones, después de que los deportistas completen las posiciones de rodilla o tendido, tienen la responsabilidad de cambiar de blanco de competición a blanco de ensayo y de regresar a blanco de competición. Los deportistas pueden realizar ilimitados disparos de ensayo antes de empezar los disparos de competición, en las posiciones tendido y de pie. No se permite tiempo adicional para los disparos de ensayo. Si un deportista, inadvertidamente, no cambia de blanco de competición, a blanco de ensayo, después de cambiar de posición, cualquier disparo registrado como disparo adicional en la posición anterior, deben anularse y el blanco debe restablecerse a blanco de ensayo.
- d) No se permite **oscurecer la pantalla del monitor o cualquier parte de la pantalla**. Toda la pantalla debe ser visible para el Jurado y el personal de campo;
- e) Los deportistas y los RO **no deben tocar los paneles de control de la impresora**, ni las tiras impresas, antes del final de la tanda o prueba, excepto cuando el Jurado lo autorice;
- f) Los deportistas deben firmar la tira impresa, (al lado del total de la puntuación) antes de abandonar el campo, para identificar su puntuación.
- g) Cuando un deportista no firme la tira impresa, un miembro del jurado o un RO deberán firmarla, para permitir que sea enviada a la oficina RTS.

6.10.5 Protestas de puntuación durante los disparos de ensayo.

Si un deportista protesta, durante los disparos de ensayo, sobre la correcta puntuación o evaluación de los disparos, el Jurado puede ofrecerle cambiar a otro puesto de tiro.

- a) El deportista tendrá tiempo extra apropiado;
- b) El Jurado examinará lo más pronto posible los disparos de ensayo en el puesto de tiro original aplicando el **“Procedimiento para el Examen de Blancos Electrónicos 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 de avance del papel o de la banda de goma.**

Si el Jurado confirma que el problema que causa la protesta de un deportista se debe a que el papel o la goma no avanza correctamente:

- a) El deportista será cambiado a una posición de reserva;
- b) Se le concederán disparos de ensayo ilimitados dentro del tiempo restante de la prueba, más cualquier tiempo adicional concedido;
- c) Repetirá el número de disparos de competición determinados por el Jurado más el número de disparos necesarios para completar la prueba;
- 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 mostraron 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 **Protesta sobre el valor de un disparo**

Si un disparo se registra y se muestra, pero el deportista protesta el valor indicado de acuerdo con la regla 6.16.5.2:

- a) Después de la tanda, los resultados detallados de impresora (LOG-Print) deben extraerse por los técnicos o los árbitros de campo en todos los puestos de tiro en los que se han realizado protestas y, en los de los puestos adyacentes, antes de que los sistemas de blancos se reinicien para la siguiente tanda;
- b) Después de completar la tanda, se aplicará el **procedimiento de examen de blancos electrónicos (EST)**;
- c) Cualquier disparo no indicado o incorrectamente indicado debe ser marcado por el Jurado RTS; y
- d) Si el Jurado RTS determina que un disparo protestado se anotó correctamente, se aplicará una penalización de dos puntos (6.16.5.2.c).

6.10.8 **PROCEDIMIENTO PARA EXAMINAR LOS BLANCOS DE PUNTUACIÓN ELECTRÓNICA DESPUÉS DE UNA PROTESTA DE PUNTUACIÓN.**

6.10.8.1 Si hay una protesta de puntuación, o alguna indicación de un disparo, etc., un miembro del jurado debe recoger los siguientes datos (el número del puesto de tiro y la orientación de la tarjeta, lámina o blanco, la tanda, la serie y la hora de recogida debe anotarse en cada uno):

- a) La lámina de control (25m / 50m). Si la ubicación de cualquier impacto de disparo, está fuera del zona de la lámina de control, se debe marcar la relación geométrica entre los impactos de disparo en la lámina de control y la cartulina trasera antes de retirar la lámina de control;
- b) La cartulina trasera (25m / 50m / 300m);



- c) El blanco testigo (25m);
- d) La tira de papel negra (10m);
- e) La banda de goma negra (50m);
- f) El informe de incidencias de campo;
- g) La impresión del registro (LOG-PRINT); y
- h) El registro de datos del ordenador de puntuación del blanco electrónico EST (si es necesario).

6.10.8.2 Un miembro del jurado debe examinar la cara del EST y el marco y registrar la localización de los disparos fuera de la zona negra de puntería.

6.10.8.3 No se debe borrar el registro antes de que el Jurado RTS haya dado su permiso.

6.10.8.4 Se debe contar el número de agujeros de disparos y tener en cuenta su ubicación.

6.10.8.5 Los miembros del jurado deben examinar estos elementos y después realizar evaluaciones independientes, antes de tomar una decisión formal el jurado.

6.10.8.6 Un miembro del jurado debe supervisar cualquier intervención manual de los resultados del ordenador (por ejemplo, el registro de sanciones, puntuaciones corregidas después de una interrupción, etc.).

6.10.9 **FALLOS EN LOS EST**

Estas reglas se aplican a 10m, 50m y 300m EST. Para conocer los procedimientos relacionados con fallos de 25m EST, vea regla 8.10. Para conocer los procedimientos relacionados a los fallos de Blanco Móvil EST, vea la regla 10.11.

6.10.9.1 **Cuando fallan TODOS los blancos en un campo.**

- a) La hora del fallo y el tiempo que se lleva de competición, deben ser anotados por el CRO y el Jurado;
- b) Todos los disparos de competición de cada deportista deben ser contados y registrados. En el caso de un fallo en el suministro de energía del campo habrá que esperar hasta que se restablezca el suministro de energía para permitir que se establezca el número de disparos registrados por el blanco, no necesariamente en el monitor del puesto de tiro; y
- c) Después de reparado el fallo y todo el campo esté en funcionamiento, se agregarán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición. El tiempo para reanudar los disparos se anunciará por megafonía con al menos cinco (5) minutos de antelación. Los deportistas deben poder ocupar sus posiciones cinco (5) minutos antes de reanudar la competición. Deben permitirse disparos de ensayo ilimitados durante el tiempo restante de tiro, pero solo antes de que se reanuden los disparos de competición.



6.10.9.2 Cuando falla un SOLO blanco.

- a) Si el EST no puede ser reparado antes de cinco (5) minutos, el deportista será trasladado a un puesto de reserva;
- b) Cuando esté preparado para continuar, se agregarán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición; y
- c) Se le permitirán disparos de ensayo ilimitados antes de comenzar los restantes 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 el fallo al RO más cercano.

El RO hará una nota escrita de la hora de la queja. Uno o más miembros del jurado deben desplazarse al puesto de tiro. Se le indicará al deportista que efectúe un disparo más de competición a su blanco.

Si el valor y la ubicación de este disparo se registran y se muestran en el monitor:

- a) Se indicará al deportista que continúe la competición;
- b) Se debe registrar el valor, la ubicación y el tiempo del disparo adicional, su número de disparo (después de incluir el disparo faltante) su valor y su ubicación y el número del puesto de tiro, se deben dar al Jurado por escrito y anotarse en el registro de campo y en un informe de incidencias del campo.
- c) Después de que finalice la tanda, se aplicará el “**Procedimiento para el examen de EST**”. Usando esta información y el tiempo de este disparo adicional y su ubicación, el Jurado de RTS determinará si todos los disparos, incluido el disparo adicional, se registran en el registro del ordenador;
- d) Si todos los disparos se registran correctamente, el disparo reclamado (disparo que no se registró o no se mostró) se contará en la puntuación del deportista, así como el disparo realizado inmediatamente después (como disparo "extra"), Pero el último disparo efectuado (adicional a la competición) será anulado;
- e) Si el disparo cuestionado no se localizó aplicando el “**Procedimiento para el examen de EST**” o se confirmó como un disparo fuera del blanco (Nota: esto significa que no se pudo encontrar el disparo cuestionado a 10m en la tira del testigo o en la cara del blanco; un disparo cuestionado a 25m no se pudo encontrar en el blanco testigo, o en la lámina de control; o hubo evidencia de que un disparo cuestionado a 50m o 300m fue un disparo fuera del blanco), entonces el disparo cuestionado debe calificarse como fallo y el último disparo efectuado (extra a la competición) debe ser anulado; 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 cuestionado; o
- g) Si no se encuentra el disparo cuestionado de 50m o 300m, el Jurado debe decidir si califica el disparo perdido como un fallo y anula el último disparo o, si no hay evidencia creíble de que el disparo cuestionado fue un disparo fuera del blanco, el Jurado puede concluir que se produjo una anomalía en el sistema y contar el disparo adicional en lugar del disparo faltante y el último disparo realizado



- 6.10.9.4 O; Si el disparo adicional realizado según las instrucciones no se registra ni se muestra y el EST no se puede reparar antes de cinco (5) minutos:
- El deportista debe ser trasladado a un puesto de reserva;
 - Cuando esté listo para disparar, se añadirán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición y se le permitirán disparos ilimitados de ensayo;
 - En las pruebas de Carabina y Pistola de 10m y 50m**, el deportista repetirá los dos (2) disparos de competición que no se registraron ni se mostraron en el blanco anterior utilizado.
- 6.10.9.5 O; **En las pruebas de Blanco Móvil 10m**, se permitirá al deportista dos (2) minutos para volver a su posición y después 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 ni se mostraron en el blanco anterior utilizado y continuará con 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 disparados correctamente que se mostraron en el segundo blanco utilizado. Si después se encuentran los dos (2) disparos adicionales en el registro del ordenador del blanco anterior, serán anulados.

6.11 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN

(VER TAMBIÉN 6.17, PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN FINALES)

6.11.1 Reglas para las pruebas de Carabina y Pistola 10m y 50m.

6.11.1.1 Tiempo de preparación y ensayo.

Los deportistas deben ser llamados a la línea, al menos 25 minutos antes de la hora de inicio publicada de la prueba, se les debe permitir 10 minutos para configurar su equipo y luego se les debe permitir 15 minutos de tiempo de preparación y ensayo, antes de comenzar la competición, para hacer su preparación final y efectuar **ilimitados disparos de ensayo**.

- El tiempo de preparación y ensayo debe programarse para finalizar, aproximadamente, 30 segundos antes de la hora oficial de inicio para los disparos de competición.
- Los blancos de ensayo deben estar visibles, al menos 10 minutos, antes del comienzo del tiempo de preparación y ensayo;
- Los deportistas no pueden colocar sus armas y equipos en sus puestos de tiro hasta que el CRO los haya llamado a la línea;
- Si hay más de una tanda, a cada una se le debe permitir la misma cantidad de tiempo para llevar su equipo a la línea de tiro.



- e) Después de que el CRO llame a los deportistas a la línea, se les permite manejar sus armas, disparar en seco (se pueden quitar las banderas de seguridad para disparar en seco) o realizar ejercicios de puntería en los puestos de tiro antes de empezar el tiempo de preparación y ensayo. En las finales los deportistas no pueden quitar las banderas de seguridad ni disparar en seco, hasta que comience el tiempo de preparación y ensayo;
- f) Los controles previos a la competición, por parte del Jurado y los RO árbitros de campo, deben completarse durante los 10 minutos antes de que comience el tiempo de preparación y ensayo;
- g) El tiempo de preparación y ensayo comienza con la orden; **“TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO..YA”** No se puede disparar antes de la orden **YA**.
- h) Un deportista que efectúe un disparo o disparos antes de la orden **“TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... YA”** 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 contabilizado como un cero (0);
- i) Después de 14 minutos, y 30 segundos del tiempo de preparación y ensayo, el RO debe anunciar **"30 SEGUNDOS"**.
- j) Al final del tiempo de preparación y ensayo, el CRO debe dar la orden, **"FIN DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... ALTO"**. Debe haber una breve pausa de aproximadamente 30 segundos para que el árbitro de blancos restablezca los blancos, para los disparos de competición; y
- k) Si un deportista efectúa un disparo después de la orden **"FIN DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... ALTO"** y antes de la orden **"DISPAROS DE COMPETICIÓN... YA"**, el disparo no debe considerarse de competición y se le aplicará una penalización de dos (2) puntos al primer disparo de competición.
- l) Los fallos se registrarán de acuerdo con la regla 6.13 ISSF. No se otorgará tiempo adicional por un mal funcionamiento del equipo, pero el Jurado puede permitir disparos de ensayo adicionales, al regresar a la línea de tiro, si se repara el mal funcionamiento, pero todos los disparos deben realizarse dentro del tiempo original permitido.

6.11.1.2 Inicio de la competición

- a) Cuando todos los blancos se reinician para los disparos de competición, el CRO ordenará **"DISPAROS DE COMPETICIÓN... YA"**. Se considera que la competición ha comenzado después que el CRO haya dado la orden **“YA”**;
- b) Todos los disparos efectuados después del inicio de la competición deben ser registrados como disparos de competición, sin embargo, se permiten los disparos en seco;
- c) Después del inicio de los disparos de competición, no se permiten más disparos de ensayo, excepto para los cambios de posición en las pruebas de Carabina 3 Posiciones 50m y Fusil 300m (ver regla 7.7.3) o cuando el Jurado lo permita de acuerdo con estas reglas;



- d) Cualquier disparo (s) de ensayo realizado contraviniendo esta regla, debe ser puntuado como un cero (s) en la competición;
- e) El CRO debe informar a los deportistas, mediante megafonía, del tiempo restante cuando falten diez (10) minutos y cinco (5) minutos para el final de la competición;
- f) El disparo o los disparos que no se efectúen durante el tiempo de competición, deben ser contabilizados como cero(s) en el(los) último(s) blanco(s) de competición, a menos que el CRO o un miembro del jurado haya autorizado tiempo extra; y
- g) Si durante los disparos de competición en 10m EST, el jurado ordena a un deportista que mueva su posición lateralmente (hacia los lados) dentro de su puesto de tiro, 30 cm o más, se le debe ofrecer disparos de ensayo adicionales y dos (2) minutos de tiempo adicional antes de reanudar los disparos de competición.

6.11.1.3 Orden de "ALTO"

La competición debe detenerse a la orden de "ALTO":

- a) Si se efectúa(n) un disparo(s) después de la orden "ALTO", los impactos deben anotarse como ceros; y
- b) Si el(los) disparos(s) no puede (n) ser identificado(s), los impactos de mayor valor deben ser deducidos de la puntuación de ese blanco y contabilizados como cero(s).

6.11.2 Reglas específicas para pruebas de Carabina o Pistola Aire 10m

- 6.11.2.1 Si un deportista libera la carga de propulsión, antes del tiempo de preparación y ensayo, se le debe dar una **ADVERTENCIA** (tarjeta amarilla) por la primera infracción y para la segunda y posteriores infracciones una **DEDUCCIÓN** (tarjeta verde) de dos (2) puntos, del disparo de menor valor de la primera serie de competición.
- 6.11.2.2 Después del inicio de la competición, cualquier liberación de la carga de propulsión, sin que el balín impacte en el blanco, será anotado como cero. Se permite disparar 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 abandonar el puesto de tiro para hacerlo, después de obtener el permiso del RO. No se concederá tiempo extra para llenar o cambiar el cilindro, de gas o aire, durante la competición.
- 6.11.2.4 El arma sólo puede cargarse con un (1) balín. Cuando el arma se carga accidentalmente con más de un (1) balín:
 - a) Si el deportista es consciente de la situación, debe levantar la mano que no dispara para indicar a un RO, que tiene un problema. El RO debe supervisar la descarga del arma y no se incurrirá en penalización. No se permitirá tiempo extra; o.
 - b) Si el deportista no es consciente de la situación y dispara dos balines al mismo tiempo, debe informar al RO. Si hay dos (2) impactos en el blanco, se contabilizará el de mayor valor y se anulará el otro disparo. Si sólo hay un (1) impacto en el blanco, será contabilizado.



ISSF

6.11.3. **Interrupciones, pruebas de Carabina y Pistola 10m y 50m y Fusil a 300m**

6.11.3.1 Si un deportista debe dejar de disparar **durante más de tres (3) minutos**, por causas ajenas a su voluntad y esta interrupción no fue causada por un mal funcionamiento de su arma o munición, puede exigir un tiempo extra igual al tiempo perdido o sumar un (1) minuto al tiempo que restaba, si cuando ocurrió la interrupción fue en los últimos cinco (5) minutos de competición.

6.11.3.2 Si un deportista es interrumpido **por más de cinco (5) minutos** sin culpa propia y esta interrupción no fue causada por un mal funcionamiento de su arma o munición, o **si el deportista es cambiado a otro puesto de tiro**, puede efectuar disparos de ensayo ilimitados adicionales al comienzo de su tiempo restante junto con cualquier extensión de tiempo concedida, más cinco (5) minutos adicionales.

- a) Los RO o los miembros del jurado deben asegurarse de que se registre una información completa en un informe de incidentes de campo; y
- b) Cualquier **extensión de tiempo** concedida por el Jurado o los RO debe registrarse, indicando el motivo en el informe de incidencias de campo.

6.11.4 **Llegada tardía del deportista.**

Si un deportista llega tarde a una competición, puede participar, pero no se le concederá tiempo extra. Si un deportista llega después del tiempo de preparación y ensayo, no tendrá tiempo de ensayo adicional pero se permitirán disparos de ensayo.

Cuando se pueda demostrar que el retraso se debió a circunstancias fuera de su control, el Jurado debe conceder tiempo adicional, incluido el tiempo de preparación y ensayo, si éste 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 retrasado.

6.11.5 **Disparos irregulares - Demasiados disparos en una prueba o posición**

Si un deportista en una prueba de 10m, 50m o 300m realiza más disparos en una prueba o posición de los previstos en el programa, los disparos adicionales deben anularse en el último blanco de la competición. Si los disparos no se pueden identificar, los disparos de mayor valor deben anularse en el último blanco de la competición. El deportista también debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada disparo efectuado de más, deducidos de los disparos de menor valor en la primera serie.

6.11.6 **Disparos cruzados**

6.11.6.1 Los disparos de competición cruzados, deben puntuarse como ceros.

6.11.6.2 Si un deportista efectúa un disparo de ensayo cruzado en el blanco de ensayo de otro deportista, no 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, en su blanco, un disparo cruzado confirmado y es imposible determinar cuál es, se le debe acreditar el valor más alto de los disparos indeterminados.



- 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) haya efectuado dicho disparo(s), se deben anular el(los) impacto de mayor valor.
- 6.11.6.6 Si un deportista **desea rechazar** un impacto de su blanco, debe informar inmediatamente al RO.
- 6.11.6.7 Si el RO confirma que el deportista no efectuó el disparo cuestionado, debe anotarlo debidamente en el informe de incidentes de campo y en el registro del campo, el disparo debe ser anulado.
- 6.11.6.8 Si el RO no puede confirmar, más allá de toda duda razonable, que el deportista no efectuó los disparos en disputa, se le deben acreditar al deportista y deben registrarse.
- 6.11.6.9 Las siguientes razones pueden justificar la anulación de un disparo:
- Si un RO confirma que, mediante la observación del deportista y del blanco, éste no efectuó el disparo.
 - Si otro deportista o un RO informa que falta un disparo aproximadamente al mismo tiempo y dentro de los dos o tres puestos de tiro vecinos; y
 - Cuando se usan blancos electrónicos EST a 300m, con sensores de disparo, los disparos cruzados no deben registrarse en el blanco del que recibe el impacto, pero se recibirá una indicación en el centro de control.
El deportista, cuyo blanco no recibe el disparo esperado, se le apuntará un cero y una indicación de que ha cruzado un disparo.

6.11.7 **Molestias**

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

6.11.8 **Reglas especiales de competición**

- Para todas las competiciones durante el tiempo de preparación y ensayo, se pueden utilizar anuncios y/o presentaciones visuales para informar a los espectadores sobre la prueba. Durante el tiempo de preparación y ensayo y la competición para la calificación y eliminación, se puede reproducir música. En las finales debe sonar música (6.17.1.11)
- No está permitido poner ninguna sustancia en el suelo del puesto de tiro para obtener una ventaja injusta o limpiar el puesto de tiro, sin permiso;
- No está permitido colocar cinta adhesiva inamovible o trazar líneas con un marcador permanente, en el suelo;
- Nadie puede cambiar o modificar ninguna estructura o equipo del campo;
- En los campos de tiro, está prohibido fumar en todas las zonas utilizadas por los deportistas y por los árbitros, así como en las zonas de los espectadores.;



- f) Se prohíbe el uso de teléfonos móviles, walkie-talkie, buscapersonas o dispositivos similares de comunicación o electrónicos por parte de los deportistas, entrenadores y jefes de equipo, mientras estén en el FOP. Todos los teléfonos móviles, tabletas, etc., deben estar apagados o puestos en modo silencioso;
- g) Las fotografías con flash están prohibidas, hasta que finalicen las competiciones y;
- h) Se deben mostrar avisos para informar a los espectadores de que los teléfonos móviles deben estar en modo silencioso, que no se permite fumar y que la fotografía con flash está prohibida hasta que finalicen las competiciones.

6.11.9 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN - FASES DE CALIFICACIÓN Y ELIMINACIÓN

6.11.9.1 CARABINA AIRE 10m Y PISTOLA AIRE 10m. HOMBRES Y MUJERES

Tipo de prueba	Individual
Nombre de la prueba	Carabina Aire 10m hombres Carabina Aire 10m júnior masculinos Carabina Aire 10m damas Carabina Aire 10m júnior femeninos Pistola Aire 10m hombres Pistola Aire 10m júnior masculinos Pistola Aire 10m damas Pistola Aire 10m júnior femeninos
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe utilizar un campo cerrado de 10 m para todas las tandas.
Blancos	EST, blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Carabina aire: puntuación decimal Pistola aire: puntuación de anillo completo (entero) Las puntuaciones de calificación no se trasladan a la fase final
Procedimiento de calificación	Los deportistas serán llamados a la línea veinticinco (25) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los RO deben completarse antes del inicio del tiempo de preparación y ensayo
Tiempo de preparación y ensayo	Quince (15) minutos para realizar un número ilimitado de disparos de ensayo.
Desarrollo de la tirada	Sesenta (60) disparos de competición en 1 hora y 15 min. (75 min.)
Número de tandas	Idealmente, todas las entradas deben acomodarse en una tanda. Sin embargo, si el número de inscripciones excede el número de puestos disponibles en el campo, los deportistas deben distribuirse por sorteo para dos o más tandas (ver 6.6.6.h)



Tandas posteriores	Si hay más de una tanda de calificación, debe haber un descanso de quince (15) minutos entre las tandas antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea, para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS verifique los blancos y los vuelva a revisar si es necesario.
Número de deportistas a calificar	Los ocho (8) mejores deportistas de todas las tandas pasarán a la final. Las puntuaciones empatadas se decidirán por la regla 6.15 de desempate de la ISSF

6.11.9.2 CARABINA 50m 3 POSICIONES HOMBRES Y MUJERES

Tipo de prueba	Individual
Nombre de la prueba	Carabina 50m 3 posiciones hombres Carabina 50m 3 posiciones júnior masculinos Carabina 50m 3 posiciones damas Carabina 50m 3 posiciones júnior femeninos
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 50m para todas las tandas.
Blancos	EST, blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero)
Procedimiento de calificación	Los deportistas serán llamados a la línea veinticinco (25) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los RO deben completarse antes del inicio del tiempo de preparación y ensayo
Tiempo de preparación y ensayo	Quince (15) minutos para realizar un número ilimitado de disparos de ensayo
Desarrollo de la tirada	Veinte (20) disparos en cada posición, en la secuencia: de Rodillas, Tendido y de Pie, en un tiempo límite total de 1h 30 minutos (90 minutos).
Número de tandas	Si el número de deportistas excede la capacidad utilizable del campo, se deben realizar tandas de eliminación. Si hay suficientes puestos de tiro en el campo de tiro de 50 m para acomodar el número total de inscripciones, las tandas de eliminación son innecesarias.



<p>Procedimientos de eliminación</p>	<p>Las tandas de eliminación deben programarse el día anterior a la fase de calificación. La asignación de los deportistas a los blancos se hará de acuerdo con las listas de inicio publicadas para cada tanda</p>
<p>Listas de inicio</p>	<p>Las listas de inicio para las tandas de eliminación se producirán de la siguiente manera:</p> <p>Tanda 1: al azar hasta el número máximo de puestos de tiro disponibles.</p> <p>Tanda 2: los 30 mejores deportistas, según el Ranking Mundial, que participan en la competición, más el resto de deportistas escogidos por sorteo de manera aleatoria hasta el máximo de puestos de tiro disponibles.</p> <p>Tanda 3: al azar hasta el máximo de puestos de tiro disponibles.</p>
<p>Tandas posteriores</p>	<p>Si hay más de un tanda de calificación, debe haber un descanso de treinta (30) minutos antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS realice el servicio de los blancos.</p> <p>Los deportistas serán llamados a la línea como para la tanda 1.</p>
<p>Número de deportistas a calificar</p>	<p>La calificación debe consistir en un número proporcional de los deportistas de mayor ranking de cada una de las tandas de eliminación, teniendo en cuenta el número total de inscripciones. El número de deportistas de cada tanda calificados debe anunciarse lo antes posible.</p> <p>El número máximo de deportistas que pasan de la eliminación a la clasificación depende del número de puestos de tiro disponibles en el campo de tiro. El número mínimo es doce (12). Los números se calcularán utilizando la siguiente fórmula:</p>
<p>Formula</p>	<p>El número utilizable de puestos de tiro se divide por el número total de deportistas en las listas de inicio, multiplicado por el número de deportistas en la lista de inicio, para cada tanda.</p> <p>Por ejemplo: 60 puestos de tiro y 101 deportistas: 1ª tanda: 54 deportistas $60 \div 101 \times 54 = 32,08$ (32) deportistas 2ª tanda: 47 deportistas $60 \div 101 \times 47 = 27,92$ (28) deportistas Se utilizará la misma fórmula si hay 2 o 3 tandas.</p>



6.11.9.3 CARABINA 50 m TENDIDO HOMBRES Y MUJERES

Tipo de prueba	Individual
Formato de la prueba	Las pruebas constan de una tanda excepto cuando la capacidad del campo es insuficiente para el número de inscripciones.
Clasificación	No habrá final. Las medallas se decidirán de acuerdo con la clasificación después de la fase de calificación.
Nombre de la prueba	Carabina 50m Tendido hombres Carabina 50m Tendido júnior masculinos Carabina 50m Tendido damas Carabina 50m Tendido júnior femeninos
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 50m para todas las tandas.
Blancos	EST, blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación decimal para todas las tandas.
Tiempo de preparación y ensayo	Los deportistas serán llamados a la línea veinticinco (25) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los RO deben completarse antes del inicio del tiempo de preparación y ensayo
Desarrollo de la tirada	Quince (15) minutos para realizar un número ilimitado de disparos de ensayo Sesenta (60) disparos de competición en 50 minutos.
Número de tandas	Si el número de inscripciones excede el número de blancos disponibles en el campo, serán necesarios dos o más tandas de eliminación.
Procedimientos de eliminación	La asignación de los deportistas a los blancos se hará de acuerdo con las listas de inicio publicadas para cada tanda.
Listas de inicio	Las listas de inicio para las tandas de eliminación se producirán de la siguiente manera: Tanda 1: al azar hasta el máximo de puestos de tiro disponibles. Tanda 2: al azar hasta el máximo de puestos de tiro disponibles. Tanda 3: al azar hasta el máximo de puestos de tiro disponibles.



Sigüientes tandas	<p>Si hay más de un tanda de calificación, debe haber un descanso de treinta (30) minutos antes de que los deportistas de las tandas sigüientes sean llamados a la línea, para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS realice el servicio de los blancos.</p> <p>Los deportistas serán llamados a la línea como para la tanda 1.</p>
Número de deportistas a calificar	<p>La calificación debe consistir en un número proporcional de los deportistas de mayor ranking de cada una de las tandas de eliminación, teniendo en cuenta el número total de inscripciones. El número de deportistas de cada tanda clasificados debe anunciarse lo antes posible. El número máximo de deportistas que pasan de la eliminación a la calificación depende del número de puestos de tiro disponibles en el campo de tiro.</p> <p>El número mínimo es doce (12). Los números se calcularán utilizando la misma fórmula que para la prueba de Carabina 50m 3 tres posiciones.</p>

6.11.9.4 FUSIL 300m HOMBRES Y MUJERES

La prueba se realizará de la misma manera que para el Carabina 50m tendido con las sigüientes diferencias:

Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 300m para todas las tandas.
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero)
Blancos electrónicos EST	Sesenta (60) disparos de competición en 50 minutos.
Porta blancos operados en foso (blancos de papel)	Sesenta (60) disparos de competición en 1 hora y 15 min. (75 min)

6.11.9.5 FUSIL 300m ESTÁNDAR HOMBRES Y MUJERES

La prueba se realizará de la misma manera que Carabina 50m 3 posiciones pero con las sigüientes diferencias:

Blancos electrónicos EST	Veinte (20) disparos de competición en cada posición en un tiempo límite total de 1 hora 45 minutos.
Porta blancos operados en foso (blancos de papel)	Sesenta (60) disparos de competición en 1 hora y 15 min (75 min)



6.11.9.6 PISTOLA 25m TIRO RÁPIDO HOMBRES

Tipo de prueba	Individual
Nombre de la prueba	Pistola 25m tiro rápido hombres Pistola 25m tiro rápido júnior masculino
Número de fases	Dos fases
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 25m para todas las tandas.
Blancos	EST, blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero)
Procedimiento de calificación	Los deportistas serán llamados a la línea trece (13) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los RO deben completarse antes del inicio del tiempo de preparación.
Tiempo de preparación y ensayo	Tres (3) minutos de tiempo de preparación en ambas fases, seguido de una (1) serie de ensayo de 8 segundos en cada fase.
Desarrollo de la tirada	Treinta (30) disparos en cada fase. Cada fase consta de 2 series de cinco disparos en 8s, 2 series de cinco disparos en 6s y 2 series de cinco disparos en 4s. (Solo se efectúa un disparo a cada blanco en cada serie) Para cada fase, todos los deportistas deben completar la primera fase antes de que pueda comenzar la segunda fase.
Siguientes tandas	Si hay más de una tanda de calificación, debe haber un descanso de quince (15) minutos antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS verifique los blancos y vuelva a mirar si es necesario.
Número de deportistas a clasificar.	Los seis (6) mejores deportistas en la etapa de calificación pasarán a la Final.
Puntuaciones empatadas	Las puntuaciones empatadas entre cualquier deportista se decidirán por la regla de desempate 6.15.1 de la ISSF



6.11.9.7 PISTOLA 25m MUJERES / PISTOLA 25M FUEGO CENTRAL

Tipo de prueba	Individual
Nombre de la prueba	Pistola 25m mujeres Pistola 25m júnior femeninos Pistola 25m júnior masculinos Pistola 25m fuego central hombres
Número de fases	Dos fases (fase de precisión y fase de tiro rápido)
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 25m para todas las tandas.
Blancos	EST, blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero)
Procedimiento de calificación	Los deportistas serán llamados a la línea trece (13) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los RO deben completarse antes del inicio del tiempo de preparación y ensayo.
Tiempo de preparación y ensayo	Tres (3) minutos de tiempo de preparación en las fases de precisión y tiro rápido. Una (1) serie de ensayo de cinco (5) disparos en cada fase.
Desarrollo de la tirada	Fase de precisión de treinta (30) disparos y fase de tiro rápido de treinta (30) disparos. Para cada fase, todos los deportistas deben completar la primera fase antes de que pueda comenzar la segunda fase.
Siguientes tandas	Si hay más de una tanda de calificación, debe haber un descanso de quince (15) minutos antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS verifique los blancos y vuelva a mirar si es necesario.
Número de deportistas a clasificar.	Las ocho (8) mejores deportistas en la fase de calificación pasarán a la Final. (Pistola 25m mujeres, Pistola 25m júnior femeninos)
Puntuaciones empatadas	Las puntuaciones empatadas entre cualquier deportista se decidirán por la regla de desempate 6.15.1 de la ISSF



6.11.9.8 **PISTOLA 50m**

Tipo de prueba	Individual
Formato de la prueba	Las pruebas constan de una tanda excepto cuando la capacidad del campo es insuficiente para el número de inscripciones.
Clasificación	No habrá Final. Las medallas se decidirán de acuerdo con la clasificación después de la fase de calificación.
Nombre de la prueba	Pistola 50m hombres Pistola 50m júnior masculinos
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 50m para todas las tandas.
Blancos	EST, blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero) con (10) dieces interiores
Procedimiento de calificación/eliminación	Los deportistas serán llamados a la línea veinticinco (25) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los RO deben completarse antes del inicio del tiempo de preparación y ensayo.
Tiempo de preparación y ensayo	Quince (15) minutos para realizar un número ilimitado de disparos de ensayo.
Desarrollo de la tirada	Sesenta (60) disparos de competición a realizar en una (1) hora treinta (30) minutos.
Número de tandas	Si el número de inscripciones excede el número de blancos disponibles en el campo, serán necesarios dos o más tandas de eliminación.
Procedimiento de eliminación	La asignación de los deportistas a los blancos se hará de acuerdo con las listas de inicio publicadas para cada tanda.
Listas de inicio	Las listas de inicio para las tandas de eliminación se producirán de acuerdo con la regla 6.6.6.1 de la ISSF.
Tandas siguientes	Cuando hay más de una tanda de eliminación, debe haber un descanso de treinta (30) minutos antes de que los deportistas en las tandas siguientes sean llamados a la línea para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS realice el servicio de los blancos.



Número de deportistas a calificar.	La calificación debe consistir en un número proporcional de los deportistas de mayor ranking de cada una de las tandas de eliminación, teniendo en cuenta el número total de inscripciones. El número de deportistas de cada tanda calificados debe anunciarse lo antes posible. El número máximo de deportistas que pasan de la eliminación a la calificación depende del número de puestos de tiro disponibles en el campo de tiro.
Puntuaciones empatadas	Las puntuaciones empatadas entre cualquier deportista se decidirán por la regla de desempate 6.15.1 de la ISSF

6.11.9.9 PISTOLA 25m ESTÁNDAR

Tipo de prueba	Individual
Nombre de la prueba	Pistola 25m estándar hombres Pistola 25m estándar júnior masculinos
Número de fases	Tres fases
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 25m para todas las tandas.
Blancos	EST, blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero)
Procedimiento de calificación	Los deportistas serán llamados a la línea trece (13) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los RO deben completarse antes del inicio del tiempo de preparación y ensayo.
Tiempo de preparación y ensayo	Tres (3) minutos de preparación Una (1) serie de ensayo de cinco (5) disparos en 150 segundos.
Desarrollo de la tirada	Veinte (20) tiros en cada fase. (60 disparos en total) La primera fase consta de 4 series de cinco disparos en 150s, La segunda fase consta de 4 series de cinco disparos en 20s y La tercera fase consta de 4 series de cinco disparos en 10s.
Siguientes tandas	Si hay más de una tanda de calificación, debe haber un descanso de quince (15) minutos antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS verifique los blancos y vuelva a mirar si es necesario.
Puntuaciones empatadas	Las puntuaciones empatadas entre cualquier deportista se decidirán por la regla de desempate 6.15.1 de la ISSF



6.11.9.10 **Las reglas de calificación de tiro al plato Trap y Skeet se encuentran en las secciones 9.8 y 9.10**

6.11.10 **PRUEBAS DE EQUIPO**

6.11.10.1 **GENERAL**

6.11.10.2 Equipo:

Tres deportistas de la misma nación y del mismo género.

6.11.10.3 Todas las pruebas por equipos consisten únicamente en la parte de calificación. No hay finales.

6.11.10.4 Deben utilizarse EST blancos de puntuación electrónicos para todas las fases.

6.11.10.5 La puntuación del equipo es la puntuación combinada de los tres deportistas del equipo de la etapa de eliminación/clasificación de la prueba individual.

6.11.10.6 Todos los deportistas deben estar en la competición. Los deportistas de RPO no pueden ser parte del equipo.

6.11.10.7 Si la prueba tiene una fase de eliminación, la puntuación del equipo es la de la fase de eliminación de la competición.

6.11.10.8 Las puntuaciones empatadas para la progresión a la siguiente fase se decidirán de acuerdo con las R.T.G de la ISSF.

6.11.10.9 Las R.T.G. de la ISSF se aplicarán a los asuntos no mencionados en estas reglas.

6.11.10.10 El Jurado decidirá los asuntos irregulares o controvertidos de acuerdo con las R.T.G de cada prueba.

6.11.10.11 Cualquier sanción se aplicará de acuerdo con las reglas de la ISSF

6.12 REGLAS DE CONDUCTA PARA DEPORTISTAS Y OFICIALES

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



6.12.3 **El jefe de equipo es responsable de:**

- a) Efectuar las inscripciones necesarias, con información precisa y enviarla a los oficiales correspondientes, dentro de los plazos designados.
- b) Estar familiarizado con el programa;
- c) Hacer que los miembros del equipo se presenten , listos para disparar, en los puestos de tiro designados, a las hora correcta y con el equipo aprobado;
- d) Comprobar puntuaciones y presentar protestas, si es necesario;
- e) Comprobar los boletines oficiales preliminares, las puntuaciones y los 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 a su puesto de tiro, listo para disparar, a la hora oportuna y con el equipo que cumpla con estas reglas;
- b) Ocupar la posición de tiro, en el puesto de tiro designado para no molestar a los deportistas adyacentes; y
- c) Comportarse de manera que no moleste o afecte negativamente el rendimiento de otros deportistas. Si, en opinión del Jurado, las acciones o el comportamiento de un deportista perturban a otros deportistas, se le puede dar una advertencia, penalización o descalificación, según las circunstancias.

6.12.5 **Ayudas durante la competición**

- 6.12.5.1 En todas las pruebas se permite la comunicación no verbal, la palabra escrita es no verbal. En las finales de tres posiciones de 50 metros, sólo se permite la comunicación verbal durante los cambios de posición. Mientras está en la línea de tiro, el deportista solo puede hablar con los miembros del jurado o los árbitros de campo. Se permite la comunicación verbal, durante el entrenamiento, pero dicha comunicación no debe molestar a los otros deportistas.
- 6.12.5.2 Si un deportista desea hablar con su entrenador o jefe de equipo durante una tanda de eliminación o calificación, debe descargar el arma y dejarla en condición segura en la línea de tiro, con el mecanismo abierto y la bandera de seguridad insertada. El deportista puede dejar la línea de tiro solo después de notificarlo al RO y sin molestar a los 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 directamente con el deportista o hablar con él mientras está en la línea de tiro. El jefe de equipo debe obtener permiso de un RO o de un miembro del jurado, que llamará al deportista fuera de la línea de tiro.
- 6.12.5.4 Si un jefe de equipo o un deportista infringe las reglas relativas a la ayuda, se debe emitir una advertencia la primera vez. En casos de repetición, se deducirán dos (2) puntos de la puntuación del deportista y el jefe de equipo deberá abandonar la proximidad de la línea de tiro.



6.12.6 Sanciones por infracción de las reglas.

6.12.6.1 Decidir las infracciones descubiertas y las infracciones ocultas.

El Jurado debe decidir las infracciones de acuerdo con estos criterios:

- a) En el caso de una **infracción abierta** de las reglas, primero se debe dar una **ADVERTENCIA** (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 las instrucciones del Jurado, se deben deducir dos (2) puntos de su puntuación. Si el deportista continúa sin corregir la falta después de recibir una **DEDUCCIÓN** (tarjeta verde), se debe imponer la **DESCALIFICACIÓN** (tarjeta roja) (**DSQ**); o
- b) En el caso de una infracción encubierta de las reglas, cuando la falta se encubra deliberadamente, se impondrá la **DESCALIFICACIÓN** (tarjeta roja) (**DSQ**); o
- c) Si, cuando se le pide que dé una explicación sobre un incidente, un deportista consciente y a sabiendas da **información falsa**, se le 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 reglas de la ISSF o de las instrucciones de los RO o del Jurado, un miembro del jurado o el jurado pueden imponer al deportista las siguientes sanciones. Las sanciones por infracciones de las reglas en pruebas de tiro al plato serán decididas por el Jurado, el CRO y el Referee, de acuerdo con la regla 9.16.

- a) **ADVERTENCIA** (tarjeta amarilla). Una advertencia debe expresarse en términos que no ofrezcan duda de que es una **ADVERTENCIA** y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario que una sanción vaya precedida de una advertencia. Las advertencias deben registrarse en un informe de incidentes de campo y anotarse en el registro de campo. Una advertencia puede ser dada por un miembro individual del Jurado. Cualquier advertencia dada debe darse y registrarse para evitar que haya cualquier otra infracción.
- b) **DEDUCCIÓN** (tarjeta verde). Cualquier miembro del Jurado individualmente puede otorgar una deducción de puntos del puntaje al mostrar una **tarjeta verde** con la palabra "**DEDUCCIÓN**". En la mayoría de los casos, se aplicará una deducción de dos (2) puntos, pero las excepciones se muestran en la regla correspondiente, por ejemplo, para disparos tardíos o disparos en seco en las finales. Las deducciones deben registrarse en un formulario de informe de incidentes de campo, marcados en la tira de la impresora, anotados en el registro de campo e informados inmediatamente al Jurado de RTS. No es necesario que las deducciones vayan precedidas de una advertencia.
- c) **DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja) (DSQ)**. Un deportista debe ser descalificado (**DSQ**) por no pasar un control posterior a la competición (6.7.9.1) o por una infracción de la regla de tiro al plato 9.4.1.1 o 9.4.3.2.c). La descalificación por cualquier otro motivo sólo puede darse 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 prueba (eliminación, calificación o final), los resultados de ese deportista para todas las fases de esa prueba deben eliminarse y el deportista debe figurar al final de la lista de resultados, con una explicación del porqué 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 oficial de competición a otro deportista (regla 6.12.6.4) según lo decida la mayoría del Jurado, todos los resultados de ese deportista, para todas las pruebas del campeonato, deben ser eliminados y, las explicaciones deben indicar "DQB".
- e) **Infracción Antidopaje (AD-DSQ).** Si un deportista es descalificado por una infracción antidopaje, se deben eliminar todos los resultados de ese deportistas para todas las pruebas del campeonato y la(s) explicación(es) debe(n) indicar AD-DSQ.
- f) Las sanciones 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 70mm x 100mm.
- g) Un equipo, del cual un miembro ha sido descalificado, no debe clasificarse y debe mostrarse en la lista de resultados con la observación "DSQ".
- h) Cuando haya una penalización o descalificación un miembro del jurado debe, proporcionar o aprobar comentarios para las listas de resultados para explicar la penalización o la descalificación.

6.12.6.3 **Infracciones graves de seguridad**

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

6.12.6.4 **Abuso físico a un oficial de competición o a otro deportista.**

Un deportista o un jefe de equipo que tenga un contacto físico con un miembro del jurado, un RO, un oficial de campo o de competición u otro deportista, al agarrar, empujar, golpear u otros métodos similares, puede ser excluido de participar en un campeonato. Cualquier acto de abuso físico, de este tipo, debe ser comunicado al presidente del jurado, responsable de supervisar esa zona de actividad. Uno o más testigos o pruebas físicas deben confirmar el acto del presunto abuso. El Jurado entonces debe 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 el jurado de apelación llegan a la conclusión de que el acto de abuso fue de naturaleza tan grave que se justifican sanciones adicionales, también pueden, además de excluirlos del campeonato, remitir el caso al Comité de Ética de la ISSF (3.12.3.5, anexo "CE") para su mayor consideración.

6.13 **INTERRUPCIONES**

- 6.13.1 Una interrupción ocurre cuando un arma, no dispara un proyectil cuando se aprieta el gatillo.
- 6.13.2 Las interrupciones pueden ser ADMISIBLES o NO ADMISIBLES.



6.13.2.1 **Las interrupciones admisibles son:**

- a) Un cartucho no se dispara;
- b) Una bala o balín se ha quedado en el cañón; o
- c) El arma no dispara o no funciona correctamente y el mecanismo de disparo ha sido liberado.

6.13.2.2 **Las interrupciones no admisibles son:**

- a) El deportista abrió el mecanismo del arma;
- b) El seguro estaba puesto;
- c) El deportista no cargó correctamente su arma;
- d) El deportista no apretó el gatillo; o
- e) La interrupción es debida a cualquier causa que, razonablemente, podría haber sido corregida por el deportista.
- f) Cuando se usa el gatillo electrónico, la batería falla.

6.13.3 Si un deportista tiene una interrupción del arma o de la munición, puede repararla y continuar disparando o, si la interrupción es **ADMISIBLE**, puede continuar disparando con otra arma del mismo tipo y calibre que cumpla con estas reglas. El arma de sustitución estará sujeta a pruebas específicas.

6.13.4 No se permite tiempo adicional de competición para reparar o sustituir un arma, después de cualquier interrupción, en las tandas de eliminación o calificación de Carabina y Pistola a 10m, 50m y de Fusil 300m, pero el jurado puede permitir al deportista realizar disparos de ensayo adicionales, después de reparar o sustituir el arma, si la interrupción es **ADMISIBLE**.

6.13.5 Las reglas específicas relativas a las interrupciones en las competiciones de pistola 25m se encuentran en la regla 8.9.3.

6.13.6 Las reglas específicas relativas a las interrupciones en las finales se encuentran en las reglas 6.17.1.6, 6.17.4.m y 6.17.5.1.

6.13.7 Los RO o los miembros del Jurado deben asegurarse de que, las interrupciones estén documentadas en los informes de incidentes de campo o, formularios de cálculo de puntuación por interrupciones y en el registro de campo.

6.14 PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN Y RESULTADOS

6.14.1 La oficina de RTS debe publicar los resultados preliminares en el tablón de resultados del campo tan pronto como sea posible después de cada tanda y cada fase y la finalización de cada competición.

6.14.2 Los resultados finales oficiales deben publicarse en el tablón principal después de que haya finalizado el tiempo de protesta.



- 6.14.3 **Distribución de los resultados:** El organizador debe disponer la distribución de los resultados preliminares, finales y oficiales a todos los árbitros de competición, equipos participantes y medios de comunicación. Esto puede hacerse distribuyendo, las listas de resultados en papel o electrónicas, (ver 6.6.5 b, opción de sostenibilidad).
- 6.14.4 Después de cada campeonato, la sede de la ISSF producirá un libro oficial de resultados electrónico (en línea). El libro de resultados oficial de cada campeonato debe contener:
- a) Un índice;
 - b) Una hoja de certificación de resultados para ser firmada por el delegado(s) técnico(s) y todos los presidentes del Jurado;
 - c) Una lista de todos los árbitros de la competición;
 - d) Una lista de inscripciones por países y por pruebas;
 - e) El calendario de la competición;
 - f) Una lista, de medallistas, por nombre;
 - g) Una lista de medallas por país y por número;
 - h) Una lista de récords nuevos y de récords igualados;
 - i) Todos los resultados finales en el orden estándar de pruebas de la ISSF, de la siguiente manera:
 - 1) Pruebas de Carabina 10m, 50m y Fusil 300m masculinos.
 - 2) Pruebas de Pistola 10m, 25m y 50m masculinos.
 - 3) Pruebas de Trap, Skeet y Doble Trap masculinos.
 - 4) Pruebas de Blanco Móvil 10m y 50m masculinos.
 - 5) Pruebas de Carabina 10m, 50m y Fusil 300m femeninos.
 - 6) Pruebas de Pistola 10m y 25m femeninos.
 - 7) Pruebas de Trap, Skeet y Doble Trap femeninos.
 - 8) Pruebas de Blanco Móvil 10m femeninos.
 - 9) Pruebas de Blanco Móvil de 10m femenino;
 - 10) Pruebas de Equipos Femeninos;
 - 11) Pruebas de Equipo Mixto 10m, 25m, 50m, 300m. Trap y Skeet.

6.14.4.1 Estas listas deben contener los nombres completos tal como se utilizan en los números de identificación de ISSF: apellidos (en mayúsculas), nombre completo (primera letra solo en mayúscula), números de dorsal y la nación (abreviatura oficial del COI) de cada deportista.

6.14.4.2 Las siguientes abreviaturas deben usarse en las listas de resultados cuando corresponda:

DNF	No finalizó
DNS	No empezó
DSQ	Descalificado
DQB	Descalificación por comportamiento antideportivo
WR	Nuevo récord del mundo
QWR	Nuevo récord del mundo en clasificación
EWR	Igualado el récord del mundo
EQWR	Igualado el récord del mundo en clasificación
WRJ	Nuevo récord del mundo júnior



QWRJ	Nuevo récord del mundo júnior en clasificación
EWRJ	Igualado récord del mundo júnior
EQWRJ	Igualado el récord del mundo júnior en clasificación
OR	Nuevo récord olímpico
EOR	Igualado el récord olímpico
QOR	Récord olímpico en clasificación
EQOR	Igualado el récord olímpico en clasificación
MQS	Puntuación mínima de calificación
RPO	Solo puntos de clasificación
OOC	Fuera de competición

- 6.14.5 Los resultados finales oficiales deben ser comprobados y firmados, por un miembro del Jurado RTS, para confirmar su exactitud.
- 6.14.6 Todas las irregularidades, sanciones, ceros, interrupciones, tiempo extra permitido, disparos/series repetidas o la anulación de disparos, etc., deben estar claramente marcados y registrados, **en un informe de incidencias** de campo y el registro de campo, impreso por un RO y/o miembro del Jurado. Las copias de los **informes completos de incidencias** de campo (formulario IR) deben enviarse inmediatamente a la oficina de puntuación y resultados. Al final de cada competición, el Jurado de RTS debe examinar los resultados para confirmar que todos los cálculos de las interrupciones y cualquier penalización estén correctamente registrados en la lista de resultados.
- 6.14.7 Las deducciones, de las puntuaciones de carabina, fusil y pistola, siempre deben hacerse en la serie en la que ocurrió la infracción. Si se trata de deducciones generales, deben hacerse a partir del (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 RTS debe comprobar los diez (10) mejores resultados individuales y los tres (3) mejores resultados de equipo antes de aprobar la lista final de resultados. Cuando se utilizan EST, esta comprobación debe realizarse comparando las puntuaciones registradas en la computadora principal con las puntuaciones de las copias impresas o una fuente de memoria independiente (regla 6.3.2.7) más todas las intervenciones de puntuación manual documentadas por los informes de incidentes (IR) o formularios de
- 6.14.9 **RÉCORDS MUNDIALES**
- Se establecerán récords mundiales en todos los campeonatos de la ISSF, de acuerdo con RTG, artículo 3.10 (ver también 6.1.2 b) en todas las competiciones ISSF donde se otorgan medallas de oro.
- 6.14.9.1 Los récords olímpicos (OR) sólo podrán establecerse en los JJOO.
- 6.14.9.2 Los récords mundiales juveniles (WRJ) reconocidos, para pruebas no olímpicas, se establecerán utilizando los resultados totales en esos pruebas.
- 6.14.9.3 Los récords mundiales de calificación (QWR) y los récords mundiales de calificación júnior (QWRJ) se establecerán utilizando los resultados totales en las competiciones de calificación en todas las pruebas olímpicas.
- 6.14.9.4 Cuando se establece un récord mundial en un campeonato de la ISSF, **el informe de procedimientos para la verificación de récords mundiales** (regla 3.12.3.6, anexo R) debe ser completado y enviado a la sede de la ISSF por el delegado técnico.



6.15 **DESEMPATES**

6.15.1 **Empates individuales en pruebas a 10m, 25m, 50m y 300m**

Todas las puntuaciones empatadas, en las pruebas de 10m, 25m, 50m y 300m, se resolverán, aplicando las siguientes reglas:

- a) El mayor número de dieces interiores;
- b) La puntuación más alta de la última serie de diez (10) disparos, retrocediendo por series de 10 disparos, en puntuación completa (sin dieces interiores ni decimales), hasta que se resuelva el empate.
- c) Si quedan empates por resolver, las puntuaciones se compararán disparo por disparo, usando los dieces interiores (es decir, un diez interior supera a un 10 que no es un diez interior) comenzando por el último disparo, después el anterior al último disparo, etc.
- d) Si continúan los empates y se usan EST, las puntuaciones se compararán disparo por disparo, con las puntuaciones decimales, comenzando con el último disparo, después el anterior al último disparo etc.
- e) Si continúan los empates, los deportistas deben tener la misma clasificación y deben estar enumerados en orden alfabético latino usando el apellido del deportista;
- f) **Cuando se utiliza la puntuación decimal** para las pruebas de eliminación o clasificación de Carabina Aire 10m o de Carabina Tendido 50m, los empates se resolverán por la puntuación más alta de la última serie de diez disparos (puntuaciones decimales) y después comparando las puntuaciones decimales, disparo por disparo, empezando por el último disparo, después el anterior al último disparo, etc.

6.15.2 **Empates en pruebas de Plato (ver reglas de plato 9.15)**

6.15.3 **Empates en pruebas de Blanco Móvil (ver regla de blanco móvil 10.12)**

6.15.4 **Empates en pruebas Olímpicas con Final**

Si hay un empate, en la calificación, para entrar en las finales de Carabina, Pistola y Fusil, el empate se resolverá según la regla 6.15.1. Si hay un empate en la calificación para entrar en las finales de plato, el empate se resolverá según la regla 9.15.1.

6.15.5 **Empates en pruebas de equipo**

Los empates en pruebas de equipo, incluidos los empates en la fase de calificación, de las pruebas de equipos mixtos, deben resolverse sumando los resultados de todos los miembros del equipo y siguiendo los procedimientos para desempatar individualmente.



ISSF

6.16 PROTESTAS Y APELACIONES

6.16.1 Todas las protestas y apelaciones se resolverán según las reglas de ISSF.

6.16.2 Protestas verbales

6.16.2.1 Cualquier deportista u oficial de equipo tiene derecho a protestar una condición de la competición, decisión o acción de un oficial de competición, inmediata y verbalmente a un árbitro, un RO o un miembro del jurado en los siguientes asuntos:

- a) Un deportista o un jefe de equipo considera que las reglas de ISSF o el programa de competición no se siguieron al realizar la competición;
- b) Un deportista o un jefe de equipo no está de acuerdo con una decisión o acción de un oficial de competición, un árbitro, un RO o un miembro del jurado;
- c) Un deportista fue impedido o molestado por otro(s) deportista(s), oficial(es) de competición, espectador(es), miembros de los medios de comunicación u otra(s) persona(s) o causa(s);
- d) Un deportista tuvo una interrupción prolongada, durante la competición, causada por fallos en el equipo del campo, la aclaración de las irregularidades u otra causas; y
- e) Un deportista tuvo irregularidades con respecto a los tiempos de tiro, incluidos tiempos de tiro demasiado cortos.

6.16.2.2 Los árbitros, RO y miembros del jurado deben considerar las protestas verbales inmediatamente. Pueden tomar decisiones inmediatas para corregir la situación o remitir la protesta al jurado en pleno para que tome una decisión. En tales casos, árbitro, un RO o miembro del jurado puede detener la tirada temporalmente, si es necesario.

6.16.3 Protestas escritas

Cualquier deportista o jefe de equipo que **no esté de acuerdo** con la acción o decisión tomada en una protesta verbal puede protestar por escrito al Jurado. Cualquier deportista o jefe de equipo también tiene derecho a presentar una **protesta por escrito** sin haber realizado una protesta verbal. Todas las protestas por escrito deben presentarse a un miembro del jurado correspondiente antes de los 20 minutos (10 minutos para plato) después de ocurrir la acción protestada y la tarifa de protesta pagada. Las protestas y apelaciones por escrito deben presentarse en el **formulario de protesta de ISSF** (ver formulario de protesta en 6.19).

6.16.4 **Las tarifas de protesta se abonan cuando una protesta o apelación por escrito es presentada a un miembro del jurado, de la siguiente manera:**

- a) Protesta: 50,00 EUR;
- b) Apelación a la decisión de una protesta: 100,00 EUR;
- c) Las tarifas de protesta se abonan cuando un formulario de protesta completo se entrega a un miembro del jurado y debe pagarse al miembro del jurado o al comité organizador lo antes posible; y
- d) Las tarifas de protesta deben ser devueltas si la protesta o apelación se acepta, o serán retenidas por el comité organizador si la protesta o la apelación se deniega.

6.16.5 Protestas por puntuación

Las decisiones del jurado de RTS, sobre el valor o el número de disparos en un blanco, son definitivas y no pueden apelarse.



6.16.5.1 **Tiempo de protesta de la puntuación**

Todas las protestas por puntuación o de resultados deben presentarse dentro de los **10 minutos posteriores** a la publicación de los resultados preliminares en el marcador de puntuación del campo (regla 6.4.2.i). La hora en que finaliza el tiempo de protesta de la puntuación debe aparecer, en el marcador de puntuación del campo, cuando se publiquen los resultados preliminares. La ubicación del lugar donde debe realizarse cualquier protesta, debe ser publicada en el programa oficial.

6.16.5.2 **Protestas de puntuación en EST**

Si un deportista protesta el valor de un disparo indicado en un EST, la protesta solo se aceptará cuando se realice antes del siguiente disparo o serie (pruebas de 25m) o dentro de los tres (3) minutos posteriores al último disparo, sin embargo este requisito no se aplica en caso de que el papel o la banda elástica no avancen, u otros fallos del blanco:

- a) Si se hace una protesta sobre el valor de un disparo, se pedirá al deportista que efectúe otro disparo al final de la competición, para que este disparo adicional pueda contarse si la protesta es estimada y el valor correcto del disparo reclamado no se puede determinar;
- 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 protesta relativa al valor de un disparo, distinto de cero (0) o al fallo de registro, no se mantiene, se otorgará una penalización de dos (2) puntos, de la puntuación del disparo reclamado y se pagará la tarifa de protesta,
- d) El jefe del equipo o el deportista tienen derecho a conocer la resolución del disparo reclamado; y
- e) Los disparos a 50m EST con un valor indicado de 9.5 o superior no se pueden protestar en las fases eliminatorias o de calificación; y
- f) Las protestas 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, el asunto puede ser apelado al jurado de apelación, excepto que las decisiones de un jurado de protesta de finales (6.17.1.10 d) y las decisiones del jurado RTS sobre el valor o el número de disparos (6.16 .5) son definitivas y no pueden apelarse. Tales apelaciones deben ser presentadas por escrito, por el jefe del equipo o un representante, antes de 30 minutos después de que la decisión del jurado se haya anunciado. **La decisión del jurado de apelación es definitiva.**

6.16.7 **Las copias de todas las decisiones** relativas a las protestas por escrito y las apelaciones deben ser enviadas por el delegado técnico al secretario general de ISSF, junto con su informe final, para su revisión por parte de la sección y los comités técnicos correspondientes.



6.17 FINALES OLÍMPICAS EN PRUEBAS DE CARABINA Y PISTOLA

6.17.1 Procedimientos generales de competición en las finales

6.17.1 Procedimientos generales de competición de finales. Estos procedimientos se aplican a las finales en todas las pruebas individuales de Carabina y Pistola de 10m, 25m y 50 m.

Los procedimientos aplicables a eventos específicos se muestran a continuación:

Regla 6.17.2 - Carabina Aire 10m y Pistola Aire 10m, Hombres y Mujeres

Regla 6.17.3 - Carabina 50m 3 Posiciones Hombres y Mujeres

Regla 6.17.4 - Pistola 25m Tiro Rápido Hombres

Regla 6.17.5 – Pistola 25m Mujeres

Regla 6.18 – Pruebas de equipos mixtos de Carabina 10m y Pistola 10 m

Se aplican procedimientos separados a las pruebas de Escopeta, como se muestra en la Sección 6.19.

6.17.1.1 Calificación para las finales. Todos los deportistas inscritos en una prueba efectuarán sus disparos de calificación (regla 3.3.5 y 3.3.6.5) para determinar los finalistas de esa prueba. Los ocho (8) deportistas mejor clasificados en la calificación pasan a las finales, excepto en Pistola 25m Tiro Rápido Hombres, que pasan los seis (6) deportistas mejor clasificados.

6.17.1.2 Posiciones de inicio. Las posiciones de inicio en las finales se asignan de acuerdo con un sorteo aleatorio que realiza automáticamente la computadora cuando se genera la lista de inicio de las finales. Los puestos de tiro de 10 m y 50 m deben etiquetarse como, R1-A-B-C-D-E-F-G-H-R2. Los blancos para las finales femeninas de Pistola 25 m deben estar etiquetados A-B-R1-D-E/F-G-R2-I-J. Los blancos de reserva se designan R1 y R2.

6.17.1.3 Presentaciones y horas de inicio. La hora de inicio de una final es cuando el CRO inicia las órdenes para el primer disparo/serie de competición. Los deportistas deben presentarse en el área de preparación del campo de la final al menos 30 minutos antes de la hora de inicio. Si un deportista no se presenta a tiempo será penalizado con dos (2) puntos/aciertos de la puntuación del primer disparo/serie de competición si el deportista no se presenta a tiempo. Los deportistas deben presentarse con su equipo, incluida la munición necesaria para completar la final, vestimenta de competición y el uniforme del equipo nacional, que sea apropiado para usar en la ceremonia de entrega de las medallas. El jurado confirmará que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y nacionalidades están correctamente registrados en el sistema de resultados y en los marcadores. Los jurados deben completar las comprobaciones del equipo durante el período de presentación, tan pronto como sea posible, una vez que el deportista se presente. Durante las finales, se deben implementar medidas de seguridad para garantizar la seguridad de todo el equipo y las pertenencias de los deportistas que se dejen dentro del área de preparación.



- 6.17.1.4 **Llegada tardía.** Cualquier finalista que no se presente al área de preparación dentro de los 10 min. después de la hora de presentación no podrá comenzar y se registrará como el primer deportista eliminado y se mostrará como DNS. Si un finalista no se reporta, la primera eliminación comenzará con el séptimo lugar, o el quinto lugar para una final masculina de Pistola 25m Tiro Rápido
- 6.17.1.5 **Puntuación.** Las puntuaciones de calificación dan derecho a un deportista a un lugar en una final, pero no se transfieren. La puntuación en las finales comienza desde cero (0) de acuerdo con estas reglas. Se debe aplicar una deducción o penalización a la puntuación del disparo/serie de competición donde ocurrió la infracción. No se registrará ninguna puntuación por debajo de cero (0) (por ejemplo, deducción de 3-1 puntos = 2 puntos, deducción de 0-1 puntos = 0 puntos).
- 6.17.1.6 **Interrupciones en las finales a 10m y 50m.** Si un finalista tiene una INTERRUPCIÓN ADMISIBLE (regla 6.13.2) durante una serie de un solo disparo, se le dará un máximo de un (1) minuto para reparar la interrupción o sustituir el arma, tras lo cual se le indicará que repita el disparo. Si un finalista tiene una INTERRUPCIÓN ADMISIBLE en una serie de 5 disparos y la interrupción puede repararse o reemplazarse el arma dentro de un (1) minuto, se contarán todos los disparos en esa serie y se le permitirá completar la serie, dentro del tiempo restante cuando se reclamó la interrupción, más un tiempo adicional igual al tiempo requerido para reparar la interrupción, pero que no exceda de un (1) minuto. Los finalistas solo pueden tener una INTERRUPCIÓN ADMISIBLE por final.
- 6.17.1.7 **Protestas de puntuación.** Las protestas de puntuación, en relación con el valor o el número de disparos, no están permitidas en las finales.
- 6.17.1.8 **Protestas de EST durante las finales**
- a) Si un finalista protesta que su blanco no registró un disparo durante la serie de ensayo, se le indicará que realice un nuevo disparo. Si el disparo se registra, la final continuará. Si ese disparo no se registra o si hay una protesta con respecto al fallo de avance de una tira de papel/goma, el CRO dará la orden "**ALTO... DESCÁRGUEN**" para todos los finalistas y el deportista con el blanco defectuoso debe ser trasladado a un blanco de reserva. Tan pronto como el deportista esté en posición sobre un blanco de reserva, el CRO dará a todos los finalistas, dos (2) minutos de tiempo de preparación y después reiniciará el tiempo de preparación y ensayo para la final.
 - b) Si hay una protesta sobre un cero (0) inesperado (disparo que falta) durante una serie/disparo de competición, el jurado (miembro del jurado a cargo, segundo miembro del jurado de competición y un RTS) debe determinar si el disparo que falta, realmente fue un cero (0) o si el blanco electrónico no funcionó correctamente (el jurado puede ordenar al CRO que dejen de disparar y así poder examinar el blanco). A menos que el jurado encuentre evidencia creíble de que el disparo no alcanzó el blanco, deberá comunicar al deportista que efectúe otro disparo de competición (10m/50m), una serie completa de Pistola 25m damas (un disparo) o una serie de Pistola Tiro Rápido 25m hombres. Si el disparo de competición adicional se registra, el valor de ese disparo se contará en lugar del cero inesperado (disparo que falta) y la final continuará. En una final de Pistola de Tiro Rápido 25m hombres, la puntuación de la serie repetida contará en lugar del total de acertados de la serie original.



- c) Si el disparo efectuado en un blanco que falló inexplicablemente no se registra, 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 fue trasladado a un blanco de reserva debe disponer de dos (2) minutos de tiempo de preparación y ensayo. Al deportista trasladado se le debe permitir, a la orden, efectuar el disparo de competición faltante, completar la serie o repetirla (25m RFP) antes de continuar los disparos de competición para todos los deportistas.
- d) Durante cualquier retraso en la tirada de competición, se permite a los otros finalistas hacer ejercicios de puntería y disparos en seco. Si el retraso total para resolver el problema, del fallo inexplicable, es más de cinco (5) minutos, todos los deportistas en finales de 10m y 50m deben tener de dos (2) minutos de tiempo de preparación y ensayo antes de que la competición se reanude.

6.17.1.9 **Equipamiento de los campos de finales.** Los campos de finales deben estar equipados con marcadores electrónicos que muestren los resultados clasificados, para los oficiales de competición, deportistas, entrenadores y espectadores. Un reloj de cuenta atrás, visible para los finalistas y un sistema de altavoces. Si un reloj de cuenta atrás no es visible para todos los finalistas, todos los tiempos controlados deben mostrarse en los monitores, claramente visibles, para todos los finalistas. Se deben proporcionar sillas para los miembros del jurado en servicio, los RO, entrenadores y los deportistas eliminados que se retiran de la línea de tiro. Se debe proporcionar una mesa o banco en el que los deportistas puedan colocar su equipo antes de ingresar al campo de tiro de las finales o si se retiran de la línea de tiro.

6.17.1.10 **Oficiales en las finales.** La supervisión y dirección de las finales deberá ser realizada por el siguiente personal:

- a) **Jefe de campo (CRO)**, experimentado, con licencia A o B de ISSF, debe dirigir las finales;
- b) **Jurado de competición.** El jurado de competición supervisará el desarrollo de las finales. El presidente del jurado se designará a sí mismo o a un miembro del jurado, como miembro del jurado a cargo.
- c) **Jurado RTS.** Un miembro del jurado RTS debe estar presente para supervisar el proceso de los resultados de las finales;
- d) **Jurado de protesta de finales.** Un miembro del jurado de apelación, el miembro del jurado a cargo y otro miembro del jurado de competición, designados por el delegado técnico y el presidente del jurado, actuarán como jurado de protesta de las finales y deben decidir las protestas que se realicen durante la final; no se permiten apelaciones contra las decisiones finales del jurado de protesta;
- e) **Árbitro de campo (RO).** Uno o dos árbitros de campo experimentados asistirán al CRO revisando las armas por seguridad, escoltando a los finalistas y a sus entrenadores hacia y desde el FOP y resolviendo cualquier reclamación por mal funcionamiento durante la final;
- f) **Oficial (es) técnico (s).** El proveedor oficial de resultados designa al (los) oficial(es) técnico(s) encargado para preparar y operar los EST y, la visualización gráfica de los resultados y para consultar con los Jurados sobre cualquier problema técnico;



- g) **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 las puntuaciones y facilitar la información a los espectadores; y
- h) **Técnico de sonido.** Un técnico cualificado debe estar disponible para operar el sistema de sonido y música durante la final.

6.17.1.11 **Producción y música de las finales.** En la realización de las finales se debe usar el color, la iluminación, la música, los anuncios, los comentarios, la puesta en escena y las órdenes del CRO en una producción completa que retrate a los deportistas y sus actuaciones competitivas de la manera más atractiva y emocionante para los espectadores y las audiencias de televisión.

6.17.1.12 **Presentación de finalistas.** Después de la serie de ensayo, los finalistas de carabina pueden permanecer en su posición, pero deben bajar las carabinas de sus hombros y volver la cabeza hacia los espectadores y la cámara de TV. Todos los finalistas de pistola deben bajar sus armas y volverse para mirar al público. El locutor presentará a los finalistas dando el nombre, la nación y una breve información sobre cada uno. El locutor también debe presentar al CRO y al miembro del jurado a cargo.

6.17.1.13 **Protestas en las finales**

- a) Cualquier protesta en una final debe ser verbal e inmediata. Las protestas las hace el deportista o su entrenador levantando la mano;
- b) No hay tarifa de protesta por una protesta en una final.
- c) Cualquier protesta debe ser decidida inmediatamente por el Jurado de protesta de finales (3.12.3.7, 6.16.6 y 6.17.1.10.d.). Una decisión del Jurado de protesta de las finales es definitiva y no puede ser apelada; y
- d) Si una protesta en una final no es admitida, se debe deducir una penalización de dos puntos o dos aciertos de la puntuación del último disparo o serie.

6.17.1.14 **Reglas y procedimientos de las finales.**

- a) Las reglas técnicas generales RTG de la ISSF, o las reglas técnicas RT para cada prueba, se aplican en todos los casos no cubiertos por la regla 6.17.
- b) **Presentación y puesta a punto del equipo.** Después de presentarse en la zona de preparación, los finalistas o sus entrenadores deben poder colocar sus armas y equipos en sus puestos de tiro al menos 20:00 minutos antes de la hora de inicio de la final (15:00 minutos antes para finales de Pistola 25m). Las maletas de las armas y los contenedores de equipos no deben dejarse en el FOP. Los ejercicios de puntería no están permitidos en este momento. Después, los deportistas deben regresar a la zona de preparación, preparados para ser llamados a la línea de tiro, para su período de calentamiento y presentación. Los entrenadores ocuparán sus asientos asignados en el FOP.
- c) **Llamada a la línea.** Se indicará a los deportistas que se alineen cerca del campo de la final, doce (12) minutos antes de la hora de INICIO publicada. Cuando los finalistas de carabina son llamados desde la zona de preparación a la línea de tiro, deben hacerlo caminando hasta la línea completamente vestidos con los pantalones y chaquetas cerrados. El CRO anunciará **“ATHLETES TO THE LINE”**



- d) **Banderas de seguridad.** Después de que los finalistas sean llamados a la línea, pueden manejar sus armas, colocarse en posiciones de tiro y hacer ejercicios de puntería y apuntar, pero no pueden quitar las banderas de seguridad ni disparar en seco hasta que se ordene el comando “**PREPARATION AND SIGHTING TIME...START**” o la orden “**PREPARATION BEGINS NOW**” (Pistola 25m).
- e) **Disparos en seco.** En las finales, se permite disparar en seco solo durante el tiempo de preparación y ensayo, durante los tiempos de cambio y ensayo o en los tiempos de preparación, excepto, se permite disparar en seco durante las finales de Pistola de Tiro Rápido 25m de acuerdo con 6.17.4. Los disparos en seco, en cualquier otro momento, deben ser penalizados con una deducción de un (1) punto en las finales de 10m y 50m y una deducción de un (1) acertado en las finales de Pistola 25m.
- f) **Carga anticipada.** Ningún finalista puede cargar una carabina o una pistola hasta que el CRO dé la orden “**LOAD**” o “**START**”. Esto quiere decir que para el tiempo de preparación y ensayo, donde no existen las órdenes “**LOAD**”, “**START**” también es una autorización para cargar. La carga se define como poner un cartucho, un balín o un cargador con cartuchos, en contacto con el arma (ver 6.2.3.4).
- g) **Ejercicios de sujeción y puntería.** En las finales, los ejercicios de sujeción y puntería están permitidos desde el momento en que se llama a los finalistas a la línea (con la orden “**ATHLETES TO THE LINE**” hasta que se da la orden “**STOP...UNLOAD**” al acabar la final, excepto que los ejercicios de sujeción y puntería no podrá realizarse durante las presentaciones.
- h) **Disparar antes de las órdenes “START” o “LOAD”.** Si en una final de 10m, 25m o 50m, un finalista carga y dispara antes de la orden “**PREPARATION AND SIGHTING TIME...START**” o antes de la orden, “**FOR THE SIGHTING SERIES...LOAD**”, debe ser descalificado.
- i) **Disparo después de la orden “STOP”.** Si un finalista realiza un disparo después de la orden de “**PREPARATION AND SIGHTING TIME... STOP**” o la orden de “**CHANGE-OVER AND SIGHTING TIME...STOP**” y antes del comando “**START**” para la siguiente serie de competición, el disparo no debe ser considerado de competición y se aplicará una penalización de dos (2) puntos al primer disparo de competición.
- j) **Pistola 25m – disparo temprano.** Si un finalista en una final masculina de Pistola Tiro Rápido 25m dispara antes de que se encienda la luz verde para una serie, la serie completa debe anotarse como cero (0) acertados. Si una finalista en una final femenina de Pistola 25m dispara antes de que se encienda la luz verde para un disparo, ese disparo se anotará como cero y se deducirá una penalización de un (1) acertado de la puntuación de la serie.
- k) **Disparos de más.** Si un finalista efectúa un disparo de más en una serie o en el tiempo de un solo disparo, el disparo de más debe ser anulado y se aplicará una penalización de dos (2) puntos/acertados al último disparo/serie puntuable
- l) **Disparar inadvertidamente.** Si un finalista que no está involucrado en un desempate o una interrupción completa i/o carga y dispara, ese disparo debe ser anulado. No hay penalización por este error involuntario.



- m) **Banderas de seguridad.** Las banderas de seguridad deben permanecer insertadas en las armas de los finalistas, hasta que comience el tiempo de preparación y ensayo. Las banderas de seguridad deben insertarse durante la presentación y cuando un deportista es eliminado o la final concluye. Los deportistas que son eliminados durante una final deben colocar sus armas en el puesto de tiro, banco o caja de equipo (finales de 3 posiciones) con las recamaras abiertas, los cañones apuntando a un lugar seguro y con las banderas de seguridad insertadas. Un RO debe revisar todas las armas para asegurarse de que se insertan las banderas de seguridad. Los ganadores de medallas pueden posar con sus armas inmediatamente después de las finales, pero las armas no se pueden retirar de los puestos de tiro, hasta que un RO compruebe que las banderas de seguridad estén insertadas. Si un deportista accidentalmente, no ha insertado una bandera de seguridad, un RO está autorizado a corregir el error insertando una bandera de seguridad.
- n) **Entrenamiento.** Se permite el entrenamiento, no verbal, durante todas las finales. El entrenamiento verbal está permitido solo durante los tiempos de cambio en la final de Carabina de 3 posiciones.
- o) **Órdenes incorrectas.** Si un CRO de finales, ya sea en una final individual o de equipos mixtos, da una orden incorrecta, como no iniciar una tanda correctamente u ordenar “**STOP**” antes de que todos los deportistas hayan disparado o hayan terminado de disparar, se debe llevar a cabo el siguiente procedimiento:
- Si un CRO de finales, ya sea en una final individual o de equipos mixtos, da una orden incorrecta durante una serie de un solo disparo, **se deben contar los disparos ya efectuados.** El CRO debe restablecer el reloj de tiempo al límite de tiempo original y dar nuevas órdenes para permitir que el/los deportista(s) que no comenzaron o no pudieron completar la serie, efectúen sus disparos restantes.
- Si un CRO de finales, ya sea en una final individual o de equipos mixtos, da una orden incorrecta durante una serie de múltiples disparos, individuales o de equipos mixtos, **se deben contar los disparos ya efectuados.**
- El miembro del jurado a cargo debe determinar cuánto tiempo quedaba en el momento en que se ordenó “**STOP**”, agregar 60 segundos a ese tiempo e indicar al CRO que reinicie y complete la serie para que los deportistas a los que les queden disparos puedan disparar.
- Si algún deportista malinterpreta este procedimiento y accidentalmente efectúa demasiados disparos, cualquier disparo extra debe ser anulado y no incurre en penalización.
- p) **Presentación de medallistas.** Después de que el CRO declare “**RESULTS ARE FINAL,**”, el miembro del jurado a cargo debe reunir a los tres medallistas en el FOP y el locutor anunciará a los ganadores de medallas:
- “**THE BRONZE MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)**”
- “**THE SILVER MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)**”
- “**AND THE GOLD MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)**”



- q) **Interrupciones.** Solo se permitirá una (1) interrupción por cada deportista a lo largo de la final. Se puede permitir a los deportistas un (1) minuto para reparar o reemplazar un arma de fuego, que no funcione correctamente, para permitir que la final continúe sin demoras innecesarias.
- r) **Música.** Durante la final deberá sonar música que deberá ser aprobada por el Delegado Técnico. Se alienta y recomienda el apoyo entusiasta de la audiencia durante todas las finales.
- s) **Penalizaciones.** Cualquier penalización se aplicará de acuerdo con las reglas de la ISSF.
- t) **Casos irregulares.** Las RTG de la ISSF se aplicarán a los asuntos no mencionados en los párrafos anteriores. El Jurado decidirá los asuntos irregulares o controvertidos de acuerdo con las RTG de cada prueba.
- u) **Identificación nacional** (código de vestimenta). Los deportistas deben usar ropa de tiro de acuerdo con el Código de Vestimenta de la ISSF (regla 6.22). Los deportistas de carabina y fusil deben exhibir su identificación nacional en sus chaquetas de tiro de la siguiente manera: La bandera nacional del país, o el identificador de 3 letras según lo determine el COI, en el bolsillo que mira hacia la audiencia o en la parte inferior de la espalda de la chaqueta.



6.17.2 FINAL - CARABINA AIRE 10m Y PISTOLA AIRE 10m, HOMBRES Y MUJERES

NOTA: Los tiempos en esta regla se proporcionan como pautas. Para conocer los horarios detallados para la realización de las finales, consulte los documentos "Órdenes y anuncios para las finales" que están disponibles en la sede de la ISSF.

a) FORMATO DE LA FINAL	<p>La final consta de dos (2) series de cinco (5) disparos de competición en un tiempo de 250 segundos por serie (5 + 5 disparos). A esto le siguen catorce (14) disparos individuales, cada uno disparado a la orden en un tiempo de 50 segundos.</p> <p>Las eliminaciones de los finalistas con la puntuación más baja comienzan después del disparo 12 y continúan después de cada dos disparos hasta que se deciden las medallas de oro y plata.</p> <p>Hay un total de veinticuatro (24) disparos en la final.</p>
b) PUNTUACIÓN	<p>La puntuación en las finales se realiza con puntuación decimal.</p> <p>Las puntuaciones totales acumuladas en una final determinan la clasificación final, y los empates se resuelven según las puntuaciones de los desempates.</p> <p>Las deducciones por infracciones que ocurran antes del primer disparo de COMPETICIÓN se aplicarán a la puntuación del primer disparo de COMPETICIÓN. Las deducciones por otras sanciones se aplicarán a la puntuación del disparo en el que se produjo la infracción.</p>
c) TIEMPO DE CONFIGURACIÓN DEL EQUIPO 20:00 minutos antes	<p>Se debe permitir que los finalistas o sus entrenadores coloquen armas y equipos en sus puestos de tiro no menos de 20 minutos antes de la hora de inicio.</p>
d) PERÍODO DE CALENTAMIENTO 13:00 minutos antes	<p>El CRO llamará a los finalistas a la línea de tiro trece (13) minutos antes de la hora de inicio ordenando:</p> <p style="text-align: center;">“ATHLETES TO THE LINE”.</p> <p>Pasados de dos (2) minutos el CRO ordenará un tiempo de preparación y ensayo:</p> <p style="text-align: center;">“FIVE (5) MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME...START”.</p> <p>Durante este tiempo, los finalistas pueden realizar disparos de ensayo ilimitados.</p> <p>30 segundos antes de finalizar el tiempo de preparación y ensayo, el CRO ordenará “30 SECONDS”.</p> <p>Después de cinco (5) minutos, el CRO ordenará</p> <p style="text-align: center;">"STOP...UNLOAD".</p> <p>No se hacen anuncios de puntuación durante los disparos de ensayo.</p>



<p>e) PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS 5:30 minutos antes</p>	<p>Después de la orden "STOP...UNLOAD", los finalistas de carabina deben descargar sus armas e insertar banderas de seguridad. Los finalistas de carabina pueden permanecer en su posición durante las presentaciones, pero deben bajar las carabinas de sus hombros y volver la cabeza de cara a los espectadores y la cámara de televisión utilizada para mostrar las presentaciones. Las carabinas de todos los finalistas deben permanecer abajo, fuera de sus hombros, hasta que termine la presentación de todos los finalistas.</p> <p>Después de la orden "STOP...UNLOAD", los finalistas de pistola deben descargar sus armas, insertar banderas de seguridad, colocarlas en el banco y volverse hacia los espectadores para la presentación.</p> <p>Un RO debe verificar que las acciones estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas. Después de verificar las armas de los finalistas, el locutor presentará a los finalistas, al CRO y al miembro del jurado a cargo de acuerdo con la regla 6.17.1.12.</p>
<p>f) FINAL DEL TIEMPO DE PREPARACIÓN</p>	<p>Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará</p> <p style="text-align: center;">“TAKE YOUR POSITIONS”.</p> <p>Los blancos y el marcador deben estar despejados para los disparos de competición.</p> <p>Después de 60 segundos, el CRO comenzará a dar órdenes para la primera serie de competición.</p>
<p>g) 1ª FASE DE COMPETICIÓN</p> <p>2 x 5 disparos</p> <p>Límite de tiempo: 250 segundos para cada serie.</p> <p>La competición comienza a las 0:00 min.</p>	<p>El CRO ordenará:</p> <p style="text-align: center;">“FOR THE FIRST COMPETITION SERIES...LOAD.</p> <p>Después de 5 segundos, "START".</p> <p>Los finalistas tienen 250 segundos para efectuar cinco (5) disparos.</p> <p>250 segundos o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el CRO ordenará "STOP".</p> <p>Inmediatamente después del comando "STOP", el locutor dará 15-20 segundos de comentarios sobre la clasificación actual de los deportistas y las puntuaciones destacadas.</p> <p>Las puntuaciones de los disparos individuales no se anuncian.</p> <p>Inmediatamente después de que termine el locutor, el CRO ordenará "FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD</p> <p>Después de 5 segundos, el CRO ordenará "START".</p> <p>250 segundos o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el CRO ordenará "STOP".</p> <p>El locutor comentará nuevamente sobre los deportistas y sus puntuaciones y explicará que comenzarán los disparos individuales y que después de cada segundo disparo, el finalista con la clasificación más baja será eliminado.</p>



<p>h) 2ª FASE DE COMPETICIÓN</p> <p>DISPAROS INDIVIDUALES 1 4 x 1 tiro</p> <p>Límite de tiempo: 50 segundos por cada disparo</p>	<p>Inmediatamente después de terminar el locutor, el CRO ordenará: “FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD Después de 5 segundos, el CRO ordenará "START". Los finalistas tienen 50 segundos para efectuar cada disparo. 50 segundos después, o cuando todos los deportistas hayan efectuado un solo disparo, el CRO ordenará “STOP” y el locutor hará comentarios sobre los finalistas y sus puntuaciones. Inmediatamente después de terminar el locutor, el CRO ordenará: “FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD” Después de 5 segundos, el CRO ordenará "START". Esta secuencia continuará hasta que se efectúen 24 disparos en total (dos series de 5 disparos y 14 disparos individuales). Al final del disparo 24, el CRO ordenará "STOP...UNLOAD". Un RO debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas.</p>
<p>i) ELIMINACIONES</p>	<p>Después de que todos los finalistas hayan efectuado doce (12) disparos, el deportista con la clasificación más baja es eliminado (8º lugar). Los finalistas con la clasificación más baja seguirán siendo eliminado de la siguiente manera: Después de 14 disparos – 7º lugar Después de 16 disparos – 6º lugar Después de 18 disparos – 5º lugar Después de 20 disparos – 4º lugar Después de 22 disparos – 3º lugar (se decide el ganador de la medalla de bronce) Después de 24 disparos – 2º y 1º lugar (se deciden los ganadores de las medallas de plata y de oro)</p>
<p>j) DESEMPATES</p>	<p>Si hay un empate para eliminar al deportista con la clasificación más baja, los deportistas empatados dispararán uno o varios disparos adicionales para desempatar hasta que se resuelva el empate. Para los disparos de desempate, el CRO anunciará inmediatamente los apellidos de los deportistas empatados y les ordenará que efectúen los disparos de desempate con el procedimiento normal de tiro. El locutor no hará comentarios hasta que se rompa el empate.</p>
<p>k) FINALIZACIÓN DE LA FINAL</p>	<p>Después de que los dos (2) finalistas restantes hayan efectuado sus 24 disparos, y si no hay empates ni protestas, el CRO ordenará "STOP...UNLOAD". y declarará "RESULTS ARE FINAL". El Jurado debe reunir a los tres medallistas en el FOP y el locutor reconocerá inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro de acuerdo con 6.17.1.14 p.</p>



6.17.3 FINAL – CARABINA 50m 3 POSICIONES HOMBRES Y MUJERES

<p>a) FORMATO DE LA FINAL</p>	<p>La final consta de 15 disparos de competición en cada posición, de rodillas, tendido y de pie, disparados en ese orden. La final comienza con 3 x 5 disparos de rodillas con un límite de tiempo de 200 segundos por serie.</p> <p>Después de siete (7) minutos. Cambio y tiempo de ensayo, los finalistas efectúan 3 x 5 disparos en posición tendido con un límite de tiempo de 150 segundos por serie.</p> <p>Después de nueve (9) minutos cambio y tiempo de ensayo los finalistas efectúan 2 x 5 disparos en posición de pie con un límite de tiempo de 250 segundos por serie</p> <p>Los dos (2) finalistas de la clasificación más baja son eliminados después de 10 disparos (2 x 5).</p> <p>La final continúa con cinco (5) disparos individuales de pie, cada uno en 50 segundos, y el deportista de menor puntuación es eliminado después de cada disparo hasta que quedan dos (2) deportistas para efectuar el último disparo y decidir el ganador de la medalla de oro.</p> <p>Hay un total de 45 tiros en la final.</p>
<p>EQUIPAMIENTO DE CAMPO</p>	<p>Se proporcionará a los deportistas una caja en la que colocar todo el equipo necesario para cambiar entre las tres posiciones, incluida la munición adicional. Estas cajas deben colocarse en la parte trasera de cada puesto de tiro.</p> <p>Antes de regresar a la línea de tiro, después de cambiar su equipo, los deportistas deben colocar todo el equipo no utilizado en su caja para mantener despejado el puesto de tiro. Si un deportista deja inadvertidamente equipo en el puesto de tiro y adopta la siguiente posición, un RO puede ayudar colocando discretamente el equipo en la caja antes de que comience la competición.</p> <p>Se proporcionarán colchonetas de tiro para que cada deportista las use como lo desee, las cuales deben colocarse en la parte posterior de cada puesto de tiro cuando el deportista toma la posición de pie. Un RO puede ayudar limpiando o recogiendo las colchonetas no utilizadas</p>
<p>b) PUNTUACIÓN</p>	<p>La puntuación se realiza con puntuación decimal. Las puntuaciones totales acumulados en la final determinan la clasificación final, y los empates se resuelven según las puntuaciones de los desempates.</p> <p>Las deducciones por infracciones que ocurran antes del primer disparo de competición se aplicarán a la puntuación del primer disparo de competición. Las deducciones por otras sanciones se aplicarán a la puntuación del disparo en el que se produjo la infracción.</p>



<p>c) TIEMPO DE CONFIGURACIÓN DEL EQUIPO 20:00 minutos antes</p>	<p>Se debe permitir que los deportistas o sus entrenadores coloquen las carabinas y el equipo en los puestos de tiro no menos de 20 minutos antes de la hora de inicio. Todos los accesorios y equipos de carabina necesarios para completar los cambios de posición, deben guardarse en un solo contenedor que permanece en el puesto de tiro del deportista durante la final.</p>
<p>d) PREPARACIÓN Y ENSAYO POSICIÓN DE RODILLAS 13:00 minutos antes</p>	<p>El CRO llamará a los finalistas a la línea de tiro trece (13) minutos antes de la hora de inicio ordenando</p> <p style="text-align: center;">“ATHLETES TO THE LINE”.</p> <p>Después de ser llamados a la línea, los finalistas pueden manejar sus carabinas, ponerse de rodillas y hacer ejercicios de agarre o puntería, pero no pueden quitar las banderas de seguridad ni disparar en seco.</p> <p>Después de dos (2) min., el CRO comenzará un tiempo combinado de preparación y ensayo ordenando</p> <p>“FIVE (5) MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME...START”</p> <p>Después de esta orden, los finalistas pueden quitar las banderas de seguridad, disparar en seco y efectuar disparos de ensayo ilimitados.</p> <p>30 segundos antes de que finalice el tiempo de preparación y ensayo, el CRO ordenará “30 SECONDS”.</p> <p>Después de cinco (5) minutos, el CRO ordenará</p> <p style="text-align: center;">“STOP...UNLOAD”.</p> <p>No se hacen anuncios de puntuación durante los disparos de ensayo.</p> <p>Después de la orden de “STOP...UNLOAD”, los finalistas deben descargar sus carabinas e insertar banderas de seguridad para la presentación de los finalistas. Un RO debe verificar que las acciones estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas. Los deportistas pueden permanecer en posición durante la presentación de la final de 3 posiciones, pero deben bajar las carabinas de sus hombros y volver la cabeza de cara a los espectadores y la cámara de televisión utilizada para mostrar las presentaciones.</p>
<p>e) PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS 5:30 minutos antes</p>	<p>Después de verificar las carabinas de los finalistas, el locutor presentará a los finalistas, al CRO y al miembro del jurado a cargo, de acuerdo con la regla 6.17.1.12. Todas las carabinas de los finalistas deben permanecer abajo, fuera de sus hombros, hasta que se complete la presentación de todos los finalistas, también la presentación del CRO y el miembro del jurado a cargo.</p>



<p>f) POSICIÓN DE RODILLAS DISPAROS DE COMPETICIÓN Serie de 3 x 5 disparos Límite de tiempo: 200 segundos para cada serie El tiro de competición comienza a las 0:00 min.</p>	<p>Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará</p> <p style="text-align: center;">“TAKE YOUR POSITIONS”,</p> <p>Después de 60 segundos ordenará</p> <p style="text-align: center;">“FOR THE FIRST COMPETITION SERIES...LOAD.</p> <p>Después de cinco (5) segundos ordenará “START”.</p> <p>Los finalistas tienen 200 segundos para disparar cada serie de competición de cinco (5) disparos de rodillas.</p> <p>Después de 200 segundos o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el CRO ordenará “STOP”.</p> <p>Inmediatamente después de la orden “STOP”, el locutor hará 15-20 segundos de comentarios sobre la clasificación actual de los deportistas y las puntuaciones destacadas. Las puntuaciones de disparos individuales no se anuncian.</p> <p>Inmediatamente después de terminar el locutor, el CRO ordenará:</p> <p style="text-align: center;">“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD”</p> <p>Después de cinco (5) segundos, el CRO ordenará “START”.</p> <p>200 segundos o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el CRO ordenará: “STOP”.</p> <p>Inmediatamente después del comando “STOP”, el locutor dará 15 a 20 segundos de comentarios adicionales sobre las clasificaciones.</p> <p>Inmediatamente después de terminar el locutor, el CRO ordenará:</p> <p style="text-align: center;">“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD”</p> <p>Después de cinco (5) segundos, el CRO ordenará: “START”.</p> <p>200 segundos o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el CRO ordenará</p> <p style="text-align: center;">“STOP...UNLOAD”.</p> <p>Un RO debe verificar que las acciones de las carabinas estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas.</p> <p>Los deportistas que hayan completado la tercera serie deben permanecer arrodillados, pero pueden quitarse la carabina del hombro y no comenzarán a desmontar o ajustar sus carabinas hasta que se dé la orden de cambio.</p>
---	--



<p>g) CAMBIO Y ENSAYO POSICIÓN TENDIDO 7:00 minutos</p>	<p>Inmediatamente después de la orden “STOP...UNLOAD”, el CRO debe iniciar un tiempo combinado de cambio y ensayo ordenando:</p> <p>“SEVEN (7) MINUTES CHANGEOVER AND SIGHTING TIME...START.”</p> <p>Después de esta orden, los finalistas pueden manejar sus carabinas para prepararlos para la posición de tendido, colocarse en posición de tendido, quitar las banderas de seguridad, disparar en seco y efectuar disparos de ensayo ilimitados.</p> <p>Después de que haya comenzado el cambio, el locutor hará comentarios sobre las clasificaciones y puntuaciones de los finalistas después de la posición de rodillas.</p> <p>30 segundos antes del final del tiempo de cambio y ensayo, el CRO ordenará "30 SECONDS".</p> <p>Después de siete (7) minutos, el CRO ordenará "STOP". Esto irá seguido por 30 segundos de pausa para que el oficial técnico prepare los blancos para los disparos de competición.</p>
<p>h) DISPARO EN POSICIÓN TENDIDO. Serie de 3 x 5 disparos Límite de tiempo: 150 seg. para cada serie</p>	<p>Después de 30 segundos, el CRO ordenará</p> <p>“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD”</p> <p>Después de cinco (5) segundos, el CRO ordenará: "START".</p> <p>Los finalistas tienen 150 segundos para disparar cada serie de 5 disparos de competición en posición tendido.</p> <p>El mismo procedimiento de órdenes y secuencia de anuncios continuará hasta que los finalistas completen las series de 3 x 5 disparos en posición tendido.</p> <p>Después de la tercera serie, el CRO ordenará:</p> <p>“STOP...UNLOAD”</p> <p>Un RO debe verificar que las acciones de las carabinas estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas.</p> <p>Los deportistas que hayan completado la tercera serie deben permanecer en posición tendido, pero pueden quitarse la carabina del hombro y no comenzar a desmontar o ajustar sus carabinas hasta que se dé la orden de cambio.</p>



<p>i) CAMBIO Y ENSAYO POSICIÓN DE PIÉ 9:00 minutos</p>	<p>Inmediatamente después de la orden “STOP...UNLOAD”, el CRO debe iniciar un tiempo combinado de cambio y ensayo ordenando:</p> <p>“NINE (9) MINUTES CHANGEOVER AND SIGHTING TIME...START.”</p> <p>Después de esta orden, los finalistas pueden manejar sus carabina s para prepararlos para la posición de pie, ponerse de pie, quitar las banderas de seguridad, disparar en seco y efectuar disparos de ensayo ilimitados.</p> <p>Después de que haya comenzado el cambio, el locutor hará comentarios sobre las clasificaciones y puntuaciones de los finalistas después de las posiciones de rodillas y tendido.</p> <p>30 segundos antes del final del tiempo de cambio y ensayo, el CRO ordenará “30 SECONDS”.</p> <p>Después de nueve (9) minutos, el CRO ordenará “STOP”. Esto irá seguido por una pausa de 30 segundos para que el oficial técnico prepare los blancos para los disparos de competición..</p>
<p>j) POSICIÓN DE PIE DISPAROS DE COMPETICIÓN Serie de 2 x 5 disparos Límite de tiempo: 250 seg. por cada serie de 5 disparos</p> <p>5 x 1 disparos 50 segundos para cada disparo</p>	<p>Después de 30 segundos el CRO ordenará:</p> <p>“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD”</p> <p>Después de cinco (5) segundos, el CRO ordenará “START”.</p> <p>Los finalistas tienen 250 segundos para disparar cada serie de competición de 5 disparos en la 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 de pie.</p> <p>Después de que el CRO ordene “STOP” para la segunda serie, los finalistas del octavo y séptimo lugar son eliminados. El locutor reconocerá a los deportistas que sean eliminados y comentará los resultados.</p> <p>Inmediatamente después de que termine el locutor, el CRO ordenará:</p> <p>“FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD”</p> <p>Después de cinco (5) segundos, el CRO ordenará “START”.</p> <p>Los finalistas tienen 50 segundos para efectuar cada disparo. La información de la cuenta regresiva del tiempo de disparo debe continuar estando disponible para los deportistas.</p> <p>50 segundos o después de que todos los finalistas efectúen un (1) disparo, el CRO ordenará “STOP”. El locutor reconocerá al deportista eliminado y comentará los resultados.</p>



	<p>El CRO y el locutor continuarán con esta secuencia de comandos y anuncios hasta que el último disparo decida los ganadores de las medallas de oro y plata.</p>
<p>k) ELIMINACIONES</p>	<p>Los dos (2) finalistas con la clasificación más baja son eliminados después de la segunda serie (40 disparos en total, 8.º y 7.º lugar). Se elimina un (1) deportista adicional con la clasificación más baja después de cada uno de los cinco disparos individuales siguientes.</p> <p>Después de 41 disparos – 6º lugar Después de 42 disparos – 5º lugar Después de 43 disparos – 4º lugar Después de 44 disparos – 3º lugar (se decide el ganador de la medalla de bronce) Después de 45 disparos – 2º y 1º lugar (se deciden los ganadores de las medallas de plata y oro).</p>
<p>l) DESEMPATE</p>	<p>Si hay un empate para eliminar al deportista de la clasificación más baja, los deportistas empatados efectuarán uno o más disparos de desempate hasta que se resuelva el empate. Para los disparos de desempate, el CRO anunciará inmediatamente los apellidos de los deportistas empatados y sus puestos de tiro y les ordenará que efectúen los disparos de desempate con el procedimiento normal de tiro. El locutor no hará comentarios hasta que se resuelva el empate. Si los deportistas en el 7.º y 8.º lugar están empatados, el empate se resolverá de acuerdo con la puntuación más alta en la última serie de 5 disparos y luego se contará hacia atrás hasta la penúltima serie de 5 disparos, etc.</p>
<p>m) FINALIZACIÓN DE LA FINAL</p>	<p>Después de que los dos (2) finalistas restantes efectúen el último disparo, y si no hay empates ni protestas, el CRO ordenará “STOP...UNLOAD” y declarará "RESULTS ARE FINAL"</p> <p>El miembro del Jurado a cargo deberá reunir a los tres medallistas en la FOP y el locutor reconocerá inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro de acuerdo con 6.17.1.14 p.</p>
<p>n) CAMBIO</p>	<p>Los deportistas no pueden comenzar su cambio a la siguiente posición hasta que el CRO dé la orden de "START" para el tiempo de cambio y ensayo. Se dará una advertencia por la primera infracción. Se aplicará una penalización de dos puntos en el primer disparo de la siguiente serie por una segunda infracción.</p>
<p>o) ENTRENAMIENTO</p>	<p>Los entrenadores pueden ayudar a los finalistas llevando el equipo a la línea de fuego antes de la final o quitándolo después de la final. Los entrenadores no pueden ayudar a los deportistas durante los cambios. Se permite el entrenamiento no verbal; El entrenamiento verbal solo se permite durante los tiempos de cambio, si el deportista da un paso atrás hacia el entrenador (el entrenador no puede ir hacia el deportista).</p>



6.17.4 FINAL – PISTOLA TIRO RÁPIDO 25m HOMBRES

a) FORMATO DE LA FINAL	La final masculina de Pistola Tiro Rápido de 25 m consta de ocho (8) series de 5 disparos a 4 segundos, con puntuación de acierto o fallo y la eliminación de los finalistas con la puntuación más baja, comenzando después de la cuarta serie y continuando hasta la octava serie cuando se deciden las medallas de oro y plata.
b) BLANCOS	Se deben utilizar tres (3) grupos de cinco (5) EST de 25m. Se asignan dos finalistas a cada grupo. Se utiliza el puesto de tiro de 1,50m x 1,50m para cada grupo. Deben tomar sus posiciones en los lados izquierdo y derecho del puesto de tiro de modo que al menos un (1) pie toque la línea que marca el lado izquierdo o derecho del puesto de tiro como se define en la regla 6.4.11.7.
c) PUNTUACIÓN DEDUCCIONES	La puntuación en la final es impredecible; cada acierto cuenta un (1) punto; cada fallo cuenta cero (0) puntos. Cualquier disparo con una puntuación de 9,7 o superior en el blanco de Pistola Tiro Rápido 25 m cuenta como un acierto. Las puntuaciones totales acumuladas (número total de aciertos) en la final determinan la clasificación final, y los empates se resuelven según las puntuaciones de los desempates. Las deducciones por infracciones que ocurran antes del primer disparo de competición se aplicarán a la puntuación de la primera serie de competición. Las deducciones por otras infracciones se aplicarán a la puntuación de la serie donde ocurrió la infracción.
d) TIEMPO DE PRESENTACIÓN 30:00 y 20:00 minutos antes	Los deportistas deben presentarse 30 minutos antes de la hora de inicio con su equipo y ropa de competición. El Jurado debe completar las verificaciones del equipo tan pronto como sea posible después de que el deportista se presente. Se debe permitir que los deportistas o sus entrenadores coloquen su equipo, incluida la munición suficiente para completar la final, en sus puestos de tiro, no menos de 20 minutos 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 no funciona bien (se debe insertar una bandera de seguridad).
e) LLAMADA A LA LÍNEA TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO 10 minutos antes.	El CRO llamará a los “ATHLETES TO THE LINE” diez (10) minutos antes de la hora de inicio. Después de un (1) minuto, el CRO comenzará los dos (2) minutos de tiempo de preparación con la orden: “PREPARATION BEGINS NOW” . Después de dos (2) minutos, el CRO ordenará: “END OF PREPARATION.”



	<p>La serie de ensayo consta de cinco (5) disparos en cuatro (4) seg. Inmediatamente después del tiempo de preparación, el CRO ordenará:</p> <p style="text-align: center;">“FOR THE SIGHTING SERIES, LOAD.</p> <p>30 segundos después de la orden “LOAD”, el CRO dirá el nombre de los primeros deportistas (a la izquierda) de cada grupo diciendo</p> <p style="text-align: center;">“(FAMILY NAME OF ATHLETE #1, FAMILY NAME OF ATHLETE #3, FAMILY NAME OF ATHLETE #5).”</p> <p>Después de que se anuncien los nombres de los deportistas se les permite colocar el cargador en la pistola y prepararse para disparar</p> <p>15 segundos después de decir los nombres de los finalistas 1, 3 y 5, el CRO ordenará “ATTENTION” y encenderá las luces rojas. Los deportistas deben llevar sus pistolas a la posición de PREPARADO (ver 8.7.2). Las luces verdes se encenderán después de siete (7) seg. Después de los cuatro (4) segundos de tiempo de disparo, las luces rojas se encenderán durante 10-14 segundos (mientras se preparan los blancos para la siguiente serie). Durante este tiempo de 10-14 segundos, los deportistas pueden ver sus monitores.</p> <p>Después de que el oficial técnico señale que los blancos están listos, el CRO anunciará</p> <p style="text-align: center;">“(FAMILY NAME OF ATHLETE #2, FAMILY NAME OF ATHLETE #4, FAMILY NAME OF ATHLETE #6).”</p> <p>Después de que se anuncien los nombres de los deportistas se les permite colocar el cargador en la pistola y prepararse para disparar.</p> <p>15 segundos después dará la orden de “ATTENTION” y se procederá con el tiempo de esa serie.</p> <p>Después de los cuatro (4) segundos de tiempo de disparo, las luces rojas se encenderán durante 10-14 segundos. Durante este tiempo de 10-14 segundos, los deportistas pueden ver sus monitores.</p> <p>No se harán anuncios de puntuación para las series de ensayo. Después de que todos los finalistas completen su serie de ensayo, deben colocar sus pistolas descargadas con las banderas de seguridad insertadas en el banco y volverse de cara a los espectadores para la presentación. Un RO debe verificar que las acciones de las pistolas estén abiertas y que no haya cartuchos en las recámaras o cargadores.</p>
<p>f) PRESENTACIÓN DE FINALISTAS 4:45 min. antes</p>	<p>Después de verificar las pistolas de los finalistas, el locutor presentará a los deportistas, al CRO y al miembro del jurado a cargo de acuerdo con la regla 6.17.1.12.</p>



g)
**PROCEDIMIENTO
DETALLADO PARA
ÓRDENES Y DISPAROS**
**Los disparos de competición
comienzan a las 0:00 min.**

Cada serie de la competición final consta de cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos. Para cada serie, todos los finalistas restantes en la competición dispararán por separado y en sucesión. El orden de disparo para todas las series es de izquierda a derecha.

Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará

“TAKE YOUR POSITIONS”,

15 segundos después de la presentación, el CRO ordenará **"LOAD"**. Después de esta orden, los deportistas tienen un (1) minuto para cargar dos (2) cargadores (la regla 8.7.6.2 d no se aplica en una final). La orden **"LOAD"** solo se da una (1) vez antes del comienzo de la primera serie de competición. Durante toda la final, los deportistas pueden continuar cargando los cargadores según sea necesario.

Después de la orden **"LOAD"**, los deportistas pueden hacer ejercicios de puntería, levantamiento de brazos o tiro en seco, excepto cuando el otro deportista, en el mismo grupo de 5 blancos, esté disparando. Durante este tiempo, el deportista de la derecha, en el grupo de 5 blancos, puede coger su pistola con la mano para prepararse, pero no puede hacer ejercicios de puntería, levantamiento de brazos o tiro en seco. Después de que el deportista de la izquierda haya disparado, debe bajar su pistola y pasar a la parte trasera del puesto de tiro o no moverse mientras el deportista de la derecha dispara su serie.

Un (1) minuto después de la orden **“LOAD”**, el CRO anunciará al primer deportista diciendo:

“(FAMILY NAME OF ATHLETE #1).”

Después de anunciar el nombre del deportista, puede colocar el cargador en su pistola y prepararse para disparar.

15 segundos después de llamar al primer deportista, el CRO ordenará **“ATTENTION”** y encenderá las luces rojas. El primer deportista debe llevar su pistola a la posición PREPARADO. Las luces verdes se encenderán después de un retraso de siete (7) segundos. Después de los cuatro (4) segundos para disparar, las luces rojas se encenderán durante 10-14 segundos (tiempo de preparar los blancos).

Durante estos 10-14 segundos, el CRO informará la puntuación de esa serie (por ejemplo, **“FOUR HITS”**).

Inmediatamente después de que se anuncie la puntuación del primer deportista y el oficial técnico indique que los blancos están preparados, el CRO anunciará

“(FAMILY NAME OF ATHLETE #2).”



	<p>15 segundos después se dará la orden de “ATTENTION” y se procederá con el cronometraje de esa serie. Después de esa serie, el CRO informará la puntuación. Los otros deportistas continuarán disparando en orden hasta que todos los deportistas restantes en la competición hayan disparado esa serie. Habrá una pausa de 15-20 segundos después de que todos los deportistas completen una (1) serie. Durante esta pausa, el locutor comentará la clasificación actual de los deportistas, las mejores puntuaciones, los deportistas que fueron eliminados, etc.</p> <p>Para la segunda serie, el CRO anunciará “(FAMILY NAME OF ATLETE #1)” y continuará con este procedimiento hasta que todos los finalistas hayan disparado cuatro (4) series.</p>
<p>h) ELIMINACIONES</p>	<p>Después de que todos los finalistas disparan la cuarta serie, el deportista de menor clasificación es eliminado (sexto lugar). Un (1) deportista adicional es eliminado después de cada serie que sigue.</p> <p>Después de 5 series – 5° lugar Después de 6 series – 4° lugar Después de 7 series – 3° lugar (ganador de la medalla de bronce) Después de 8 series – 2° y 1° lugar (se deciden los ganadores de las medallas de plata y oro.)</p>
<p>i) DESEMPATE</p>	<p>Si hay un empate para que el deportista con la clasificación más baja sea eliminado, los deportistas empatados dispararán series adicionales de cuatro (4) segundos para desempatar que se resuelva el empate. Para todas las series de desempate, comienza el deportista de la izquierda.</p> <p>Para la serie de desempate, el CRO llamará inmediatamente al primer deportistas empatado diciendo “(FAMILY NAME OF ATLETE #1)” y se aplica el procedimiento de disparo normal. El locutor no hará comentarios hasta que se resuelva el empate.</p>
<p>j) FINALIZACIÓN DE LA FINAL</p>	<p>Después de que los dos (2) finalistas restantes disparen la octava serie, y si no hay empates ni protestas, el CRO ordenará “STOP... UNLOAD” y declarará “RESULTS ARE FINAL”.</p> <p>El Jurado debe reunir a los tres medallistas en el FOP y el locutor reconocerá inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro de acuerdo con 6.17.1.14 p.</p> <p>Antes de que cualquier finalista o su entrenador puedan retirar una pistola de la línea de tiro, el RO debe revisarlas para asegurarse de que su acción esté abierta con una bandera de seguridad insertada, el cargador retirado y los cargadores vacíos. Las pistolas deben estar guardadas en cajas antes de retirarlas de la línea de tiro.</p>



<p>k) DISPAROS TARDÍOS</p>	<p>Si un deportista efectúa un disparo tardío o no dispara a los cinco (5) blancos a tiempo, se deducirá un (1) acierto por cada tiempo extra o disparo no efectuado de la puntuación de esa serie. Los disparos se marcarán con "OT".</p>
<p>l) POSICIÓN 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 con una deducción de dos (2) aciertos 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 una infracción de la posición PREPARADO, al menos dos miembros del jurado de la competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera) que muestra que un deportista levantó su brazo demasiado rápido, antes de que se imponga una penalización o descalificación.</p>
<p>m) INTERRUPCIONES (8.9)</p>	<p>Las interrupciones durante la serie de ensayo no pueden reclamarse ni repetirse. Solo se puede reclamar una interrupción (ADMISIBLE o NO ADMISIBLE) durante la serie de competición. Si ocurre una interrupción durante una serie de competición, un RO debe determinar si la interrupción es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE.</p> <p>Si es ADMISIBLE, el deportista debe repetir la serie inmediatamente, mientras los demás finalistas esperan, y recibirán la puntuación de la serie repetida. El deportista tiene 15 segundos para estar preparado para la repetición de la serie. Para cualquier otra interrupción, no se permite repetir la serie y se contarán los aciertos que se muestren.</p> <p>Si la interrupción es NO ADMISIBLE, se debe deducir una penalización de dos (2) aciertos de la puntuación de esa serie.</p>



6.17.5 FINAL – PISTOLA 25m DAMAS

a) FORMATO DE LA FINAL	La final femenina de Pistola 25 m consta de diez (10) series de tiro rápido de 5 disparos con puntuación de acierto o fallo y las eliminaciones de las finalistas con la puntuación más baja, comenzando después por la cuarta serie y continuando hasta la décima serie cuando se deciden las medallas de plata y de oro.
b) BLANCOS	Se deben utilizar dos (2) grupos de cinco (5) EST de 25metros. Los blancos están etiquetados A-B-R1-D-E-F-G-R2-I-J. En la final, ocho (8) finalistas se asignan a las posiciones A-B-D-E-F-G-I-J según un sorteo aleatorio.
c) PUNTUACIÓN DEDUCCIONES	<p>La final parte de cero (0). La puntuación es impredecible; con puntuación de acierto o fallo, cada disparo dentro de la zona de acierto se puntúa como un acierto. Cualquier disparo con una puntuación de 10,2 o superior en el blanco de la Pistola Tiro Rápido 25 m cuenta como un acierto.</p> <p>Durante la final, los resultados son acumulativos con la clasificación final de cada deportista determinada por el número total de aciertos. Si dos o más deportistas están empatadas por un lugar a decidir, dispararán series adicionales hasta que se resuelva el empate.</p> <p>Las deducciones por infracciones que ocurran antes del primer disparo de competición, se aplicarán a la puntuación de la primera serie de competición. Las deducciones por otras sanciones se aplicarán a la puntuación de la serie donde ocurrió la infracción.</p>
d) TIEMPO DE PRESENTACIÓN 30:00 y 20:00 minutos antes	Las deportistas deben presentarse al menos 30 minutos antes de la hora de inicio con su equipo y ropa de competición. El Jurado debe completar las verificaciones del equipo tan pronto como sea posible después de que cada deportista se presente. Se debe permitir que las deportistas o sus entrenadores coloquen su equipo, incluida la munición suficiente para completar la final, en sus puestos de tiro, no menos 20 minutos 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 no funciona bien (se debe insertar una bandera de seguridad).



<p>e) LLAMADA A LÍNEA, TIEMPO DE PREPARACIÓN Y DISPAROS DE ENSAYO 10:00 minutos antes</p>	<p>El CRO llamará “ATHLETES TO THE LINE” doce (12) minutos antes de la hora de inicio. Después de un (1) minuto, el CRO iniciará los dos (2) minutos de tiempo de preparación con la orden:</p> <p style="text-align: center;">“PREPARATION BEGINS NOW”.</p> <p>Después de dos (2) minutos, el CRO ordenará:</p> <p style="text-align: center;">“END OF PREPARATION.”</p> <p>La serie de ensayo consta de cinco (5) disparos realizados en la secuencia estándar de Tiro Rápido (regla 8.7.6.4). Inmediatamente después del tiempo de preparación, el CRO ordenará:</p> <p style="text-align: center;">“FOR THE SIGHTING SERIES, LOAD.</p> <p>Después de esta orden, las deportistas pueden colocar cargadores cargados en sus pistolas y prepararse para disparar.</p> <p>60 segundos después de la orden "LOAD", el CRO ordenará: "ATTENTION" y encenderá las luces rojas. Las deportistas deben llevar sus pistolas a la posición de PREPARADO (regla 8.7.2). Después de siete (7) segundos, las luces verdes se encenderán durante tres (3) segundos para disparar la serie de ensayo. Después de la serie, el CRO ordenará</p> <p style="text-align: center;">"STOP...UNLOAD".</p> <p>No se hacen anuncios de puntuación después de la serie de ensayo. Después de las órdenes "STOP...UNLOAD", las finalistas deben descargar sus armas, insertar las banderas de seguridad, las colocaran en el banco y se volverán de cara a los espectadores para la presentación. Un RO debe verificar que las acciones de las pistolas estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas.</p>
<p>f) PRESENTACIÓN DE FINALISTAS 6:15 minutos antes</p>	<p>Después de verificar las armas de las finalistas, el locutor presentará a las deportistas, al CRO y al miembro del jurado a cargo de acuerdo con la regla 6.17.1.12.</p>
<p>g) PROCEDIMIENTO DETALLADO PARA ÓRDENES Y DISPAROS Los disparos de competición comienzan a las 0:00 min.</p>	<p>Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará</p> <p style="text-align: center;">“TAKE YOUR POSITIONS”,</p> <p>15 segundos más tarde, comenzará la primera serie de competición y el CRO ordenará "LOAD". Las finalistas tienen un (1) minuto cargar dos (2) cargadores (regla 8.7.6.2 d. no se aplica para la final).</p>



	<p>Solo se da un (1) vez la orden "LOAD" antes del comienzo de la primera serie de competición. Durante toda la final, las deportistas pueden continuar cargando sus cargadores según sea necesario.</p> <p>Un (1) minuto después de la orden "LOAD", el CRO ordenará</p> <p style="text-align: center;">“FIRST SERIES...READY.”</p> <p>Después de esta orden, las deportistas pueden colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar.</p> <p>15 segundos después de la orden "READY", el CRO ordenará "ATTENTION" y encenderá las luces rojas. Las deportistas deben llevar sus pistolas a la posición de PREPARADO (regla 8.7.2).</p> <p>Después de siete (7) segundos, las luces verdes se encenderán durante los primeros tres (3) segundos para disparar la serie de tiro rápido. Una vez completada la serie, el CRO ordenará "STOP".</p> <p>Después de la orden "STOP", el locutor hará comentarios sobre las clasificaciones y puntuaciones de las finalistas.</p> <p>15 segundos después de que el locutor termine, el CRO ordenará</p> <p style="text-align: center;">“NEXT SERIES...READY.”</p> <p>Después de 15 segundos, el CRO ordenará "ATTENTION".</p> <p>Esta secuencia continuará hasta que todas las finalistas disparen cuatro (4) series. Después de la cuarta serie, y si no hay empates en el octavo lugar, el CRO ordenará "STOP".</p>
<p>h) ELIMINACIONES</p>	<p>Después de que todas las finalistas disparen la cuarta serie, la deportista de menor clasificación es eliminada (octavo lugar).</p> <p>Una (1) deportista adicional será eliminada después de cada serie siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none">Después de 5 series – 7º lugarDespués de 6 series – 6º lugarDespués de 7 series – 5º lugarDespués de 8 series – 4º lugarDespués de 9 series – 3º lugar (ganadora de la medalla de bronce)Después de 10 series: 2º y 1º lugar (se deciden las ganadoras de las medallas de plata y de oro)



<p>i) DESEMPATE</p>	<p>Si dos (2) o más deportistas tienen la misma puntuación (total de aciertos) para que se elimine un lugar, las deportistas empatadas deben disparar series adicionales de 5 disparos en tiro rápido para desempatar hasta que se resuelva el empate.</p> <p>Si hay un empate, el CRO anunciará inmediatamente los apellidos de las deportistas empatadas y les ordenará disparar la serie de desempate con el procedimiento normal de tiro. El locutor no hará comentarios hasta que se resuelva el empate.</p>
<p>j) FINALIZACIÓN DE LA FINAL</p>	<p>Después de la 10ª serie, y si no hay empates entre el 1º y el 2º lugar, el CRO ordenará “STOP...UNLOAD” y</p> <p style="text-align: center;">“RESULTS ARE FINAL.”</p> <p>El Jurado debe reunir a los tres medallistas en el FOP y el locutor reconocerá inmediatamente a los ganadores de las medallas de bronce, de plata y de oro de acuerdo con 6.17.1.14 p.</p>
<p>k) POSICIÓN PREPARADO (8.7.2)</p>	<p>Si el Jurado de Competición determina que una deportista levanta el brazo demasiado pronto, o no lo baja lo suficiente, la deportista debe ser sancionada con una deducción de dos (2) aciertos en esa serie (tarjeta verde). En una final, no se dará ninguna advertencia. En caso de una segunda infracción en una final, la deportista debe ser descalificada (tarjeta roja). Para decidir una infracción de la posición de PREPARADO, al menos dos miembros del jurado de competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera o una tarjeta) que muestre que una deportista levantó el brazo demasiado rápido, antes de que se imponga una penalización o descalificación.</p>
<p>l) INTERRUPCIONES (8.9.1)</p>	<p>Las interrupciones durante la serie de ensayo no se pueden reclamar ni completar. Solo se permitirá una (1) interrupción (ADMISIBLE o NO ADMISIBLE) durante las finales. Si ocurre una interrupción durante una serie de competición, un RO debe determinar si es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE. Si la interrupción es ADMISIBLE, la deportista debe completar la serie inmediatamente y recibirán la puntuación de la serie repetida, mientras los otros finalistas esperan. La deportista tiene 15 segundos para estar preparada para la finalización de la serie. Para cualquier otra interrupción, no se permite completar la serie y se contarán los aciertos que se muestren.</p>

6.17.6 Ceremonias de entrega de medallas

Una ceremonia de entrega de medallas, para premiar a los ganadores de medallas de oro, plata y bronce, debe llevarse a cabo tan pronto como sea posible después de cada final de acuerdo con la regla 3.9.6. Las normas de la ISSF para la realización de las ceremonias de premiación se proporcionan en el documento **Directrices para la Acreditación, los Campos de Finales y las Ceremonias de Premiación que está disponible en la sede de la ISSF.**



6.18 PRUEBAS DE EQUIPOS MIXTOS DE CARABINA Y PISTOLA

6.18.1 Pruebas de carabina aire 10m y pistola aire 10m.

6.18.1.1 Esta regla proporciona reglas técnicas especiales para las pruebas de equipos mixtos de carabina aire 10m y de pistola aire 10 m.

6.18.1.2 Composición del 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 indicado por 3 letras, según lo determinado por el COI, en el bolsillo de su chaqueta en el lado que se dirige a la audiencia. Si el NOC ya está en la chaqueta de tiro, debe colocarse o pegarse una bandera nacional al bolsillo frente a la audiencia.
- c) **Pistola:** el nombre del país indicado por 3 letras según lo determinado por el COI, debe colocarse en la manga de la camiseta / chaqueta deportiva en el lado que se dirige a la audiencia.

6.18.1.4 Inscripciones de los equipos mixtos.

- a) Las naciones pueden inscribir un máximo de dos equipos en un campeonato, según las reglas de inscripción de la ISSF. Los miembros del equipo pueden ser cambiados por otros deportistas inscritos en el campeonato, no más tarde de las 12:00 horas del segundo día, antes del día de la competición por equipos mixtos.
- b) La tarifa de inscripción para cada equipo es de 170.00 EUR (regla 8.4.2 Reglamento General.)

6.18.1.5 Formato de la competición

Las pruebas de 10m de equipo mixto se llevarán a cabo en dos fases:

- a) CALIFICACIÓN
- b) FINAL (Consta de la parte 1, cuando se decide la medalla de bronce y la parte 2, cuando se deciden las medallas de oro y de plata)

6.18.1.6 Puntuación de los equipos mixtos.

Las puntuaciones y clasificaciones se basan en las puntuaciones totales de los dos miembros del equipo.



6.18.1.7 **Comunicación con el entrenador.**

- a) Durante la calificación, se permite la comunicación no verbal,
- b) Durante la final, a cada equipo se le permite tener un (1) entrenador que debe estar sentado donde pueda tener acceso y pueda comunicarse con sus deportistas. El entrenador puede solicitar un "tiempo muerto" levantando una mano inmediatamente después de completar un tanda, mientras se hacen los anuncios. Esto puede solicitarse una sola vez durante la final. El entrenador puede acercarse y hablar con su(s) deportista(s) en la línea de tiro, por un tiempo máximo de un (1) minuto, comenzando cuando el entrenador contacte con los deportistas.
- c) El miembro del jurado a cargo controlará el tiempo y debe anunciar **"Time"** cuando haya transcurrido el minuto, y 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 sus deportistas al mismo tiempo. Esto no afecta la oportunidad del otro equipo de solicitar su propio tiempo muerto

6.18.1.8 **Interrupciones de las armas de fuego.**

- a) Las interrupciones durante la calificación, se registrarán de acuerdo con la regla 6.13.
- b) Las interrupciones en la competición de la final por las medallas, se registrarán de acuerdo con la regla 6.17.1.6. (Solo se permite una (1) interrupción admisible, para cada equipo, durante la final por las medallas).

6.18.1.9 **Reclamación de los EST y protestas de la puntuación.**

- a) Las reclamaciones de los EST durante la calificación se decidirán de acuerdo con la regla 6.16.5.2.
- c) Ver la regla 6.17.1.8 para reclamaciones de EST durante las finales.

6.18.1.10 **Protestas**

- a) Las protestas durante la calificación se decidirán de acuerdo con la regla 6.16.
- b) Las protestas realizadas durante las finales serán decididas por el Jurado de Protesta de las Finales según las reglas 6.17.1.10.d y 6.17.1.13

6.18.1.11 **Ceremonias de entrega de medallas.**

Las ceremonias de entrega de medallas para las pruebas de equipos mixtos se llevarán a cabo de acuerdo con 6.17.6.



6.18.2 CALIFICACIÓN

6.18.2.1 Ubicación.

Las calificaciones de los equipos mixtos se realizarán en el campo de calificación, en una o más tandas.

6.18.2.2 Asignación de los puestos de tiro

- a) Los puestos de tiro de los equipos se asignarán por sorteo aleatorio por computadora 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 con la deportista femenina a la izquierda.

6.18.2.3 Llamada a línea

- a) Para cada tanda de calificación, el CRO llamará a los deportistas a la línea, veinte (20) minutos antes de la hora de inicio programada.
- b) Los deportistas tendrán diez (10) minutos para instalar su equipo en los puestos de tiro asignados.
- c) Los deportistas no pueden desenfundar su carabina o pistola ni colocar ningún tipo de equipo, en sus puestos de tiro, hasta que el CRO los llame a la línea.
- d) Después de que los deportistas son llamados a la línea, se les permite manejar su carabina o pistola, quitar las banderas de seguridad, disparar en seco y realizar ejercicios de sujeción y puntería, antes del inicio del tiempo de preparación y ensayo.
- e) En la final, los deportistas no pueden quitar las banderas de seguridad ni disparar en seco, hasta que comience el tiempo de preparación y ensayo.

6.18.2.4 Tiempo de preparación y ensayo.

Los deportistas deben disponer de diez (10) minutos de preparación y ensayo con disparos de ensayo ilimitados antes del comienzo de la competición.

- a) El tiempo de preparación y ensayo se debe programar 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 RO deben completarse durante los diez (10) minutos antes de que comience el tiempo de preparación y ensayo;
- c) El tiempo de preparación y ensayo comienza con la orden:

"TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO...YA".

No se puede disparar antes de la orden, "YA";



- d) Si un deportista dispara antes de la orden **"YA"** para el tiempo de preparación y ensayo, el primer disparo de competición debe ser anotado como cero (0). Si la seguridad está involucrada, el deportista puede ser descalificado
- e) Después de que hayan transcurrido nueve minutos y treinta segundos del tiempo de preparación y ensayo, el CRO debe anunciar **"30 SEGUNDOS"**;
- f) Al final del tiempo de preparación y ensayo, el CRO ordenará,

"FIN DE LA PREPARACIÓN Y ENSAYO... ALTO".

Debe haber una breve pausa de aproximadamente treinta (30) segundos cuando el oficial de blancos reajustará los blancos para competición, y;

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

6.18.2.5 Número de disparos de competición y límite de tiempo

- a) En la calificación, 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 compañero.

6.18.2.6 Puntuación.

En las tandas de calificación, para la prueba de equipos mixtos de Carabina Aire 10 m, se utilizará la puntuación decimal del anillo de puntuación (regla 6.3.3.1)
Para la prueba de equipos mixtos de Pistola Aire 10m se utilizará la puntuación completa, del anillo de puntuación.

6.18.2.7 Clasificación del equipo

- a) Las puntuaciones de cada miembro del equipo se sumarán y se clasificarán los resultados del equipo.
- b) Los empates se resolverán aplicando la regla 6.15.1 (suma de las puntuaciones de los dos miembros del equipo).
- c) Los cuatro (4) equipos mejor clasificados pasarán a la final.
- d) Los equipos clasificados 3º y 4º competirán entre sí en la parte final 1.
- e) Los equipos clasificados 1º y 2º competirán entre sí en la parte final 2.



6.18.3 **FINAL**

La final consta de la parte final 1 para decidir la medalla de bronce seguida de la parte final 2, para decidir las medallas de plata y de oro. El procedimiento para la realización de ambas partes finales será el mismo, con la redacción adecuada utilizada por el CRO en cada caso.

6.18.3.1 **Ubicación**

Las finales de equipos mixtos de Carabina y Pistola 10m deben, si es posible, ser disparadas en un campo de finales. Los monitores de resultados visibles, para ambos miembros de cada equipo, deben estar disponibles en el FOP.

6.18.3.2 **Procedimiento**

- a) Se asignarán dorsales para ser usados durante la final. Se emitirán en el momento de presentación de informes.
- b) Los deportistas en la parte final 1 o sus entrenadores, deben poder colocar su equipo en sus puestos de tiro designados, al menos quince (15) minutos antes de la hora de inicio programada. Después deben abandonar el campo y esperar a ser llamados a la línea.
- c) No se podrán dejar bolsas o cajas de transporte en el FOP.

6.18.3.3 **Oficiales de finales**

La conducción y supervisión de las finales de equipos mixtos estará de acuerdo con la regla 6.17.1.10.

6.18.3.4 **Presentación y tiempo de inicio**

- a) La hora de inicio de la final es cuando el CRO inicia las órdenes para el primer disparo de competición de la parte final 1.
- b) Los ocho deportistas que se clasifiquen para la final deben presentarse en el área de preparación del campo de la final, con todo el equipo necesario, al menos treinta (30) minutos antes de la hora de inicio de la parte final 1. Se penalizará con dos (2) puntos, deducidos de la puntuación de la primera serie de competición, si uno o dos miembros del equipo no se presentan a tiempo. Cada equipo podrá estar acompañado por un entrenador.
- c) Si un deportista o un equipo se presenta más tarde de veinte (20) minutos antes de la hora de inicio, el equipo no podrá comenzar y se clasificará en cuarto lugar si está en la parte final 1, o en segundo lugar si está en la parte final 2.
- d) Si la ceremonia de entrega de trofeos está programada después de la final, todos los deportistas deben presentarse con el uniforme del equipo nacional apropiado para la ceremonia. Los jurados deben completar las verificaciones del equipo durante el período de presentación y tan pronto como sea posible, después de que cada deportista se presente.



- e) Los deportistas en la parte final 1, o sus entrenadores, deben poder colocar su equipo en sus puestos de tiro designados al menos quince (15) minutos antes de la hora de inicio programada. Después deben abandonar el campo para esperar a ser llamados a la línea.
- f) Los equipos para ambas partes de la final deben estar reunidos en orden de puesto de tiro, para la llamada a la línea, diez (10) minutos antes de la hora de inicio de la parte 1.

6.18.3.5 **Asignación de puestos de tiro**

- a) Para la parte final 1, el equipo clasificado en tercer lugar después de la calificación, debe tomar posiciones en los puestos de tiro B y C, con el equipo clasificado en cuarto lugar en los puestos de tiro F y G.
- b) Para la parte final 2, el equipo clasificado en primer lugar después de la calificación debe tomar posiciones en los puestos de tiro B y C, con el equipo clasificado en segundo lugar en los puestos de tiro F y G.
- c) Los miembros del equipo pueden cambiar de posición para la competición por las medallas. Si se desea un cambio, el entrenador del equipo debe de informar al Jurado de RTS, qué miembro del equipo disparará a la izquierda y qué miembro del equipo disparará a la derecha, antes de que finalice el tiempo de protesta, cuando se publiquen las puntuaciones preliminares de la calificación.

6.18.3.6 **Puntuación**

- a) Todos los disparos en las finales, (tanto de carabina como de pistola) se anotarán con puntuación decimal.
- b) El equipo con la puntuación combinada más alta en cada tanda, en comparación con el otro equipo en la final, gana dos (2) puntos.
- c) En caso de empate en la puntuación, cada equipo recibe un (1) punto.
- d) El primer equipo en llegar a dieciséis (16) puntos o más, ganará la parte final correspondiente.
- e) En caso de empate en el que ambos equipos hayan anotado al menos dieciséis (16) puntos, la final continuará con un (1) disparo adicional realizado por ambos miembros de cada equipo, para decidir el empate.
- f) Si las puntuaciones continúan empatadas, los equipos continuarán efectuando disparos adicionales, a la orden, hasta que se resuelva el empate.

6.18.3.7 **Reclamación de los EST durante las finales**

- a) Durante el tiempo de ensayo, si un miembro del equipo o el entrenador reclama, o un RO observa que una tira de papel no avanza, el CRO debe ordenar a los deportistas que dejen de disparar y enviar al oficial técnico para que solucione el problema. A continuación, se debe reiniciar el tiempo de ensayo.
- b) Si un miembro del equipo se queja de que su blanco no registra o de que hay un cero inesperado o un fallo inexplicable, se deben seguir los siguientes pasos:



- c) El miembro del jurado a cargo debe pedir al deportista cuyo blanco no funcionó correctamente que efectúe otro disparo. Si se registra el disparo adicional, se contará su valor y se ignorará el disparo faltante. Si el disparo adicional no se registra, el jurado debe detener la competición y cambiar al deportista a un blanco de reserva.
- d) Si un deportista se cambia a un blanco de reserva, cuando esté listo para reanudar, todos los deportistas recibirán dos (2) minutos de disparos de ensayo ilimitados. El deportista que fue cambiado efectuará su disparo en cincuenta (50) segundos y la competición continuará.

6.18.3.8 **Llamada a la línea**

Los equipos de ambas partes finales entrarán al FOP de uno en uno. A medida que cada equipo entre al FOP, el locutor los presentará a los espectadores. Los deportistas deben pararse frente a sus puestos de tiro designados, de cara a la audiencia, y permanecer en esa posición hasta que todos hayan sido presentados, incluido el miembro del jurado a cargo y el CRO.

Los equipos de la fase final 2 regresarán al área de preparación.

6.18.3.9 **Tiempo de preparación y ensayo**

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

“FIVE MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME...START”

Después de cuatro (4) minutos 30 segundos anunciará **“30 SECONDS”**

Después de cinco (5) minutos, ordenará:

“STOP...UNLOAD”

6.18.4 **PROCEDIMIENTO DE LA FINAL**

- a) Un (1) minuto después de finalizar el tiempo de preparación y ensayo, el CRO ordenará:
- b) **“FOR THE FIRST COMPETITION SHOT, LOAD...five (5) seconds...START”**
- c) Cada miembro del equipo efectuará un solo disparo en un tiempo máximo de cincuenta (50) segundos.
- d) Cualquier deportista puede disparar primero.
- e) El CRO puede decir **“STOP”** después de que todos los deportistas hayan disparado.
- f) Inmediatamente después de la orden **“STOP”**, se anunciará el equipo con la puntuación combinada más alta de cada tanda, junto con la cantidad de puntos otorgados.
- g) El locutor dará 15-20 segundos de comentarios sobre la clasificación actual de los equipos y puntuaciones notables. Las puntuaciones de los disparos individuales no se anuncian.
- h) La secuencia de tiro se repetirá hasta que se decida la parte final correspondiente.



6.18.4.1 Finalización de la parte final 1

- a) Tan pronto como se decida la medalla de bronce, el CRO ordenará: **“STOP...UNLOAD”**. Si no hay protestas o empates, declarará:

“RESULTS ARE FINAL”.

El locutor declarará el equipo ganador de la medalla de bronce.

- b) Un RO debe verificar que las acciones de la carabina o de la pistola, estén abiertas, con las banderas de seguridad insertadas.

6.18.4.2 Cambio entre la parte final 1 y la parte final 2

- a) Los deportistas de la parte final 1 deben abandonar el FOP para colocar sus carabinas o pistolas en un lugar seguro, en el área de presentación, pero pueden volver a sentarse y ver la parte final 2, en sus asientos asignados.
- b) Después de al menos cinco (5) minutos, desde que se decide la medalla de bronce y después de que el Jurado de RTS haya verificado los blancos y el CRO haya declarado, **"Range clear"**, los deportistas para la parte final 2 y/o sus entrenadores, se les debe permitir colocar su equipo en sus puestos de tiro.
- c) A continuación, deben abandonar el campo para esperar a ser llamados a la línea.

6.18.4.3 Finalización de la parte final 2

- a) Tan pronto como se decidan las medallas de oro y de plata, el CRO ordenará **“STOP...UNLOAD”**, declarará **“RESULTS ARE FINAL”** y el locutor declarará los equipos ganadores de la medalla de oro y de plata.
- b) Un RO debe verificar que las acciones de la carabina o pistola estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas.
- c) Los medallistas de oro y de plata deben estar acompañados en el FOP por los medallistas de bronce y el Jurado los alineará, como en las finales individuales, para fotografías oficiales y anuncios. Es posible que se permita a los deportistas sostener sus carabinas o pistolas para las fotografías, por lo que los medallistas de bronce deben recuperarlas del área de presentación y regresar sin demora.

6.18.4.4 Producción final y música

- a) Durante la fase de calificación, debe sonar música.
- b) Durante las competiciones por las medallas, debe sonar música.
- c) El delegado técnico debe aprobar el programa de música. Se recomienda que se aliente el apoyo entusiasta de la audiencia, en las competiciones por las medallas.

6.18.5.5 Asuntos irregulares o en disputa.

La regla 6.17 del Reglamento Técnico General de la ISSF se aplicará a los asuntos no mencionados en los párrafos anteriores. El Jurado decidirá los asuntos irregulares o controvertidos de acuerdo con las Reglas Técnicas Generales de cada prueba.



FINALES PARA PRUEBAS DE ESCOPETA

6.19 FINALES OLÍMPICAS EN PRUEBAS DE ESCOPETA

Las finales pueden realizarse en un campo separado designado como Campo de Finales y no utilizado para competiciones de calificación, o en uno de los campos utilizados para competiciones de calificación.

6.19.1 **FINALES INDIVIDUALES EN PRUEBAS DE ESCOPETA**

6.19.1.1 **TRAP y SKEET**

6.19.1.2 **GENERAL**

Las pruebas individuales de Trap y Skeet constan de dos fases: calificación y final.

6.19.1.3 **Calificación**

La fase de calificación se llevará a cabo de acuerdo con los Procedimientos de Competición especificados en las reglas de escopeta vigentes (Trap, sección 9.8 y Skeet, sección 9.10).

6.19.2 **FORMATO DE LAS FINALES**

PROCEDIMIENTOS APLICABLES A LAS PRUEBAS INDIVIDUALES DE TRAP Y SKEET

6.19.2.1 **Formato de las finales:**

- a) El programa completo (Reglamento General, 3.3.5) debe ser aplicado en cada prueba olímpica como calificación para las finales. Los seis (6) deportistas mejor clasificados en la calificación pasarán a las finales;
- b) Las finales consisten en que los deportistas disparen a una serie de secuencias de platos, con eliminaciones progresivas que comienzan después de que todos los finalistas hayan disparado al número requerido de platos (25 o 20 platos, dependiendo de la prueba) y continúan hasta que se deciden las medallas de plata y de oro ;
- c) Los finalistas comienzan de cero; las puntuaciones de la calificación no se transfieren.

6.19.3 **Requisitos generales para las finales**

6.19.3.1 **Tiempo de presentación:**

- a) Los deportistas en la final deben presentarse en el campo de la final no más tarde 30 minutos antes de la hora de inicio de la final;
- b) Se deducirá una penalización de dos (2) puntos de la puntuación, de los primeros platos acertados en la final, si el atleta no se presenta a tiempo;



- c) Los deportistas deben presentarse con su equipamiento, indumentaria de competición y uniforme de la selección nacional que podrán usar en la ceremonia de entrega de medallas. El Jurado debe confirmar que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y naciones están registrados correctamente en el sistema de resultados y en los marcadores. Los jurados deben completar los controles de cartuchos y equipos tan pronto como sea posible después de que los deportistas se presenten; y
- d) Cualquier finalista que no se presente para el inicio de la presentación de los deportistas no dispararán en la final y será clasificado último en la final.

6.19.3.2 Hora de inicio. La hora de inicio de las finales es cuando el árbitro da la orden de “**READY**” para el primer disparo de competición.

6.19.3.3 **Posiciones de salida y dorsales.** Se deben emitir nuevos números de dorsal (1-6) para las finales. Las posiciones iniciales en las finales se asignan de acuerdo con la clasificación de la calificación, y el deportista con la clasificación más alta tendrá el dorsal número 1. En los desempates para decidir las medallas, los deportistas deben disparar en el orden del número de dorsal (el número más bajo dispara primero).

6.19.3.4 **Disparos de fogeo y exhibición de platos.** Antes del comienzo de las finales, se deben mostrar los platos y se debe permitir a los finalistas que hagan disparos de fogeo.

6.19.3.5 **Instalaciones de las finales y equipamientos especiales**

(Ver las directrices de ISSF para organizadores para conocer los requisitos detallados).

- a) El campo de las finales debe tener una gran tribuna para los espectadores y una zona designada, donde los finalistas pueden presentarse para su información y para el control de los cartuchos.
- b) Los campos de las finales deben estar equipados con el siguiente equipo:
 - Un sistema de altavoces para uso del locutor/comentarista y el técnico de sonido/música.
 - Asientos para los miembros del jurado, los entrenadores/oficiales de equipo y los finalistas.
 - Un marcador electrónico a color (consulte las directrices para organizadores de la ISSF para conocer los requisitos detallados).
 - Un sistema de cronometraje electrónico (para controlar los límites de tiempo de preparación).
 - Asiento y mesa para el anotador.
 - Un gran reloj colocado donde pueda ser visto por deportistas y oficiales.
 - Un Walkie-talkie para la comunicación entre los árbitros/jurado/oficiales técnicos.

6.19.3.6 **Oficiales de las finales.**

El siguiente personal conducirá y supervisará la final:

a) **Árbitro**

Dirigirá la final un oficial experimentado con una licencia de árbitro de escopeta de la ISSF, designado por el árbitro principal, en consulta con el jurado.

Siempre que sea posible, el árbitro designado debe ser originario de una nación que no tenga deportistas en la final;



b) **Árbitros asistentes y árbitro del sistema de cronometraje:**

Dos árbitros deben ser designados como árbitros asistentes para ayudar y asesorar al árbitro responsable. Se debe designar un árbitro adicional para manejar el dispositivo de cronometraje electrónico. Se debe designar un árbitro adicional para mantener un marcador manual. Todos los árbitros serán seleccionados por el árbitro principal de entre los árbitros de competición designados. Es responsabilidad del árbitro principal asegurarse de que el árbitro designado, los árbitros asistentes y el árbitro del sistema de cronometraje estén presentes en el campo de la final, a tiempo para llevar a cabo la final.

c) **Miembro del jurado a cargo**

Un (1) miembro del jurado debe ser designado, por el presidente del jurado, como miembro del jurado a cargo de la final.

d) **Jurado de competición:**

El jurado de competición debe supervisar el desarrollo de la final. Un (1) miembro del jurado debe ser designado como miembro del jurado a cargo de la final;

e) **Jurado de protesta de la final**

Compuesto por tres (3) personas:

El vocal responsable del jurado y otros dos (2) miembros del jurado de competición, según lo designe el presidente del jurado (puede ser también el presidente del jurado), quienes deberán decidir las protestas que se realicen durante la final. Su decisión es definitiva.

f) **Oficial técnico:**

El proveedor oficial de resultados designa al oficial técnico para preparar y operar el sistema de puntuación técnica y la visualización gráfica de los resultados. En caso de problemas técnicos que puedan influir en la final, se comunicará directamente con el miembro del jurado a cargo y el árbitro para que se tomen las decisiones pertinentes rápidamente;

g) **Locutor/comentarista:**

Un locutor/comentarista designado por la ISSF o el comité organizador debe ser responsable de presentar a los finalistas, anunciar las puntuaciones y proporcionar información a los espectadores.

h) **Técnico de sonido:**

Un oficial técnico responsable de operar el sistema de sonido y la música durante las competiciones.



6.19.3.7 **Producción y música en las finales**

- a) La realización de una final debe haber música, anuncios, comentarios, puesta en escena y órdenes, en una presentación deportiva total, que represente a los deportistas y sus actuaciones competitivas de la manera más atractiva y emocionante para los espectadores y las audiencias televisivas.
- b) El delegado técnico en consulta con el Jurado deberá aprobar el programa musical. Se alienta el apoyo entusiasta de la audiencia y se recomienda durante las finales.

6.19.4 **Procedimientos de competición.**

Las competiciones finales se llevan a cabo de acuerdo con estos procedimientos. Las reglas técnicas para cada prueba también se aplican a las finales excepto donde se describen diferencias en esta regla (regla 9.17).

6.19.4.1 **Trap.**

Los finalistas solo efectuarán un solo disparo a cada plato. Los finalistas ocupan los puestos 1-2-3-4-5-6 en el orden del número de dorsal (6.19.3.3, el número de dorsal más bajo en el puesto 1).

Después de que cada deportista haya disparado en un puesto, debe moverse al siguiente puesto para disparar en secuencia en ese puesto. Se debe utilizar un sistema de cronometraje para controlar el límite de tiempo de preparación de 12 segundos. Cada final consta de una serie de secuencias de platos seguidas de eliminaciones progresivas que continúan hasta que se deciden las medallas de oro y plata, de la siguiente manera:

- a) Después de que los seis finalistas completen una ronda normal de 25 platos, se decide el deportista del sexto lugar;
- b) Después de que los cinco finalistas restantes disparen a otros 5 platos y completen 30 platos, se decide el deportista del quinto lugar;
- c) Después de que los cuatro finalistas restantes disparen a otros 5 platos y completen 35 platos, se decide el deportista del cuarto lugar;
- d) Después de que los tres finalistas restantes dispararon a otros 5 platos y completen 40 platos, se decide el deportista del 3º lugar (medallista de bronce);
- e) Las secuencias de 5 platos en b), c) y d) anteriores consisten en 2 platos izquierdos, 2 derechos y 1 recto, seleccionados al azar para cada finalista.
- f) Y después de que los dos finalistas restantes disparen a otros 10 platos y completen 50 platos, se decidirán las medallas de oro y plata (1º y 2º lugar), en caso de empate habrá desempate inmediato.
- g) La secuencia de 10 platos en f) anterior consta de 4 platos izquierdos, 4 derechos y 2 rectos seleccionados al azar para cada finalista.



6.19.4.2 Skeet.

Los finalistas dispararán en cada puesto en orden de número de dorsal. Se debe utilizar un sistema de cronometraje para controlar el límite de tiempo de preparación de 30 segundos.

Cada final consta de una serie de secuencias de platos seguidas de eliminaciones progresivas que continúan hasta que se deciden las medallas de oro y plata, de la siguiente manera:

- a) Los seis finalistas dispararán, en secuencia, a 20 platos, con:
un doble normal y un doble inverso en el puesto 3,
un doble normal en el puesto 4,
un doble normal y un doble inverso en el puesto 5,
un doble normal y uno doble inverso en el puesto 3,
un doble inverso en el puesto 4 y
un doble normal y un doble inverso en el puesto 5.
Después de que los seis finalistas completen 20 platos, se decide el deportista del sexto lugar;
- b) Los cinco finalistas restantes dispararán otros 10 platos, con:
un doble normal y un doble inverso en el puesto 3,
un doble normal en el puesto 4 y
un doble normal y un doble inverso en el puesto 5.
Después de 30 platos, se decide el deportista del quinto lugar;
- c) Los cuatro finalistas restantes dispararán otros 10 platos con:
un doble normal y un doble inverso en el puesto 3,
un doble inverso en el puesto 4 y
un doble normal y un doble inverso en el puesto 5.
Después de 40 platos, se decide el deportista del cuarto lugar;
- d) Los tres finalistas restantes dispararán otros 10 platos con:
un doble normal y un doble inverso en el puesto 3,
un doble normal en el puesto 4 y
un doble normal y un doble inverso en el puesto 5.
Después de 50 platos, se decide el deportista del 3er lugar (medallista de bronce);
- e) Los dos deportistas restantes dispararán otros 10 platos con:
un doble normal y un doble inverso en el puesto 3,
un doble inverso en el puesto 4 y
un doble normal y un doble inverso en el puesto 5.
Después de 60 platos, se deciden los ganadores de las medallas de plata y de oro (1º y 2º lugar), en caso de empate hay un desempate inmediato; y
- f) En el puesto 4, el árbitro debe informar al primer finalista si el doble es, un doble normal o un doble inverso.



6.19.4.3 Procedimientos de desempate.

Los empates para los lugares del tres al seis se resolverán de acuerdo con el orden del número de dorsal (clasificación de calificación). Si hay un empate en los lugares para las medallas de oro y plata, el desempate comenzará inmediatamente y no habrá exhibición de platos ni prueba de fogeo. El desempate se llevará a cabo de acuerdo con estos procedimientos:

a) **Trap.**

Los deportistas deben alinearse detrás del puesto 1 en orden de número de dorsal. Comenzando en el puesto 1, cada uno debe disparar a platos regulares hasta que se resuelva el empate de acuerdo con la siguiente secuencia:

puesto 1 plato izquierdo,
puesto 2 plato derecho,
puesto 3 plato izquierdo,
puesto 4 plato derecho,
puesto 5 plato izquierdo después,
puesto 1 de nuevo, esta vez disparando al plato derecho y así sucesivamente. Solo se permite un (1) disparo en cada plato. Después de disparar, el deportista debe moverse hacia la parte de atrás del deportista que aún no ha disparado.

b) **Skeet**

Los deportistas deben alinearse detrás del puesto 3 en orden de número de dorsal. Los deportistas deben disparar un doble regular; si el empate no se resuelve con el primer doble, deben disparar un doble inverso en ese puesto; si no se resuelve el empate, pasan al puesto 4 para disparar un doble normal, y si no se resuelve el empate, un doble inverso; esta secuencia continúa en el puesto 5 y después regresan al puesto 3, etc. hasta que se resuelve el empate.

6.19.5 Procedimiento para realizar finales

Tiempo	Fase	Procedimiento
a) 30:00 minutos antes	Presentación de los finalistas para el control de cartuchos	Los jefes de equipo son responsables de asegurar que sus deportistas se presenten a tiempo al campo de la final (regla 6.19.3.1). El jurado indicará a los finalistas que coloquen todos sus cartuchos en cajas numeradas (correspondientes a los números de dorsal). El jurado seleccionará los cartuchos para el control y realizará inspecciones de equipos. Las comprobaciones de los cartuchos deben completarse antes de la presentación. Los deportistas podrán salir del FOP y deberán regresar a 15:00 minutos antes del inicio de la final. No se pueden traer cartuchos adicionales al FOP.
b) 10:00 minutos antes	Mostrar platos y prueba de fogeo	El árbitro autorizará a los finalistas a completar su calentamiento, los disparos de fogeo y la muestra de platos de acuerdo con las reglas de cada prueba.



<p>c) 5:00 minutos antes</p>	<p>Convocados a la presentación</p>	<p>Los seis (6) finalistas, el árbitro y el miembro del jurado a cargo deben presentarse en un área de presentación designada en el centro del campo de tiro.</p>
<p>d) 4:00 minutos antes</p>	<p>Presentación de los finalistas</p>	<p>El locutor presentará, en orden de número de dorsal (con el número uno a la derecha, de cara al público), los finalistas dando el nombre, nación y breve información sobre cada uno. El locutor también debe presentar al árbitro y al miembro del jurado a cargo.</p>
<p>e) 1:00 minuto antes</p>	<p>Preparación de la final</p>	<p>Un (1) minuto antes del primer disparo de la final, el árbitro indicará a los finalistas que vayan a sus puestos de tiro.</p>
<p>f) Disparos de competición 0:00 minutos</p>	<p>Comienzo de la final</p>	<p>El árbitro indicará al primer deportista que comience con la orden "READY". Cada deportista en Trap tiene doce (12) segundos para pedir el plato.</p> <p>En Skeet, en cada puesto, cada finalista tiene treinta (30) segundos después de ocupar el puesto para pedir y disparar a los dobles.</p>
<p>g) Pausas del marcador</p>	<p>En la final de Trap, se producirán pausas en el marcador después de que todos los finalistas hayan disparado a 10 y 20 platos y, posteriormente, cada 5 platos.</p> <p>En la final de Skeet, se producirán pausas en el marcador después de que todos los finalistas hayan completado un puesto de tiro</p> <p>Las producciones de televisión utilizarán esta pausa para mostrar, a los espectadores, las puntuaciones y clasificaciones actuales. El locutor hará breves comentarios sobre los deportistas y las puntuaciones y, según corresponda, reconocerá a los deportistas eliminados o anunciará que se llevará a cabo un desempate. Después de 5 a 25 segundos, el árbitro le indicará al primer deportista que inicie los siguientes disparos con la orden "READY".</p>	
<p>h) Finalización de las finales</p>	<p>Si no hay empate para la medalla de oro, el miembro del jurado a cargo declarará inmediatamente "RESULTS ARE FINAL".</p> <p>En caso de empate, el jurado a cargo indicará al árbitro que realice el desempate hasta que el empate se resuelva</p>	
<p>i) Después de que se deciden las medallas</p>	<p>Después de que el miembro del jurado a cargo declare "RESULTS ARE FINAL", el locutor debe reconocer inmediatamente a los ganadores de las medallas anunciando:</p> <p>"THE GOLD MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)."</p> <p>"THE SILVER MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)."</p> <p>"THE BRONZE MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)."</p> <p>(regla 6.17.1.14 p)</p>	



6.19.5 **Interrupciones durante la final**

- a) Si el árbitro decide que una escopeta está averiada, o el mal funcionamiento de la escopeta o la munición, no es culpa del deportista, el deportista no debe tener más de tres (3) minutos para reparar la escopeta u obtener otra escopeta aprobada, o reemplazar su munición. Si esto no se puede hacer dentro de los tres (3) minutos, el deportista debe retirarse.
- b) Después de corregir el mal funcionamiento o la retirada del deportista, la final debe continuar. La clasificación final de un deportista retirado será determinada por el número total de platos acertados cuando ocurrió el mal funcionamiento.
- c) A un deportista se le permiten un máximo de dos (2) interrupciones durante una final, incluidos los desempates, haya intentado o no corregir el fallo de funcionamiento.
- d) Cualquier plato regular en el que ocurra cualquier otro mal funcionamiento será declarado "CERO", independientemente de que el deportista haya intentado disparar o no.

6.19.7 **Protestas durante la final**

- a) Si un deportista no está de acuerdo con la decisión de un árbitro con respecto a un blanco "BUENO", "CERO", "NULO" o "IRREGULAR", debe actuar inmediatamente antes de que el siguiente deportista dispare, levantando un brazo y diciendo: "**PROTESTA.**"
- b) El árbitro, entonces, debe interrumpir temporalmente la tirada y después de escuchar las opiniones de los árbitros asistentes, tomará su decisión. No se aceptará ninguna protesta después de que el siguiente deportista dispare.
- c) Cualquier otra protesta por parte del deportista o entrenador será decidida por el Jurado de protesta de finales inmediatamente, cuya decisión es definitiva y no puede ser apelada.
- d) Si se pierde una protesta en una final por cualquier asunto que no sean las decisiones del árbitro sobre platos "BUENO", "CERO", "NULO" o "IRREGULAR", se debe aplicar una penalización de dos (2) puntos a los dos últimos (2) platos "BUENOS".
- e) No se aplica tarifa de protesta en las finales.

6.20 **SKEET - PRUEBAS DE EQUIPOS MIXTOS**

6.20.1 **GENERAL**

- a) Los equipos mixtos consisten en dos miembros, un hombre y una mujer de la misma nación. Ambos integrantes del equipo mixto deberán vestir la misma indumentaria de competición con los colores de identificación nacional.
- b) En un campeonato, las naciones pueden inscribir un máximo de dos (2) equipos mixtos en una prueba de Equipos Mixtos, según las Reglas Generales de la ISSF.



- c) Los miembros del equipo mixto podrán ser cambiados por otros deportistas ya inscritos en el campeonato, no más tarde de las 12:00 horas del segundo día anterior a la competición individual, del día de la competición del equipo mixto.
- d) La prueba de equipos mixtos consta de dos fases: calificación y final.

6.20.2 CALIFICACIÓN

- a) La calificación se llevará a cabo de acuerdo con los procedimientos y reglas de la competición, como se especifica en las reglas actuales de Escopeta ISSF para Skeet (sección 9.10), a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.
- b) La formación de equipos se hará por sorteo. Los dos integrantes de cada equipo mixto deben estar preparados para disparar uno al lado del otro en la misma escuadra, disparando primero el hombre y segundo la mujer. Los equipos de la misma nación no podrán estar en la misma escuadra. Los deportistas utilizarán los mismos números de dorsal que los usados en la competición individual.
- c) Cada miembro del equipo mixto disparará 75 platos, en 3 rondas de 25 platos cada una – (3 rondas X 25 platos = 75 platos X 2 atletas = Total 150 platos para cada equipo).
- d) Después del final de la calificación, la clasificación de los equipos mixtos se decidirá por los resultados combinados de los 2 miembros de cada equipo mixto (1 hombre y 1 mujer) $75 \times 2 = 150$ (según las reglas de escopeta ISSF 9.14. 5.1).
- e) Los cuatro (4) equipos mixtos mejor clasificados después de la calificación y eventuales desempates se clasificarán para la final (fase 1 y fase 2).
- f) Cualquier empate para los lugares del 1 al 4 se decidirá mediante un desempate en el puesto 4 solamente, como se especifica en la regla 9.15.
- g) Después de la fase de calificación y eventuales desempates, se distribuirán nuevos dorsales (11-12, 21-22, 31-32, 41-42) a los 4 mejores equipos mixtos clasificados.
- h) La clasificación de los equipos mixtos empatados en el quinto lugar o inferiores que no se decida mediante un desempate se establecerá sobre la base de las reglas de escopeta de la ISSF 9.14.5.1 y 9.15.3.4.

6.20.3 PROCEDIMIENTO DURANTE LOS DESEMPATES DESPUÉS DE LA CALIFICACIÓN

- a) Las posiciones iniciales en los desempates de equipos mixtos empatados después de la calificación serán decididas por el ranking de clasificación (equipo mixto de mayor clasificación para disparar primero, seguido por el(los) equipo(s) de menor clasificación).
- b) Las posiciones iniciales en los desempates, de equipos con empates perfectos o empates que no puedan resolverse por la regla de la cuenta atrás, se decidirán por sorteo.



- c) Antes de los desempates, los deportistas observarán los platos (uno normal y un doble inverso) y harán disparos de fogeo.
- d) Cada entrenador de equipo mixto/oficial de equipo debe designar qué miembro del equipo (masculino o femenino) disparará primero y qué miembro disparará segundo. El orden de tiro entre los dos miembros de cada equipo (según lo decida el entrenador/oficial del equipo) debe ser el mismo durante todo el desempate.
- e) El desempate se realizará únicamente en el puesto 4.
- f) Los deportistas del equipo mixto de mayor clasificación en el orden designado por el entrenador/oficial del equipo deben alinearse detrás del puesto 4. El deportista designado para disparar primero (masculino o femenino) debe disparar un doble regular, seguido por el segundo miembro del equipo, que también disparará un doble regular. Los deportistas del otro(s) equipo(s) mixto(s) deben entonces hacer lo mismo y cada uno disparará un doble normal en su orden designado. El(los) equipo(s) mixto(s) con menor número de aciertos, de los 4 disparos (2+2=4), serán eliminados y ocuparán el lugar más bajo.
- g) Si no se resuelve el (los) empate (s), se continuará el mismo procedimiento en el mismo puesto y en el mismo orden pero con dobles inversos. Los deportistas (quién disparará primero y quién disparará segundo) serán los mismos durante todo el desempate, según d) anterior.
- h) Si aún no se resuelve el (los) empate (s), entonces el desempate continuará en el mismo puesto, con la misma secuencia (tiro primero en normal y luego en dobles inversos) con el equipo mixto clasificado más alto primero seguido por el(los) otro(s) equipo(s) mixto(s), hasta que se rompa(n) el(los) empate(s).
- i) El tiempo límite de preparación es de 15 segundos controlado por un cronómetro electrónico gestionado por un árbitro seleccionado entre los árbitros designados.
- j) En caso de varios desempates, los desempates de posición inferior se resolverán primero.

6.20.4 **FINAL**

- a) La final se divide en dos partes que consisten en la fase final 1 para decidir la medalla de bronce y la fase final 2 para decidir las medallas de oro/plata.
- c) Fase final 1:
Compuesta por los equipos mixtos en las posiciones 3 y 4 después de la clasificación o eventuales desempates.
- c) Fase final 2:
Compuesta por los equipos mixtos en las posiciones 1 y 2 después de la clasificación o cualquier eventual desempate.
- d) La etapa final 1 se tirará primero seguida de la etapa final 2.
- e) Las fases finales 1 y 2 deben realizarse en el campo de finales.



6.20.4.1 **Formato de competición de Skeet para la final de equipos mixtos.**

- a) Las posiciones iniciales en la final se deciden por el número de dorsal de cada equipo mixto, sobre la base de su ranking de calificación y cualquier eventual desempate, después de la calificación (el equipo con el número de dorsal más bajo disparará primero seguido por el equipo con el número de dorsal más alto).
- b) Antes de la salida, los deportistas solo podrán realizar pruebas de fogeo. No habrá exhibición de platos, ya que esta se realizará durante la presentación de todos los equipos mixtos clasificados en la final.
- c) El tiempo límite de preparación, en cada puesto, es de 30 segundos controlado por un cronómetro electrónico gestionado por un árbitro seleccionado de entre los árbitros designados.
- d) Los 2 equipos mixtos (compuestos por 4 deportistas) partirán de 0 y competirán en los puestos 3, 4, 5, 3, 4 y 5 hasta que los ganadores se decidan de la siguiente manera:
- e) El equipo mixto con el dorsal más bajo disparará primero, partiendo del puesto 3 y seguido por el segundo equipo mixto. Los dos deportistas de cada equipo mixto dispararán cada uno, por orden de dorsal, 2 dobles (1 normal y 1 doble inverso), 4 disparos (8 disparos por equipo mixto).
- f) La secuencia de tiro (**qué equipo disparará primero**) se **alternará entre los dos equipos mixtos, después de cada puesto** (es decir, en el puesto 4, el segundo equipo disparará primero seguido por el primer equipo. En el puesto 5, el primer equipo disparará primero seguido por el segundo equipo y así sucesivamente).
- g) Las puntuaciones combinadas de cada equipo después de cada puesto se transferirán al siguiente puesto.
- h) Este proceso continuará en secuencia en los puestos 3, 4, 5, 3, 4 y 5 (6 puestos) y el equipo mixto con mayor puntuación combinada será el ganador.
- i) Si la secuencia de tiro se completa en los 6 puestos y hay un empate en la puntuación, el equipo mixto ganador se decidirá mediante un desempate, según los procedimientos especificados a continuación.

6.20.4.2 **Procedimiento durante los desempates en la final de Skeet por los equipos mixtos.**

- a) Los puestos de salida en caso de desempate en las fases finales 1 y 2 se decidirán por el dorsal de cada equipo. El equipo con el número de dorsal más bajo disparará primero seguido por el segundo equipo.
- b) Los deportistas de cada equipo mixto dispararán en orden de número de dorsal, uno detrás del otro. Este orden de tiro entre los dos miembros de cada equipo debe ser el mismo durante todo el desempate.
- c) El desempate se realizará en los puestos 3, 4, 5.
- d) Los deportistas del equipo mixto con el número de dorsal más bajo deben alinearse detrás del puesto 3 y dispararán cada uno un doble normal, en el orden del número de dorsal. Después, igualmente, los deportistas del segundo equipo dispararán cada uno a un doble normal, en el orden del número de dorsal. El equipo con el mayor número de aciertos de los 4 disparos ($2+2=4$) será el ganador. Si el empate no se resuelve, la misma secuencia debe continuar en el mismo puesto pero con dobles inversos.



- e) Si no se desempata en el puesto 3, se seguirá el mismo procedimiento en el mismo orden y secuencia en el puesto 4, si aún no se desempata, entonces en el puesto 5, disparando los miembros de cada equipo primero en normal y luego en dobles inversos, hasta que se resuelva el empate.
- f) Si persiste el empate, los deportistas continuarán disparando en la misma secuencia pero comenzando con inversos y luego normal en los puestos 3, 4 y 5 hasta que se resuelva el empate.
- g) El tiempo límite de preparación es de 15 segundos controlado por un cronómetro electrónico gestionado por un árbitro seleccionado de entre los árbitros designados.
- h) No habrá observación de blancos ni disparos de fogeo antes de los desempates en una final.

6.20.4.3 **PROCEDIMIENTOS DE SKEET DE EQUIPOS MIXTOS.**

6.20.4.4 **Tiempo muerto de entrenamiento**

En la final (fases 1 y 2), mientras la tirada está en curso, los entrenadores/oficiales de equipo, sin molestar a los deportistas, pueden solicitar al miembro del jurado a cargo, un (1) tiempo muerto de entrenamiento por una duración máxima de un (1) minuto.

El miembro del jurado a cargo entonces, en el turno de disparar el deportista(s) de ese equipo, sin interrumpir el procedimiento de tiro, decidirá cuándo detener la tirada y permitirá que el entrenador/oficial del equipo se acerque y hable con sus deportistas, en el puesto de tiro. El otro entrenador/oficial de equipo también puede, durante este tiempo, acercarse y hablar con sus deportistas sin perder la oportunidad de su propio tiempo muerto. El miembro del jurado a cargo debe controlar el tiempo.

6.20.4.5 **Tiempo de informes y control de cartuchos**

- a) Los miembros de los cuatro (4) equipos mixtos clasificados en la Final o sus representantes (entrenadores u oficiales de equipo) deben presentarse en el campo de finales (en el área designada), para el control de cartuchos, al menos 30 minutos antes de la hora de inicio programada de la final. (fase final 1). En este momento el jurado distribuirá los dorsales a todos los deportistas de los cuatro (4) equipos mixtos clasificados.
- b) El jurado de control de equipamiento instruirá a los integrantes de cada equipo mixto o a sus representantes (entrenadores u oficiales del equipo) para colocar todos sus cartuchos en cajas numeradas (correspondientes a los dorsales de su equipo). El jurado de control de equipo seleccionará los cartuchos para ser revisados y sellará las cajas en presencia de los miembros del equipo o el entrenador/oficial del equipo y realizará las inspecciones del equipo. Las comprobaciones de los cartuchos deben completarse antes de las presentaciones.
- c) Los integrantes de los equipos mixtos clasificados deberán presentarse al campo de finales, 15 minutos, antes del inicio de la final (fase final 1), para preliminares y presentación.
- d) No se pueden traer cartuchos adicionales al FOP.



- e) Se descontará una penalización de dos (2) aciertos de la puntuación de la primera serie del primer deportista, si alguno de los cartuchos del equipo mixto no se presenta 30 minutos antes del comienzo de la final (fase final 1) o si alguno de los miembros del equipo no se presentan 15 minutos antes del inicio de la final (fase final 1). Cualquier equipo que no se presente en el momento de las presentaciones no podrá participar en la final y se le otorgará el 4º lugar (si está en la fase final 1) o el 2º lugar (si está en la fase final 2).

6.20.4.6 Observación de platos – Presentación – Prueba de fogeo

- a) Después de presentarse en el campo, los deportistas de los equipos mixtos clasificados de la fase final 1 podrán coger sus cartuchos de las cajas (los deportistas de la fase final 2 no podrán recogerlos en esta fase). Después, se les pedirá a los cuatro (4) equipos mixtos clasificados que vayan a los puestos de tiro para ejercicios de puntería, y solo observación de platos (sin prueba de fogeo)
- b) Todos los integrantes de los equipos mixtos clasificados podrán observar los platos.
- c) Después de los ejercicios de puntería y observación de platos, los equipos clasificados de la fase final 2 serán invitados a sentarse en el área designada. Los deportistas de los equipos clasificados de la fase final 1 junto con sus entrenadores u oficiales de equipo se reunirán en un área designada al lado del campo, a la espera de ser llamados para su presentación. Los equipos se alinearán en orden de número de dorsal. Los equipos clasificados en la fase final 1 entrarán al FOP (atleta femenina primero, atleta masculino segundo) seguidos por su entrenador/oficial de equipo y el locutor los presentará a los espectadores. Los equipos deben permanecer frente a los espectadores hasta que todos se hayan presentado, incluido el miembro del jurado a cargo y el árbitro designado, que debe ubicarse en el medio de los dos equipos.
- d) Los equipos mixtos se alinearán por orden de número de dorsal, en el siguiente orden:

Atleta femenina – Atleta masculino – Entrenador/Oficial de equipo.
- e) El miembro del jurado a cargo debe asegurarse de que los equipos estén reunidos en el orden correcto.
- f) La final se llevará a cabo en el orden especificado en la regla 6.20.1.d).
- g) Cabe señalar que después de completar la fase final 1, los deportistas para la fase final 2, cogerán sus cartuchos de sus cajas. Los finalistas, sus entrenadores u oficiales de equipo, el miembro del jurado a cargo y el árbitro designado serán presentados en la forma especificada en d) anterior. Después de la presentación, los deportistas irán a los puestos de tiro y harán disparos de fogeo, después de lo cual comenzará la tirada.
- h) Al la finalización de la final, los medallistas de oro, plata y bronce son reunidos por el miembro del jurado a cargo, en el FOP para fotografías oficiales y anuncios, (regla 6.17.1.14 p) s



6.20.4.7 **Reproducción de música y apoyo de la audiencia**

Durante la final, debe sonar música. El jurado deberá aprobar la música seleccionada. Se anima y se recomienda el apoyo entusiasta de la audiencia durante los partidos.

6.20.4.8 **Interrupciones durante la final (fases 1 y 2).**

- a) Si el árbitro decide que una escopeta averiada, o el mal funcionamiento de la escopeta o la munición, no es culpa del deportista, el deportista no debe tener más de tres (3) minutos para reparar la escopeta u obtener otra escopeta aprobada, o reemplazar su munición. Si esto no se puede hacer dentro de los tres (3) minutos, el deportista (equipo mixto) debe retirarse. Una vez corregido el mal funcionamiento, la final debe continuar.
- b) Si se produce la retirada de un equipo durante las fases finales 1 o 2, el equipo mixto restante debe ser declarado ganador.
- c) A un equipo mixto se le permite un máximo de dos (2) interrupciones durante una final, incluidos los desempates, haya habido o no un intento de corregir el fallo.
- d) Cualquier plato regular en el que ocurra cualquier otro mal funcionamiento será declarado "CERO", independientemente de que el deportista haya intentado disparar o no.

6.20.5 **Protestas durante la final (fases 1 y 2).**

- a) Si un deportista no está de acuerdo con la decisión de un árbitro con respecto a un blanco **“BUENO”**, **“CERO”**, **“NULO”** o **“IRREGULAR”**, debe actuar inmediatamente antes de que el siguiente deportista dispare, levantando un brazo y diciendo: **"PROTESTA."**
- b) El árbitro, entonces, debe interrumpir temporalmente la tirada y después de escuchar las opiniones de los árbitros asistentes, tomará su decisión. No se aceptará ninguna protesta después de que el siguiente deportista dispare.
- c) Cualquier otra protesta por parte del deportista o entrenador será decidida por el Jurado de protesta de finales inmediatamente, cuya decisión es definitiva y no puede ser apelada.
- d) Si se pierde una protesta en una final por cualquier asunto que no sean las decisiones del árbitro sobre platos **“BUENO”**, **“CERO”**, **“NULO”** o **“IRREGULAR”**, se debe aplicar una penalización de dos (2) puntos a los dos últimos (2) platos **“BUENOS”**.

6.20.5.1 **Color de los platos**

Calificación: platos normales

Final: platos flash

6.20.5.2 **Casos irregulares o en disputa**

- a) Las Reglas Técnicas Generales se aplicarán en lo no previsto en los párrafos anteriores.
- b) Los asuntos irregulares o controvertidos serán decididos por el Jurado de acuerdo con las Reglas Técnicas Generales u otra regla pertinente para cada prueba.




6.21 FORMULARIOS

Los formularios que se utilizarán para la realización de los campeonatos de la ISSF, se proporcionan en las páginas siguientes de la siguiente manera:

- a) **FORMULARIO DE PROTESTA (P)**
- b) **FORMULARIO DE APELACIÓN (AP)**
- c) **FORMULARIO DE INCIDENCIAS DE CAMPO DE TIRO (IR)**
- d) **FORMULARIO NOTIFICACIÓN PUNTUACIÓN OFICINA RTS (CN)**
- e) **FORMULARIO CÓMPUTO PISTOLA TIRO RÁPIDO 25m (RFPM)**
- f) **FORMULARIO CÓMPUTO PISTOLA ESTÁNDAR 25m (STDP)**
- g) **FORMULARIO ADVERTENCIA INFRACCIÓN CÓDIGO VESTIMENTA (DC)**



FORMULARIO DE PROTESTA – Página 1

	FORMULARIO DE PROTESTA	P
Información de la protesta (para ser rellenada por el deportista o el oficial del equipo)		
Prueba:		
Protesta al jurado:		
Fecha	hora	de la acción o decisión a protesta
Acción o decisión protestada (descripción por escrito)		
Motivo de la protesta (también enumere las reglas ISSF concernientes):		
Protesta realizada por: Los datos personales proporcionados por usted solo se utilizan para el procesamiento de su protesta. Al enviar la protesta, confirma que ha leído y entendido el Reglamento de Protección de Datos de la ISSF tal como se publica en la sección "Reglas" en www.issf-sports.org		
		Nombre y firma
Recibo de la protesta (a cumplimentar por personal de organización)		
Protesta recibida: Fecha:		Hora:
Tarifas cantidad pagada:	Recibido por:	
Nombre y firma del personal que reciba la protesta:		




FORMULARIO DE PROTESTA – PÁGINA 2

Decisión del jurado (para ser completada por el presidente del jurado):		
El jurado se reunió en	los días	a considerar la protesta
Fecha	Hora	
La protesta fue	Estimada <input type="checkbox"/>	/ Denegada <input type="checkbox"/>
Motivo de la decisión del jurado:		
Presidente del jurado:		
		Nombre y firma
Notificación de la protesta.		
Fecha		
Hora		
Tarifas retenidas / devueltas		



FORMULARIO DE APELACIÓN – PÁGINA 1

	APELACIÓN DE UN JURADO DECISIÓN DEL JURADO DE APELACIÓN	AP
Debe ser rellenado por el jefe del equipo o el representante:		
Si continua el desacuerdo con la decisión del jurado, el asunto puede ser apelado ante el jurado de apelación. Se debe adjuntar una copia del formulario de protesta anterior (P).		
Motivo de la apelación:		
<p>Apelación realizada por: Los datos personales proporcionados por usted solo se utilizan para el procesamiento de su protesta. Al enviar la protesta, confirma que ha leído y entendido el Reglamento de Protección de Datos de la ISSF tal como se publica en la sección "Reglas" en www.issf-sports.org</p> <p style="text-align: center;">Nombre-Federación-Firma</p>		
Notificación de la apelación (para completar con la recepción oficial de la apelación)		
Apelación recibida: Fecha:		Hora:
Tarifas cantidad pagada:		Recibida por:
Nombre y firma del personal que reciba la protesta:		




FORMULARIO DE APELACIÓN – PÁGINA 2

Decisión del jurado (para ser completado por el presidente del jurado)		
El jurado de apelación se reunió en	los días	a considerar la
protesta		
	Fecha	Hora
La protesta fue	Estimada <input type="checkbox"/>	/ Denegada <input type="checkbox"/>
Motivo de la decisión del jurado:		
Presidente del jurado:		
		Nombre y firma
Notificación para el recurrente		
Fecha		
Hora		
Tarifas retenidas / devueltas		
		Nombre y firma
LA DECISIÓN DEL JURADO DE APELACIÓN ES DEFINITIVA		

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS



FORMULARIO DE INCIDENCIAS EN EL CAMPO

		FORMULARIO DE INFORME INCIDENCIAS EN EL CAMPO			IR	
Número de registro del informe de incidencia: (Se debe guardar una copia en el registro del campo)						
Fecha del incidente:				Hora del incidente:		
Prueba:			Tanda:		Puesto de tiro :	
Nombre del deportista:					Fase:	
Número de dorsal:			Federación:		Serie:	
Breve resumen de la incidencia:						
Reglas ISSF aplicables:						
Sanciones impuestas:						
Firma del RO que elabora el informe:			Nombre:		Hora:	
Firma del miembro del jurado:			Nombre:		Hora:	
Firma del árbitro de clasificación RTS:			Nombre:		Hora:	
Firma del miembro del jurado de clasificación			Nombre:		Hora:	
Firma del responsable técnico de clasificación :			Nombre:		Hora:	
Enmienda de puntuación Referencia:				ref:		

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS




FORMULARIO DE NOTIFICACIÓN DE LA PUNTUACIÓN OFICINA RTS

	FORMULARIO DE NOTIFICACIÓN DE PUNTUACIÓN DE LA OFICINA DE RTS		CN	
Prueba:		Fecha:		
Fase:		Eliminatoria Clasificación:		
Resultado preliminar enviado por (nombre):			Hora:	
Hora límite de protesta:			Hora:	
No hubo protestas (NOMBRE):			Resultados confirmados:	
O...				
Protesta presentada (VER FORMULARIO DE PROTESTA)		Tiempo de protesta recibido:		
RESULTADOS NO CONFIRMADOS				
Firma del árbitro de clasificación RTS:			Hora:	
Firma del miembro del jurado de clasificación RTS:			Hora:	
Firma del responsable técnico de clasificación:			Ref:	

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS



**CÁLCULO DE PUNTUACIÓN EN UNA INTERRUPCIÓN DE PISTOLA DE TIRO
RÁPIDO 25 METROS HOMBRES**

	PISTOLA TIRO RÁPIDO 25 m hombres Cómputo de resultados de una interrupción				RFPM	
Fase / tanda:		Series y Tiempo	1st / 2nd 8s / 6s / 4s	Hora de la interrupción		
Número del puesto de tiro		Nombre del deportista				
Número dorsal:		Federación:		Fecha:		
En caso de interrupciones ADMISIBLES, poner “AM”; para interrupciones “NO ADMISIBLES”, poner “NAM 0”; para DISPAROS NULOS, poner “0”:						
Disparo: Series:	Monitor izquierdo	Monitor	Monitor central	Monitor	Monitor derecho	Total
Competición						
Repetición de la interrupción:						
Resultado final:						
(La puntuación 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, se deja en blanco.		Resultado de los 5 disparos previos:		Resultado correcto de los 10 disparos:		
Firma del RO:			Nombre del árbitro (letra de imprenta):			
Firma del miembro del jurado:			Nombre miembro del jurado (Letra de imprenta):			
Firma del árbitro de clasificación RTS:			Firma del jurado de clasificación RTS:			
Confirmación de la intervención manual sobre el resultado informatizado del ordenador de clasificación			Firma del responsable técnico:			
Firma del jurado de clasificación RTS:			Número de referencia de la corrección:			

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS




CÁLCULO DE PUNTUACIÓN EN UNA INTERRUPCIÓN DE PISTOLA ESTÁNDAR 25 METROS

	PISTOLA ESTÁNDAR 25 m				STDP	
Cómputo de resultados de una interrupción						
Tanda:	Series:	1a / 2a / 3a / 4a		Hora de la interrupción:		
	Fase:	150 / 20 / 10 seg				
Número del puesto de tiro		Nombre del deportista:				
Número dorsal:		Federación:		Fecha:		
En caso de interrupciones ADMISIBLES, poner "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM 0"; para DISPAROS NULOS, poner "0":						
Disparo: Series:	1	2	3	4	5	Total
Competición						
Repetición de la interrupción:						
Resultado final:						
(La puntuación final es igual al total de la puntuación de valor más bajo en 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, se deja en blanco.		Resultado de los 5 disparos previos:			Resultado correcto de los 10 disparos:	
Firma del árbitro:			Nombre del árbitro (letra de imprenta):			
Firma del miembro del jurado:			Nombre del miembro del jurado (letra de imprenta)			
Firma del árbitro de clasificación RTS:			Firma del jurado de clasificación RTS:			
Confirmación de la intervención manual sobre el resultado informatizado del ordenador de clasificación				Firma del responsable técnico:		
Firma del jurado de clasificación RTS:				Número de referencia de la corrección:		

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS



ADVERTENCIA DE INFRACCIÓN DEL CÓDIGO DE VESTIMENTA / PUBLICIDAD

	ADVERTENCIA DE INFRACCION DEL CODIGO DE VESTIMENTA/PUBLICIDAD		DC
Número de informe de incidente: (Se debe mantener un registro en el registro del campo)			
Fecha de la infracción:		Hora de la infracción:	
Nombre del deportista:			
Dorsal:		Federación:	
Descripción de la infracción del código de vestimenta / publicidad:			
Acción correctiva solicitada:			
Firma del miembro del jurado:		Nombre:	Hora:

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS



6.22 CÓDIGO DE VESTIMENTA DE ISSF

La regla técnica general RTG 6.7.5 de ISSF establece:

"Es responsabilidad de los deportistas, entrenadores y oficiales aparecer en el campo vestidos de una manera apropiada para una prueba deportiva pública. La ropa que usan los deportistas y los oficiales debe cumplir con el código de vestimenta de la ISSF."

6.22.1 GENERAL

Todos los deportes se preocupan por las imágenes que presentan a la juventud, al público y a los medios de comunicación. Los deportes olímpicos, en particular, se juzgan por si sus deportistas, entrenadores y oficiales presentan unas imágenes profesionales que demuestran sus mejores cualidades. La capacidad del tiro para crecer como un deporte, para atraer a nuevos participantes y aficionados y para asegurar su condición como un deporte olímpico, se ve afectada por la forma en que se visten sus deportistas y oficiales. Este código de vestimenta de la ISSF proporciona reglas y directrices para la aplicación de la regla 6.7.5.

6.22.2 REGLAS DE VESTIMENTA PARA DEPORTISTAS

- 6.22.2.1 Toda la ropa utilizada por los deportistas, en entrenamientos, eliminaciones, calificaciones y finales, debe ser ropa apropiada para el uso de los deportistas, en las competiciones deportivas, de clase internacional. La ropa de los deportistas debe transmitir imágenes positivas de los deportistas de tiro como deportistas de deportes olímpicos.
- 6.22.2.2 Cuando participen en las competiciones, los deportistas de carabina, fusil, pistola, escopeta y blanco móvil, deben usar ropa de tipo deportivo que incorpore o exhiba los colores y los emblemas nacionales, del CON o de la federación nacional. La ropa adecuada para usar durante las competiciones incluye trajes de entrenamiento, chándales o uniformes de calentamiento etc., tal como los emiten las federaciones nacionales o los CON.
- 6.22.2.3 Los miembros de un equipo que participe en una competición por equipos deben usar el mismo uniforme que refleje la nación que representan.
- 6.22.2.4 Durante las ceremonias de entrega de premios o en otras ceremonias, los deportistas deben vestirse con su uniforme nacional oficial o trajes de entrenamiento nacionales. Para los equipos, todos los miembros deben llevar uniformes nacionales apropiados. Si un deportista se presenta en una ceremonia de entrega de premios sin el uniforme del equipo nacional, un miembro del jurado puede retrasar la ceremonia y exigir que el deportista se cambie y se ponga la ropa adecuada antes de que la ceremonia pueda continuar.
- 6.22.2.5 La ropa de los deportistas de carabina y fusil debe cumplir con el reglamento de vestimenta descrito en la regla 7.5. Si no usan pantalones o zapatos de tiro especiales, la ropa usada durante las competiciones debe cumplir con el código de vestimenta de ISSF.



- 6.22.2.6 Durante todos los entrenamientos y competiciones de pistola, las mujeres deben usar vestidos, faldas, faldas pantalón, pantalones cortos o pantalones largos, y blusas o tops (deben cubrir la parte delantera y trasera del cuerpo y estar sobre cada hombro). Los hombres deben vestir pantalones largos o pantalones cortos y camisetas de manga larga o corta. A los deportistas no pueden usar ningún tipo de ropa que mejore el rendimiento. Toda la ropa de los deportistas debe cumplir con el código de vestimenta de la ISSF (regla 6.7.5 y 6.22).
- 6.22.2.7 Los deportistas de escopeta deben cumplir con el reglamento de vestimenta de escopeta descrito en la regla 9.13.1.
- 6.22.2.8 Si se usan pantalones cortos durante las competiciones, la parte inferior de la pernera no debe estar a más de 15 cm por encima del centro de la rotula. Las faldas y los vestidos también deben cumplir con esta medida.

6.22.3 **ARTÍCULOS PROHIBIDOS**

- 6.22.3.1 Las prendas de vestir prohibidas para las competiciones y las ceremonias de entrega de medallas incluyen pantalones vaqueros azules. Además, pantalones similares en colores no apropiados, ropa de camuflaje, camisetas sin mangas, pantalones cortos demasiado cortos (ver 6.22.2.8), pantalones cortos rotos y pantalones con parches o agujeros, así como camisetas o pantalones con mensajes no deportivos o inapropiados (ver 6.12.1, no se permite ningún tipo de propaganda). Los colores deportivos deben ser colores de uniformes nacionales. Si no se usan los colores nacionales, los colores no deportivos que deben evitarse son el camuflaje, los cuadros escoceses, el caqui, el verde oliva o el marrón
- 6.22.3.2 Los deportistas no pueden usar sandalias de ningún tipo ni quitarse los zapatos (con o sin calcetines).
- 6.22.3.3 El cambio de ropa debe hacerse en las áreas designadas y no en el FOP. No se permite el cambio de ropa en los puestos de tiro o en los campos de tiro.
- 6.22.3.4 Toda la ropa debe cumplir con las Reglas 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 el cumplimiento de la regla 50 del COI.

6.22.4 **REGLAS DE VESTIMENTA PARA ENTRENADORES Y OFICIALES**

- 6.22.4.1 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 escopeta. El código de vestimenta de la ISSF también se aplica a los entrenadores cuando están trabajando en el campo de juego durante el entrenamiento, las competiciones o las finales.
- 6.22.4.2 A menos que el organizador proporcione ropa oficial especial, los miembros del jurado deben usar pantalones oscuros o faldas, con camisetas de colores claros con cuello y mangas largas o cortas. Si por el clima es necesario un suéter o chaqueta abrigada, preferiblemente debe ser de un color oscuro. En climas cálidos, se recomiendan pantalones ligeros. Se recomiendan zapatos oscuros normales o deportivos.



- 6.22.4.3 Mientras estén de servicio, los miembros del jurado deben usar los chalecos rojos de jurado aprobados por la ISSF que están disponibles en la sede de la ISSF.
- 6.22.4.4 Mientras estén de servicio, los árbitros de escopeta deben usar los chalecos azules oficiales de árbitro de la ISSF que están disponibles en la sede de la ISSF.
- 6.22.4.5 Los oficiales de competición y los entrenadores no pueden usar las prendas de vestir prohibidas que se describen en el párrafo 6.22.3 anterior.
- 6.22.5 **REGLAMENTOS DE VESTIMENTA PARA FOTÓGRAFOS, COMENTARISTAS Y OPERADORES DE CÁMARA DE TV.**
- 6.22.5.1 Los fotógrafos, comentaristas y operadores de cámara de televisión acreditados, con acceso al FOP deben respetar el código de vestimenta ISSF porque están trabajando a la vista del público.
- 6.22.5.2 Los fotógrafos y operadores de cámara de televisión no deben usar camisetas sin mangas, pantalones cortos, pantalones cortos deportivos o de footing. Si usan pantalones cortos, deben usar calcetines y zapatos.
- 6.22.5.3 Los fotógrafos que trabajen en el FOP deben usar el chaleco/dorsal oficial para fotógrafos POOL o NO-POOL emitido por la ISSF. Los chalecos para fotógrafos llevarán el logotipo de la ISSF y pueden llevar el logotipo de un patrocinador que no sea más grande que el logotipo de la ISSF. Los chalecos de los fotógrafos están numerados para que los coordinadores de fotografía o el delegado técnico de la ISSF puedan identificarlos.
- 6.22.5.4 Los operadores de cámara de televisión que trabajen en el FOP deben llevar el chaleco/dorsal oficial de OPERADOR DE CÁMARA. Estos chalecos deben llevar el logotipo de ISSF y tener números fácilmente distinguibles en la parte delantera y trasera del chaleco con dorsal para que los cámaras de televisión puedan ser identificados.
- 6.22.5.5 Los fotógrafos y cámaras de televisión no pueden usar ningún otro chaleco o chaqueta que muestre publicidad mientras trabajan en el FOP.
- 6.22.6 **PROCEDIMIENTOS DE APLICACIÓN DEL CÓDIGO DE VESTIMENTA**
- 6.22.6.1 Los jurados de control de equipo, carabina, fusil, pistola y escopeta de la ISSF son responsables de hacer cumplir las Reglas de vestimenta de la ISSF y el Código de vestimenta de la ISSF.
- 6.22.6.2 Durante los campeonatos de la ISSF, los jurados de la ISSF emitirán advertencias, por escrito con solicitudes para corregir las infracciones de vestimenta, en las primeras infracciones. Los deportistas que reciban advertencias por escrito y no corrijan las infracciones de vestimenta (cambiarse de ropa) serán descalificados. Los jurados normalmente darán advertencias durante la inspección del equipo o el entrenamiento. Los jurados pueden permitir que un deportista complete el PET (Escopeta o Pistola 25 m) antes de cambiarse, si no hay suficiente tiempo disponible para cambiarse. A ningún deportista se le permitirá participar en una competición de calificación o final o en una ceremonia de entrega de medallas mientras use ropa inapropiada o prohibida.
- 6.22.6.3 Antes y durante las competiciones, los jurados deben usar el formulario de advertencia de infracción del código de vestimenta o publicidad de la ISSF (formulario DC) para informar a los infractores del código y para solicitar una acción correctiva.



6.23 INDICE

Abreviaturas utilizadas en las listas de resultados	6.14.4.2
Abuso físico de oficial o deportista	6.12.6.2.d/
Administración del campeonato	6.6
Advertencia	6.12.6.2 a
Alcance de las Reglas 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 otros en un campo de tiro	6.2.1.4
Anulación de un disparo	6.11.6.9
Anulación de un disparo – El deportista no disparó: Confirmado	6.11.6.9 a / 6.11.6.7
Anulación de un disparo – El disparo es denunciado por otro deportista	6.11.6.9 b
Apelaciones	6.16.6
Apelaciones – Comprobación posterior a la competición DSQ	6.7.9.3
Aplicación de las reglas de la ISSF	6.1.2
Árbitros de campo – Conocimiento y cumplimiento de las reglas de la ISSF	6.1.2 e
Árbitros de campo – Deberes y funciones	6.9.2
Asignación de puestos de tiro	6.6.6
Asignación de puestos de tiro – Blanco Móvil (regla 10.7.3.1)	6.6.6.5
Asignación de puestos de tiro – Equipos – Más de una tanda	6.6.6 g
Asignación de puestos de tiro – Escopeta (regla 9.11.2.3)	6.6.6.4
Asignación de puestos de tiro – Igualdad de condiciones	6.6.6 c
Asignación de puestos de tiro – Limitaciones de alcance	6.6.6 c
Asignación de puestos de tiro – Pistola de Tiro Rápido 25m	6.6.6.2
Asignación de puestos de tiro – Principios básicos	6.6.6
Asignación de puestos de tiro – Pruebas 10m	6.6.6 f / 6.6.6 g
Asignación de puestos de tiro – Pruebas de eliminación campos al aire libre	6.6.6.1
Asignación de puestos de tiro – Supervisada por el delegado técnico	6.6.6 a
Avería – Si está permitido, disparos de ensayo adicionales	6.13.4
Averías	6.13
Averías de armas/municiones	6.13
Averías no permitidas	6.13.2.2
Averías permitidas	6.13.2.1
Avisos mostrados	6.11.8 h
Balín – Carga solo uno (1)	6.11.2.4/6.2.3.3
Banderas de seguridad	6.2.2.2
Banderas de viento 50m / 300m	6.4.4
Blanco de Pistola Aire 10m	6.3.4.6
Blanco de precisión para Pistola a 25 m y 50 m	6.3.4.5
Blanco Móvil – Ancho del puesto de tiro	6.4.15.5
Blanco Móvil – Asignación de puestos de tiro	6.6.6.5
Blanco Móvil – Deportista visible para los espectadores	6.4.15.4
Blanco Móvil – Posición de disparo en seco	6.4.15.5
Blanco Móvil – Tiempos de ejecución	6.4.15.8
Blanco Móvil 10 m – Blanco	6.3.4.8
Blanco Móvil 10 m – Blancos electrónicos de puntuación	6.4.16.2
Blanco Móvil 50 m – Blanco	6.3.4.7



Blanco para Pistola 25 m RFP 6.3.4.4	6.3.4.7
Blancos de 25 m – Letras en los blancos	6.4.3.6
Blancos de 25 m – Tiempos de exposición	6.4.12
Blancos de puntuación electrónica (EST)	6.3.2
Blancos de puntuación electrónica de 300 m: – Disparos cruzados	6.11.6.9 c
Blancos de testigo 25 m	6.3.5.3
Blancos de testigo 50 m/300 m	6.3.5.2
Blancos electrónicos de puntuación – Verificados por el delegado técnico	6.3.2.8
Blancos electrónicos de puntuación: – Responsabilidad del deportista	6.10.4
Blancos Pistola 25m RFP	6.3.4.4
Blancos precisión	6.3.4.5
Cambiar EST a competición por parte de los RO	6.10.4 b
Cambio de banderas de viento antes del tiempo de preparación	6.4.4.6
Cambio de ensayo a competición	6.10.4
Cambio o relleno – Cilindro de gas o aire	6.11.2.3
Campo de tiro en funciones	6.4.11.11
Campo interior – Medición de luz	6.4.14.2/6.4.14.3
Campo interior – Requisitos de luz (Lux)	6.4.14
Campos de 10 m – Mediciones de luz	6.4.14
Campos de 25 m – Equipamiento de los puestos de tiro	6.4.11.10
Campos de 25 m – Secciones (Grupos)	6.4.11.3
Campos de Blanco Móvil - Reglas	6.4.15
Campos de Doble Trap – Campos de Trap Doble separados	6.4.19.4
Campos de Doble Trap – Reglas	6.4.19
Campos de Doble Trap – Uso de un campo de Trap	6.4.1.4
Campos de tiro – Máquinas de lanzamiento de platos	6.4.18.3
Campos de tiro al aire libre de 25 m – Abiertos al cielo	6.4.3.3 g
Campos de tiro al aire libre de 300 m – Abiertos al cielo	6.4.3.3 e
Campos de tiro al aire libre de 50 m – Abiertos al cielo	6.4.3.3 f
Campos de tiro al Blanco Móvil 10 m	6.4.16.2
Campos de tiro al Blanco Móvil 50 m	6.4.16.1
Campos de tiro al plato - Reglas	6.4.17
Campos de tiro de 10 m – Pistola de aire 10 m interiores	6.4.3.3 c
Campos de tiro de 10 m – Reglas del puesto de tiro	6.4.10
Campos de tiro de 25 m – Dimensión de los puestos de tiro	6.4.11.7
Campos de tiro de 25 m – Pantallas entre los puestos de tiro	6.4.11.8
Campos de tiro de 25 m – Reglas del puesto de tiro	6.4.11
Campos de tiro de 300 m - Reglas para puestos de tiro	6.4.8
Campos de tiro de 50 m - Reglas para puestos de tiro	6.4.9
Campos de tiro de interior de 25 m y 50 m	6.4.3.3 d
Campos de tiro de Skeet – Reglas	6.4.20
Campos de tiro de Skeet – Vista de campo estándar	6.4.20.4
Campos de Trap – Reglas	6.4.18
Campos y otras instalaciones	6.4
Carabina de 300 m – Blanco	6.3.4.1
Carabina de 50 m – Blanco	6.3.4.2
Carabina de aire de 10 m – Blanco	6.3.4.3
Carga - Definición	6.2.3.4



Carga – Más de un balín cargado	6.11.2.4
Carga – Uso de un cargador – Pruebas de Carabina y Pistola 10/50m	6.2.3.3
Carga de armas	6.2.3.2
Cartulinas traseras y láminas de control 50m / 300m	6.3.5.5
Ceremonias – Presentación de los deportistas	6.22.2.4
Ceremonias de entrega de medallas	6.17.6
Cilindro de gas o aire – Cambio o recarga	6.11.2.3
Cilindro de gas/CO2 – Responsabilidad y fecha de validez	6.7.6.2 g/6.2.4.2
Cinta en el puesto de tiro	6.11.8 c
Código de vestimenta	6.7.5 / 6.22
Código de vestimenta – Artículos prohibidos	6.22.3
Comité organizador y nombramientos	6.1.5.2
Comportamiento antideportivo	6.12.6.2 d
Condiciones de inscripción y límites	6.6.1.3
Conocimiento de las reglas	6.1.2 e
Control de banderas de viento 50m / 300m antes del tiempo de preparación	6.4.4.6
Control de equipo – Examen antes de utilizar el equipo	6.7.6.1
Control de equipo – Responsabilidad del deportista	6.7.2
Control de equipos – En interés de la seguridad	6.2.1.6
Control de equipos – Información para deportistas y oficiales de equipo	6.7.6.2 a
Control de equipos - Instrumentos - Dispositivo de medición de espesores	6.5.1
Control de equipos - Instrumentos - Dispositivo de medición de rigidez	6.5.2
Control de equipos - Instrumentos - Dispositivo flexibilidad suela del calzado	6.5.3
Control de equipos – Instrumentos, manómetros	6.5
Control de equipos – Marcado de equipos y armas	6.7.6.2 e
Control de equipos – Registro de equipos	6.7.6.2 f
Control de equipos – Supervisión del jurado	6.8.c
Control de equipos – Tarifa de reinspección	6.7.6.2 i
Control de equipos – Validez “una sola vez” EC	6.7.6.2 e
Control de equipos – Ventaja injusta sobre otros	6.7.1
Cronometraje de Blanco Móvil	6.4.15.8
Cronometraje de EST 25m	6.4.13
Deberes y funciones del CRO	6.9.1
Deberes y funciones del jurado	6.8
Decisiones del jurado	6.8.8 / 6.8.9
Decisiones del jurado – Casos no cubiertos por las reglas de la ISSF	6.8.13
Decisiones del jurado RTS	6.10.3.1 / 6.16.5
Deducción	6.12.6.2 b
Deducción de la puntuación	6.14.7
Deducción de puntos – Disparos antes de la orden de “YA”	6.11.1.1 h
Deducción de puntos – Información falsa	6.12.6.1 c
Deducción de puntos – Liberación propelente antes del tiempo preparación	6.11.2.1
Deducciones – Demasiados disparos en prueba o posición	6.11.5
Definiciones y abreviaturas	P175/6
Dejar de disparar más de 3 minutos	6.11.3.1
Dejar de disparar por miembro del jurado / oficial de campo por seguridad	6.2.1.5
Dejar un arma	6.2.2.4
Delegado técnico – Desviaciones de especificaciones	6.4.1.10



Delegado técnico – Informe de récords mundiales	6.14.9.5
Delegado técnico – Pruebas de Escopeta – Selección de campos/tandas	6.6.6.4
Delegado técnico – Supervisión – Asignación de puestos de tiro	6.6.6 a
Delegado técnico – Verificación de EST	6.3.2.8
Deportista diestro/zurdo	6, 1, 2 g
Deportista zurdo/diestro	6,1,2 g
Descalificación	6.12.6.2c
Descalificación – Abuso físico de un oficial o deportista	6.12.6.4
Descalificación – Infracciones graves de seguridad	6.12.6.3
Descalificación en una final	6.12.6.2 c/
Desempate – Cuenta atrás	6.15.1 b
Desempate – General	6.15
Desempate – Individuales	6.15.1
Desempate – Pruebas por equipos	6.15.5
Detener la tirada por más de 5 minutos o moverse a otro puesto de tiro	6.11.3.2
Director de RTS - Deberes y funciones	6.9.3
Disparo antes de la orden CARGUEN/ YA	6.2.3.5
Disparo cuestionado – Puntuación	6.10.9.3
Disparo cuestionado no localizado	6.10.9.3 e
Disparo en seco	6.2.4.1 / 6.11.1.1 f
Disparo en seco – Definición	6.2.4.1
Disparo extra – Anular último disparo efectuado (extra de la competición)	6.10.9.3 d
Disparo extra – Dirigido a disparar un disparo apuntado	6.10.9.3
Disparo extra – No registrado y mostrado en el monitor	6.10.9.4
Disparo extra – Registrado y mostrado en el monitor	6.10.9.3
Disparo no se registra	6.10.9.3
Disparo tras la orden DESCARGUEN/ALTO	6.2.3.5
Disparo(s) antes de la orden de YA	6.11.1.1 i
Disparo(s) después de la orden ALTO	6.11.1.3
Disparos cruzados	6.11.6
Disparos cruzados – Anulación de un disparo	6.11.6.7 / 6.11.6.9
Disparos cruzados – Blancos de puntuación electrónica de 300 m	6.11.6.9 c
Disparos cruzados – Descartar un disparo cruzado	6.11.6.6
Disparos cruzados – Determinación de un disparo cruzado confirmado	6.11.6.4
Disparos cruzados – Determinación de un disparo cruzado no confirmado	6.11.6.5
Disparos cruzados – Disparo ensayo en blanco competición de otro deportista	6.11.6.3
Disparos cruzados – Disparo ensayo en blanco de ensayo de otro deportista	6.11.6.2
Disparos cruzados – El deportista no disparó, confirmado por el RO	6.11.6.7
Disparos cruzados – No confirmado por el RO	6.11.6.8
Disparos cruzados – Puntuación	6.11.6.1
Disparos de ensayo	6.11.1.1
Disparos de ensayo adicionales – Interrupciones	6.13.4
Disparos de ensayo antes del primer disparo de competición	6.11.1.1
Disparos de ensayo después del primer disparo de competición	6.11.1.2 c
Disparos fuera de la lámina de control	6.3.5.5
Disparos irregulares 10m, 50m y 300m	6.11.5
Disparos no efectuados	6.11.1.2 f
Disparos no realizados	6.11.1.2 f



Dispositivo de medición de espesores	6.5.1
Dispositivo de medición de la flexibilidad de la suela del zapato	6.5.3
Dispositivo de medición de rigidez	6.5.2
Dispositivos de muñeca	6.7.4.4
Dispositivos de producción de sonido	6.7.4.3
Dispositivos de reducción de sonido	6.2.5
Dispositivos electrónicos	6.7.4.4 / 6.11.8 f
Dispositivos especiales – Ropa	6.7.4.2
Distancias de tiro	6.4.5
Distancias de tiro - Medición	6.4.5.1
Distribución de resultados	6.14.3
Ejercicios de puntería: 10 m y 50 m	6.11.1.1 f
Elegibilidad de los deportistas (regla 4.1)	6.7.7.3
Empates de equipo	6.15.5
Empates en pruebas olímpicas con finales	6.15.4
Empates individuales	6.15.1
Entrenamiento durante cualquier prueba	6.12.5
Entrenamiento no oficial	6.6.3.3
Entrenamiento no verbal	6.12.5.1
Entrenamiento oficial	6.6.3.1
Entrenamiento previo a la prueba	6.6.3.2
Entrenamientos	6.6.3
Equipamiento y ropa de competición	6.7
Equipo de puesto de tiro – Campos de pistola de 25 m	6.4.11.10
Escopeta – Asignación de puestos de tiro (regla 9.11.2.3)	6.6.6.4
Escopeta – Selección de campos y rondas	6.6.6.4
Espectadores área	6.4.1.5 / 6.4.3.4
Espíritu e intención de las reglas de la ISSF	6.8.13
Esterillas de tiro	6.4.7.2 b
Estuches para armas	6.2.2.8
Examen de equipos, armas, posiciones durante la competición	6.8.5
Examen de los EST por el delegado técnico	6.3.2.8
Examen por el jurado – Disparo extra cuando el disparo no se registra	6.10.9.3
Fallo de los EST de 10 m y 50 m	6.10.9
Fallo de todos los blancos en un campo	6.10.9.1
Fallo de un solo blanco	6.10.9.2
Fallo del papel o goma	6.10.6
Final de las finales de escopeta	
Finales – Anuncio de los resultados oficiales	6.17.1.14
Finales – Anuncio de puntuaciones – Pistola 25m	6.17.5 g
Finales – Anuncio de puntuaciones – Pistola 25m Tiro Rápido	6.17.4 g
Finales – Anuncio de puntuaciones – Pruebas de 10m	6.17.2 g / 6.17.2 h
Finales – Averías de escopeta o munición	6.19.6
Finales – Bandera de seguridad	6.17.1.13 m/6.2.2.2a
Finales – Calificación – Programa completo	6.17.1.1
Finales – Competición Pistola 25m	6.17.5
Finales – Competición Pistola 25m Tiro Rápido	6.17.4
Finales – Control de los deportistas y el equipamiento antes de la final	6.17.1.3



Finales – Deportista retrasado o ausente	6.19.3.1
Finales – Desempates	6.19.4.3
Finales – Disparos antes de “YA” o después de “ALTO” – 10m/25m/50m	6.17.1.14
Finales – El deportista no se presenta a tiempo: 2 puntos DEDUCCIÓN	6.17.1.3
Finales – Empate de puntuaciones 10m	6.17.2 j
Finales – Empate de puntuaciones Carabina 50m 3 Posiciones	6.17.3 l
Finales – Empate de puntuaciones Pistola 25 m damas	6.17.5 i
Finales – Empate de puntuaciones Pistola 25m Tiro Rápido	6.17.4 i
Finales – Entrenamiento	6.17.1.13 n
Finales – Equipo de campo	6.17.1.9
Finales - Equipo especial de campo	6.19.3.5
Finales – Escopeta deshabilitada	6.19.6
Finales – Fallo de todos los blancos de las finales	6.10.9.1
Finales – Fallo de todos los blancos de las finales – Pruebas de 10 m y 50 m	6.10.9
Finales – Fallo de todos los blancos de las finales – Pruebas de 25 m	6.10.9
Finales – Fallo de un solo blanco – durante el ensayo	6.17.1.8 a
Finales – Fallo de un solo blanco – durante el partido final	6.17.1.8 b
Finales – Hora de inicio	6.17.1.3
Finales – Hora de inicio	6.19.3.2
Finales – Instalaciones	6.19.3.5
Finales – Llegada tarde	6.17.1.4
Finales – Los finalistas informan al campo de tiro	6.19.3.1
Finales – Mal funcionamiento de un arma 10m y 50m final	6.17.1.6
Finales – Mal funcionamiento de un arma Pistola 25m final (regla 8.9.1)	6.17.5 l
Finales – Mal funcionamiento de un arma Pistola 25m RFP final (regla 8.9)	6.17.4 m
Finales – Marcador pausas g	6.19.5
Finales – Música y producción	6.19.3.7
Finales – Número de averías	6.19.6 c
Finales – Número de finalistas en cada prueba	6.19.2.1
Finales – Número de finalistas pruebas de 10m/25m/50m	6.17.1.1
Finales – Oficiales	6.17.1.10
Finales – Oficiales	6.19.3.6
Finales – Orden de tiro	6.19.3.3
Finales – Órdenes – Carabina 10m y Pistola 10m	6.17.2
Finales – Órdenes – Carabina 50m 3 Posiciones hombres y mujeres	6.17.3
Finales – Órdenes de ensayo Pistola 25m mujeres	6.17.5 e
Finales – Órdenes de ensayo Pistola 25m RFP hombres	6.17.4 e
Finales – Órdenes de preparación Carabina 50m 3 Posiciones	6.17.3 d
Finales – Órdenes de preparación Carabina y Pistola 10m	6.17.2 d
Finales – Pistola 25m damas – Disparos antes de la luz verde	6.17.1.13 j
Finales – Pistola tiro rápido 25m – Disparos antes de la luz verde	6.17.1.13 j
Finales – Posiciones iniciales	6.17.1.2
Finales – Preparación tiempo pruebas a 25m	6.17.4 e / 6.17.5 e
Finales – Presentación al área de preparación	6.17.1.3
Finales – Presentación de finalistas	6.17.1.12
Finales – Presentación de medallistas	6.17.1.14
Finales – Procedimientos de competición.	6.17.1
Finales – Procedimientos de desempate (Shoot-off)	6.19.4.3



Finales – Procedimientos para realizar finales	6.19.4
Finales – Producción y música	6.17.1.11
Finales – Producción y música	6.19.3.7
Finales – Protesta durante las finales	6.19.7
Finales – Protestas en las finales – Decisiones	6.17.1.13
Finales – Protestas en las finales – Protestas de puntuación	6.17.1.7
Finales – Pruebas de equipamiento antes de una final	6.17.1.3
Finales - Pruebas de escopeta	6.19
Finales – Pruebas de tiro	6.19.3.4
Finales – Pruebas-Programa Carabina 50m 3 Posiciones hombres y mujeres	6.17.3
Finales – Pruebas-Programa Carabina Aire 10m y Pistola Aire 10m	6.17.2
Finales – Pruebas-Programa Carabina y Pistola	6.17
Finales – Pruebas-Programa Escopeta	9.18
Finales – Pruebas-Programa Pistola 25m mujeres	6.17.5
Finales – Pruebas-Programa Pistola 25m RFP hombres	6.17.4
Finales – Puntuación	6.17.1.5
Finales – Puntuación decimal	6.3.3.3
Finales – Quejas durante los ensayos	6.17.1.8 a
Finales – Quejas EST	6.17.1.8
Finales – Reglas y procedimientos	6.17.1.13
Finales – Requisitos generales	6.19.3
Finales – Resultados oficiales finales	6.17.1.14
Finales – Retraso de una final	6.8.12
Finales – Skeet	6.19.4.2
Finales – Soporte de pistola	6.4.11.10
Finales – Tiempo de preparación 10m	6.17.2 d
Finales – Tiro extra disparado	6.17.1.13 k
Firmar el registro de la impresora, EST	6.10.4 f / 6.10.4 g
Formularios	6.19
Fumar	6.11.8 e
Infracción de las reglas de seguridad de manera peligrosa	6.12.6.3
Infracción información falsa	6.12.6.1 c
Infracciones graves de seguridad	6.12.6.3
Inscripción máxima de deportistas	6.6.1.4
Inspección de campos por el delegado técnico	6.4.1.9
Interrupciones	6.11.3
Jurado – Asesoramiento, Asistencia y Supervisión	6.8
Jurado – Decisiones sobre fallas en las pruebas posteriores a la competición	6.7.9.3
Jurado – Examen y verificación antes de la competición	6.8.3
Jurado – Jurado de Competición – Deberes y Funciones	6.8
Jurado – Responsabilidades	6.8
Jurado RTS – Blancos de puntuación electrónica EST	6.10.3
Láminas de control – 25m EST	6.3.5.4
Liberación de la carga propulsora después de que comience la competición	6.11.2.2
Línea de blancos	6.4.5.4
Línea de tiro, marcado y medición	6.4.5.4
Listas de resultados – Abreviaturas	6.14.4.2
Listas de salida	6.6.5



Llegada tardía del deportista	6.11.4
Manejo de armas	6.2.2
Manejo de armas – Después de ALTO	6.2.3.6
Marcadores de campo	6.4.2 i
Medidores e instrumentos	6.5
Miembros del jurado – Deportistas u oficiales de equipo	6.8.14
Monitor – Visibilidad	6.10.4 d
Moverse a otro puesto de tiro	6.10.9.4
No firmar el acta de la impresora – EST	6.10.4 g
Normas para campos de Blanco Móvil: – General	6.4.15
Notificación de fallo al registrar o mostrar un disparo (EST)	6.10.9.3
Numeración de marcos de blanco y puestos de tiro	6.4.3.6
Objetivo y propósito de las reglas de la ISSF	6.1.1
Oficiales de competición	6.9
Oficiales técnicos de EST	6.10.1
Orden de “ALTO”	6.11.1.3
Órdenes de campo	6.2.3
Perturbaciones	6.11.7
Platos de arcilla	6.3.6
Platos flash	6.3.6.2
Procedimiento para el examen de los EST	6.10.8
Procedimientos de control de equipos	6.7.6.2
Programa oficial del campeonato	6.6.1.1
Propaganda	6.12.1
Prórroga de tiempo por parte del jurado – Traslado a otro puesto de tiro	6.11.3.2
Protección auditiva	6.2.5
Protección ocular	6.2.6
Protesta sobre el valor de un disparo en EST	6.10.7
Protestas – Puntuación protestas – Jurado RTS	6.16.5
Protestas – Verbales	6.16.2
Protestas de puntuación: – EST	6.10.7
Protestas por escrito, decisión enviada a la sede de la ISSF	6.16.7
Protestas y apelaciones	6.16
Prueba de Pistola 25m Tiro Rápido – Grupos de blancos	6.4.11.3
Pruebas de 10 m – Reglas específicas para pruebas de Pistola Aire 10 m	6.11.2
Pruebas de equipos mixtos de Carabina Aire 10m + Pistola Aire 10 m	6.18
Pruebas de tiro reconocidas	
Pruebas femeninas y masculinas	6.1.2 h
Pruebas por equipos mixtos - Carabina 10m + Pistola 10m	6.18
Puesto de tiro – Equipamiento - General	6.4.7.2
Puntuación decimal	6.3.3.1/6.3.3.2/6.3.3.3
Puntuación y procedimiento de resultados	6.14
Puntuaciones preliminares	6.14.1
Reanudar disparos después de ALTO	6.2.3.6
Reclamación durante los disparos de ensayo en las finales	6.17.1.8 a
Récords mundiales	6.14.9
Récords mundiales – Juveniles	6.14.9.2
Reemplazo de un deportista en un prueba por equipos	6.6.5 c



Reglas de campo	6.4.3
Reglas de manejo de armas	6.2.2
Reglas de vestimenta – Vestimenta apropiada	6.7.5 / 6.20
Relojes en los campos de tiro	6.4.3.5
Requisitos de luz en los campos interiores	6.4.14
Responsabilidad del deportista	6.12.4
Responsabilidad del RO, “CARGUEN”, “YA”, “ALTO”, “DESCARGUEN”	6.2.3.1
Ropa de camuflaje	6.22.3.1
Sección foso, Trap y Doble Trap	6.4.18.5
Seguridad de los campos	6.2.1.2
Servicios de comunicación en el campo de tiro	6.4.2 q
Sistemas de control de blancos	6.3.5
Skeet equipo mixto	6.20
Sombra en blancos	6.4.3.1
Sustancias – Poner en el puesto de tiro	6.11.8 b
Tableros de tiro	6.4.7.1
Tapajos laterales	6.7.8.1
Tarifas – Protesta y apelaciones	6.16.4
Tarjetas de penalización	6.12.6.2 a / b / c / e
Teléfonos móviles	6.11.8 f/6.7.4.4
Tiempo de preparación, manejo de armas, disparo en seco, ejercicios de puntería	6.11.1.1.f
Tiempo restante	6.11.1.2 e
Transferir los valores de disparos excesivos – Situación de cuenta atrás	6.11.5
Variaciones horizontales de los centros de los blancos	6.4.6.2
Ventaja desleal sobre otros	6.7.1 / 6.1.4
Vestimenta apropiada para un prueba pública deportiva	6.7.5 / 6.20



ANEXO A – REGLAS DE PUNTUACIÓN PARA BLANCOS DE PAPEL

Introducción:

A partir de las reglas ISSF de 2017-2020, las reglas para la puntuación de blancos de papel se eliminaron de las **reglas técnicas generales y especiales de ISSF** y se consolidaron en este anexo A del reglamento técnico general **RTG de ISSF**. Las pruebas de tiro de los Juegos Olímpicos y todos los Campeonatos Mundiales de la ISSF, Copas del Mundo y Copas Mundiales Júnior deben realizarse con blancos de puntuación electrónicos, pero la ISSF reconoce que algunos Campeonatos Continentales y muchas competiciones nacionales, regionales y de clubes continúan usando blancos de papel. Estas **reglas para la puntuación de blancos de papel** son válidas para regir las competiciones que utilizan la puntuación de los blancos de papel. Se deben usar otras reglas de la ISSF, según corresponda, para regir todas las demás operaciones de competición

1 BLANCOS DE PAPEL Y CALIBRADORES DE PUNTUACIÓN

1.1 Blancos oficiales ISSF

1.1.1 Las dimensiones y especificaciones del blanco y de los anillos de puntuación para todos los blancos aprobados por la ISSF están descritos en la regla 6.3.4.

1.1.2 Los blancos están divididos en zonas de puntuación mediante anillos de puntuación. Las dimensiones de todos los anillos de puntuación se miden desde los bordes exteriores (diámetro exterior) de los anillos de puntuación.

1.1.3 En campeonatos de la ISSF, solo se permiten blancos con una (1) zona negra de puntería, excepto el 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 adecuada en condiciones normales de luz (excepto para el blanco de pistola de tiro rápido 25m y para blanco móvil 50m).

1.2 Requisitos de comprobación de los blancos (se aplica solo a campeonatos de ISSF)

1.2.1 Las muestras de todos los blancos de papel, (5 de cada tipo) que se utilizarán en los Campeonatos de la ISSF, deben enviarse al secretario general de la ISSF para su prueba, 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** deben ser examinadas nuevamente por los delegados técnicos antes del comienzo del campeonato. Solo se pueden usar blancos que sean iguales a las muestras aprobadas.

1.3 Puntuación de los blancos.

1.3.1 Los blancos deben puntuarse con calibradores de puntuación que cumplan con la regla 1.4 (debajo) o con sistemas electrónicos de puntuación aprobados por la ISSF.

1.3.2 Los blancos de carabina, fusil y pistola pueden puntuarse en valores de anillo completo o si se utiliza un sistema de puntuación electrónica aprobado, en valores decimales. Las puntuaciones decimales de los anillos se determinan dividiendo la zona de puntuación de un anillo completo, en diez anillos de puntuación iguales, que se designan con valores decimales comenzando con cero (ejemplo 10.0, 9.0, etc.) y acabando en nueve (ejemplo 10.9, 9.9, etc.);



1.3.3 **Los blancos de papel** deben tener un color y una superficie no reflectantes que hagan que la zona negra de puntería (centro) sea claramente visible a distancias apropiadas bajo condiciones normales de luz. El blanco de papel y los anillos de puntuación deben conservar la precisión de sus dimensiones, en todas las condiciones meteorológicas y climáticas. El blanco de papel, debe registrar agujeros de disparo sin rasgaduras o distorsiones excesivas.

1.4 **Calibradores de puntuación y su uso**

Cuando se utilizan blancos de papel, se deben usar sistemas de puntuación electrónicos o medidores de puntuación aprobados por la ISSF, para puntuar los impactos dudosos. Los calibradores de puntuación deben cumplir con los siguientes requisitos:

1.4.1 **Pistola fuego central 25m.**

Diámetro del borde de medición:	9,65mm. (+0,05/-0,00mm.)
Grosor del borde:	0,50mm. Aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Según calibre a puntuar
Longitud del calibrador:	10mm a 15mm.
A utilizar en	Pistola fuego central

1.4.2 **Fusil 300 m.**

Diámetro del borde de medición:	8.00mm (+0.05/-0.00mm)
Grosor del borde:	0.50mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Según calibre a puntuar
Longitud del calibrador:	10mm a 15mm
A utilizar en	Fusil 300m

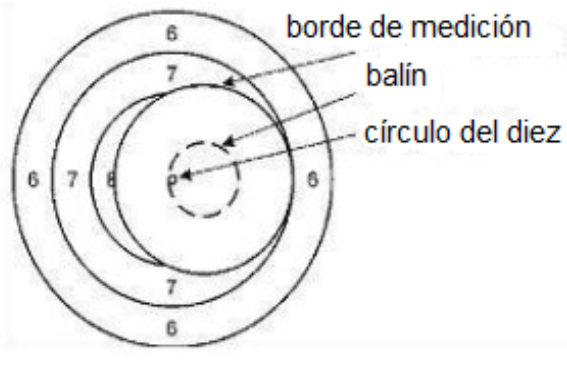
1.4.3 **Carabina y pistola de calibre pequeño 5.6mm (calibre .22”)**

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

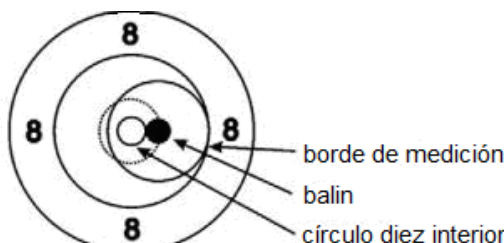
1.4.4 **Calibradores INTERIORES para 4,5mm.**

Diámetro del borde de medición:	4.50mm (+0.05/-0.00mm)
Grosor del borde:	0.50mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Diámetro del borde de medición menos 0,02mm. (4,48mm.)
Longitud del calibrador:	10mm a 15mm
A utilizar en	Medición de los anillos 1 y 2 de carabina de aire y blanco móvil 10m. Medición del anillo 1 de blancos de pistola de aire 10m

1.4.5 **Utilización del calibrador EXTERIOR de pistola aire 10m para puntuar el diez interior de carabina aire 10m**

	<p>Si el borde exterior de de un calibrador exterior de pistola aire no sale del círculo del (7) siete de un blanco de rifle de aire, entonces el valor de un impacto es de un (10) diez interior</p>
--	---

1.4.6 **Utilización del calibrador EXTERIOR de DIECES INTERIORES de pistola aire para puntuar diez interior de pistola aire.**

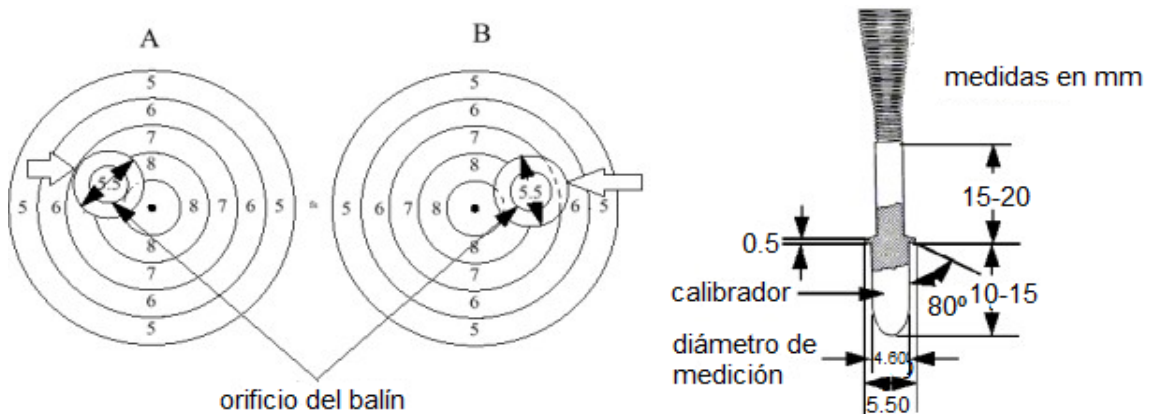
Diámetro del borde de medición:	18.0mm (+0.00/-0.05mm)
Grosor del borde:	0.50mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	4.60mm (+0.05mm)
Longitud del calibrador:	10mm a 15mm
A utilizar en	Determinación del diez (10) interior de pistola aire
	<p>Si el borde exterior de un calibrador exterior de diez (10) interior 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 (10) interior.</p>

1.4.7 **Calibrador EXTERIOR de 4,5mm para carabina aire 10 m y blanco móvil aire 10m**

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

1.4.8 **Utilización del calibrador EXTERIOR de carabina aire 10m**

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.

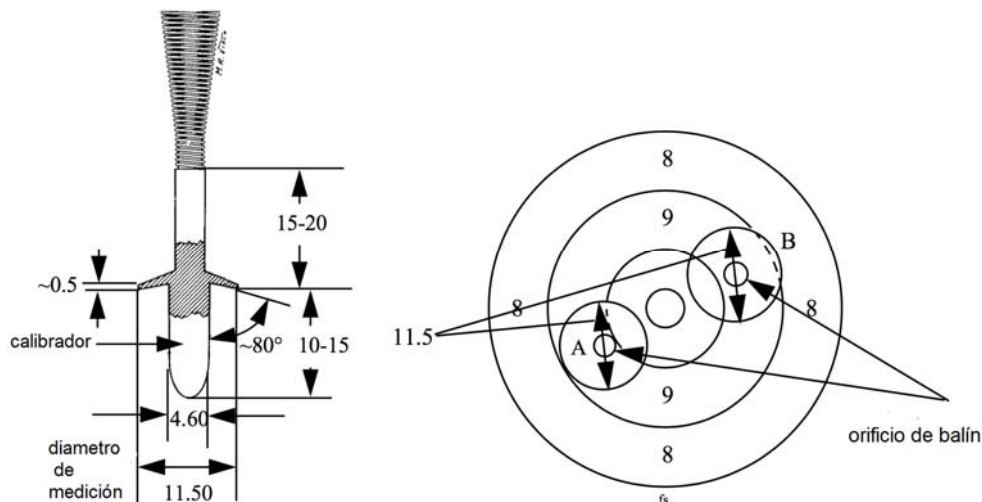


La ilustración “B” representa un impacto dudoso. Se ve el borde exterior del calibrador pasando la zona del 7 y dentro de la zona del 6, por lo tanto, el impacto es un 8.

1.4.9 **Calibrador EXTERIOR de 4.5mm para pistola aire 10 m**

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

1.4.10 Calibrador EXTERIOR para pistola aire 10m



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 cada uno de sus lados.

- Para Pistola fuego central 25m (9,65mm.) la distancia entre las líneas es de 11,00mm. (+0,05mm. - 0,00mm.), medida entre los bordes interiores; y
- Para las competiciones de pequeño calibre (5,6mm.), la distancia entre las líneas es de 7,00mm. (+0,05mm. - 0,00mm.), medida entre los bordes interiores. (Para ser utilizado en las pruebas de Pistola 25m. y 5,6mm.)

2 EQUIPAMIENTO DEL CAMPO Y DEL PUESTO DE TIRO.

2.1 Blancos testigo.

Los blancos testigo para campos de 50m y 300m deben utilizarse de acuerdo con el artículo 6.3.5.2. La zona inmediatamente detrás de los blancos debe estar cubierta por blancos testigos. Se deben proporcionar nuevos blancos testigo para cada deportista en cada fase.

2.2 Blancos testigo para campos de 25m

- Se deben usar blancos testigo para todas las competiciones de Pistola 25m, para ayudar a la identificación de los disparos que pueden haber fallado los blancos;
- Como mínimo, deberán cubrir todo el ancho y alto de los marcos a 25m. (los 5 blancos). Deben localizarse, a una distancia uniforme de un (1) metro, detrás de los blancos de competición. Deben ser continuos o en marcos contiguos sin espacio entre ellos, para registrar cualquier disparo entre los blancos de competición.

- c) Deben de estar hechos de un papel no reflectante de un color neutro, similar al color del blanco de competición; y
- d) Para pruebas de 25m, deberán cambiarse, para cada deportista y para cada fase.

2.3 Sistema de cambio de blancos

- 2.3.1 Los campos de tiro de 10m deben estar equipados con transportadores o sistemas de cambio de blancos que permitan cambiarlos después de cada disparo.
- 2.3.2 Los campos de tiro de 50m deben estar equipados con transportadores o sistemas de cambio de blancos que permitan cambiarlos después de cada disparo.
- 2.3.3 Los campos de tiro de 300m deben estar equipados con transportadores que permitan que los blancos sean bajados y marcados después de cada disparo.

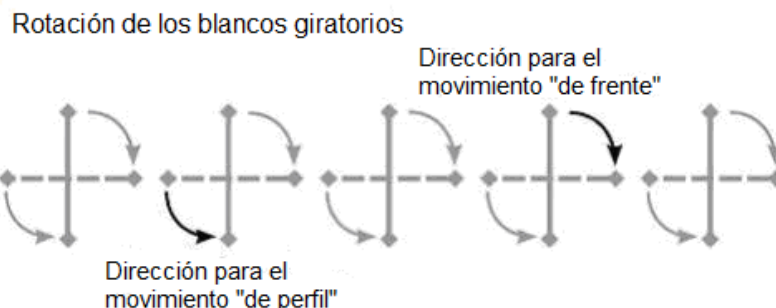
2.4 Requisitos de los puestos de tiro, para el encargado de registro

- 2.4.1 Se les debe proporcionar un pupitre, una silla y un telescopio.
- 2.4.2 Un tablero de 50 cm x 50 cm, aproximadamente, en donde el encargado de registro pueda publicar la puntuación no oficial, para informar a los espectadores. El tablero deberá situarse de modo que pueda ser visto fácilmente por los espectadores, pero sin tapan la visión a los deportistas

2.5 Reglas para las instalaciones de blancos giratorios a 25m

La estructura de los blancos giratorios para la prueba de pistola tiro rápido 25m deben ponerse en grupos de cinco (5) blancos, todos a la misma altura (+1cm), funcionando simultáneamente y enfrentados al puesto de tiro central del grupo. La distancia entre los centros de los blancos, de 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 (\pm 10 grados) alrededor de un eje vertical. En las fases de precisión de las pruebas de 25 m pueden usarse estructuras de blancos fijos.
 - a) El tiempo de giro para ponerse de frente al deportista no debe exceder de 0,3 segundos;
 - b) Cuando los blancos giren no debe percibirse ninguna vibración que distraiga al deportista; y
 - c) Vistos desde la parte superior, los blancos deben girar en el sentido de las agujas del reloj, para ponerse de frente, y en sentido contrario para ponerse de perfil.



- d) Los blancos en una sección deben girar todos simultáneamente, lo que debe lograrse mediante el uso de un mecanismo que proporcione eficacia en la operación y precisión en los tiempos.



- 2.5.2 El sistema automático de giro y sincronización debe garantizar, una sincronización precisa y constante y que los blancos permanezcan en la posición de frente durante el periodo de tiempo especificado y que vuelvan a la posición de perfil después del tiempo especificado (+ 0,2 segundos - 0,0 segundos).
- El tiempo debe comenzar al iniciarse el movimiento de los blancos para ponerse de frente y detenerse en el momento en que empiezan a girar en sentido contrario; y
 - Si el tiempo es inferior al especificado, o superior de 0,2 segundos, el RO, actuando por su cuenta o por instrucciones de un miembro del jurado, debe detener la tirada, para permitir que se regule el mecanismo de sincronización. En tales casos, el jurado puede posponer el comienzo o la reanudación de la tirada.
- 2.5.3 Los tiempos de posición frontal para pruebas de 25m son:
- Pistola tiro rápido 25m: 8, 6 y 4 segundos;
 - Pistola estándar 25m: 150, 20 y 10 segundos;
 - Pistola 25m y Pistola fuego central 25m, en las fases de tiro rápido: tres (3) segundos de frente, para cada disparo, alternándose con puestas de perfil de siete (7) segundos ($\pm 0,1$ segundos); y
 - 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 utilizan tableros de respaldo sólidos para los blancos, la zona correspondiente del ocho (8-10) al diez debe recortarse del tablero de respaldo o ser de cartón para facilitar la puntuación.

3 DEBERES DE LOS OFICIALES DE COMPETICIÓN

3.1 Deberes de los miembros del jurado, solo pruebas de 25 m

- Para las pruebas de 25m cuando se utilizan blancos de papel, se debe designar un miembro del jurado RTS y/o del jurado de pistola, para cada sección de campo o para cada cinco (5) a diez (10) blancos (es decir uno por cada árbitro de blancos). Debe acompañar al árbitro de blancos en la línea de blancos.
- El miembro del jurado debe comprobar que los blancos, son inspeccionados antes de que comience la puntuación, buscando el número correcto de disparos, la proximidad a las líneas de puntuación, etc. Las situaciones dudosas deben resolverse antes de comenzar la puntuación.
- Las decisiones sobre disparos dudosos serán tomadas simultáneamente por dos (2) miembros del jurado y el árbitro de blancos. Un miembro del jurado actuará como presidente e colocará el calibrador de puntuación, si es necesario.
- El miembro del jurado en la línea de blancos, debe asegurarse de que todos los resultados registrados por el segundo encargado del registro en la línea de blancos, sean correctos y que las decisiones del jurado estén debidamente anotadas y certificadas en las hojas de puntuación; y
- El miembro del jurado debe asegurarse que los blancos no estén parcheados y los disparos no estén indicados con los discos de colores hasta después de que se hayan resuelto los disparos dudosos y la puntuación haya sido registrada correctamente por el segundo encargado de registro.



3.2 **Deberes y funciones del encargado del registro.**

Cuando se utilizan blancos de papel, se puede designar un encargado de registro para cada puesto de tiro. Los encargados del registro deben:

- a) Completar o verificar la información correspondiente en la hoja de puntuación y en el marcador, (nombre del deportista, número de dorsal, número de puesto de tiro, etc.);
- b) Tener un telescopio si se utiliza el cambio de blancos operado a distancia. Si el encargado de registro controla el cambio de blanco, debe esperar unos segundos antes de dar la señal para cambiar el blanco, para dar al deportista la oportunidad de detectar sus disparos.
- c) Anotar el valor preliminar de cada disparo en la tarjeta de puntuación y en el marcador situado al lado o encima de su mesa, para información de los espectadores; y
- d) En los campos de tiro donde los blancos retornan mecánicamente a la línea de tiro, recogerá los blancos inmediatamente después de cada serie de diez (10) disparos y los colocará en un contenedor cerrado con llave para que el personal autorizado los recoja y entregue en la oficina RTS.

3.3 **Deberes y funciones de los árbitros de foso de blancos.- 50m y 300m**

- a) El número de árbitros de foso debe corresponderse con el número de árbitros de campo. En las operaciones de foso, son responsables de su sección de campo asignada o grupo de blancos para garantizar que los blancos se cambien rápidamente, se puntúen, se marquen y se vuelven a subir para el siguiente disparo del deportista. Los árbitros de foso deben:
- b) Asegurarse de que no haya impactos de disparos en la superficie blanca del blanco y que las marcas de los disparos en el marco estén claramente marcadas.
- c) Si no se puede localizar un impacto en un blanco, el árbitro de foso es responsable para determinar si el impacto está en un blanco vecino y consultarlo con el jurado y con el RO, para resolver la situación.
- d) Cuando se utilizan cajas de blancos automáticos, los árbitros de foso son responsables de cargar los blancos correctos en las cajas, de recoger los blancos y prepararlos para su entrega a la oficina RTS; y
- e) También son responsables de marcar en los blancos las irregularidades que se hayan producido.

3.4 **Árbitro de blancos de 25m**

Debe designarse un árbitro de blancos para cada sección de campo o para cada grupo de cinco (5) o diez (10) blancos. El número de árbitros de blancos debe corresponder al número de RO. El árbitro de foso debe:

- a) Ser responsable del grupo de blancos que se le encomiende;
- b) Debe llamar la atención del miembro del jurado para todos los disparos de valor dudoso y, después de haber tomado una decisión, debe marcar el lugar y el valor de los disparos.



- c) Garantizar que los blancos se puntúen de forma rápida, precisa y eficiente, parcheados y/o cambiados, según sea necesario y según lo exijan las reglas; y
- d) Asistir en la resolución de situaciones dudosas de acuerdo con las reglas de la ISSF, en coordinación con el RO y el jurado.

3.5 **Segundo encargado del registro de 25 m – Blancos de papel**

Todas las fases de todas las pruebas de 25m se califican oficialmente en el campo de tiro. El segundo encargado del registro está en la línea de blancos. Debe registrar las puntuaciones en las tarjetas de puntuación según lo indique el árbitro de blancos. Si hay una diferencia entre la puntuación marcada por el encargado de registro y la del segundo registrador, que no se puede resolver, será válida la puntuación anotada por el segundo registrador.

3.6 **Marcador de blancos de 25m: blancos de papel.**

Una vez que se completa la puntuación, el marcador de blancos parcheará los agujeros en el blanco, las hojas de control y los blancos testigo, o cambiará los blancos o las hojas de control según las instrucciones.

4 **PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN**

4.1 **Manipulación de blancos de papel en Carabina y Pistola aire 10m**

- a) El cambio de los blancos lo realizarán los deportistas bajo la supervisión de los RO;
- 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 el lugar conveniente para que el encargado del registro los ponga en un contenedor seguro, para que el personal autorizado los recoja y los entregue en la oficina RTS.

4.2 **Manipulación de blancos de papel en Carabina y Pistola 50m**

- a) Si se utilizan **transportadores o cambiadores de blancos automáticos**, el deportista o el controlador del registro pueden controlar el cambio de blancos;
- b) En cualquier caso, el deportista es responsable de disparar al blanco correcto; y
- c) Si el deportista considera que el marcado o cambio de blancos es demasiado lento, puede informarlo a un RO. Si el RO o el jurado consideran que la reclamación está justificada, deben corregir la situación. Si el deportista o un oficial del equipo consideran que no hay mejora, el deportista o un oficial del equipo pueden protestar ante el jurado. El jurado puede conceder una ampliación de tiempo de hasta un máximo de 10 minutos. Tales reclamaciones no se pueden hacer en los últimos 30 minutos de competición, excepto en circunstancias inusuales.



4.3 **Demasiados disparos en blancos de papel**

- a) Si un deportista efectúa **más disparos** a uno de sus blancos de competición que los previstos en la prueba, no debe ser penalizado por los primeros dos (2) disparos;
- b) Para el tercero y todos los siguientes disparos en exceso, debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada disparo efectuado de más en esa prueba;
- c) La deducción de dos (2) puntos debe hacerse en la serie en la que se produzca el tercer disparo o los siguientes disparos de más. También debe efectuar un número de disparos menor a los blancos restantes para que el número de disparos no exceda el previsto en el programa;
- d) El proceso de puntuación en esta situación, requiere la transferencia del valor de los disparos en exceso, a blancos con un número inferior de disparos programados originalmente, llevando así cada blanco al número total de disparos designado en el programa y en las reglas;
- e) Si los disparos reales que se van a transferir no pueden establecerse claramente, los disparos con el valor más bajo deben transferirse al siguiente blanco o los disparos con el valor más alto deben transferirse de nuevo a el(los) blanco(s) anterior(es) para que el deportista no obtenga ninguna ventaja en una situación de "cuenta atrás"; y
- f) Todas las fases de Carabina o Fusil, 3 Posiciones se consideran una (1) prueba.

4.4 **Cuando se autorizan los disparos de ensayo.** Cuando se autorizan disparos de ensayo durante una competición, porque un deportista ha sido interrumpido o trasladado a otro puesto de tiro y el uso de sistemas automáticos, de blancos de papel, hace que sea imposible proporcionar un nuevo blanco de ensayo, los disparos de ensayo deben efectuarse en el siguiente blanco de competición no utilizado. Se deben efectuar dos (2) disparos de competición en el siguiente blanco, de acuerdo con las instrucciones dadas por el RO o los miembros del jurado;

5 **PROCEDIMIENTO DE PUNTACIÓN**

5.1 **Puntuación en la oficina RTS**

Cuando se utilicen blancos de papel, en las siguientes pruebas, los blancos deben puntuarse en la oficina RTS:

- a) Pruebas de Carabina en 10m, 50m y Fusil 300m;
- b) Pruebas de Pistola en 10m y 50m;
- c) Pruebas de Blanco Móvil a 10m y 50m;
- d) Todos los resultados de estas pruebas o fases que se puntúan en el campo de tiro son considerados como resultados preliminares.

5.1.1 **El jurado RTS** debe supervisar la puntuación y todo el trabajo realizado en la oficina RTS y, cuando se utilizan blancos de papel, en la línea de blancos de 25 metros dirige cómo se puntúan los disparos dudosos, determina su valor y resuelve cualquier duda o protesta de puntuación.



- 5.1.2 Todos los blancos para las pruebas que se puntuarán en la oficina de RTS deben transportarse, en un contenedor cerrado con llave, desde la línea de blancos hasta la oficina RTS, con la seguridad adecuada, inmediatamente después de haber sido disparados.
- 5.1.3 Los blancos de competición, para las pruebas que se califican en la oficina RTS, deben estar numerados y deben coincidir con la hoja de puntuación. La oficina RTS es responsable de la numeración correcta de los blancos y debe comprobarlos antes de cada competición y antes de que se entreguen al CRO o a otros árbitros de campo.
- 5.1.4 En la oficina RTS, los siguientes procedimientos de puntuación deben ser comprobados por un segundo árbitro:
- Determinar el valor individual de los disparos;
 - Determinar y contar cada diez interior;
 - Sumar el valor de los disparos o puntos a descontar;
 - Sumar la serie individual y el total general; y
 - Cada árbitro debe certificar su trabajo con sus iniciales en el blanco, en la hoja de puntuación o en la lista de resultados.

5.2 **Determinación del valor de los disparos en blancos de papel**

- 5.2.1 Todos los impactos se puntúan de acuerdo con el valor más alto, de cualquier zona o anillo de puntuación del blanco, que sea alcanzado o impactado por el proyectil. Si alguna parte de un anillo de puntuación de mayor valor es tocada por el proyectil, el disparo debe puntuarse con el valor más alto de las dos zonas de puntuación. Esto está determinado por si el impacto o un calibrador insertado en él, toca alguna parte del borde exterior de la línea de puntuación.

Una excepción a esta regla es la puntuación del diez interior, en el Blanco de Carabina Aire 10m

- 5.2.2 Los disparos dudosos deben determinar su valor por medio de un calibrador u otro dispositivo. Los calibradores siempre deben insertarse, en el impacto 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, un impacto muy desgarrado o impactos de proyectil superpuestos, el valor del disparo debe determinarse utilizando (superponiendo) una plantilla plana y transparente con un círculo grabado, del tamaño apropiado. Dicha plantilla ayudará a reconstruir la posición real del impacto y del anillo de puntuación.
- 5.2.4 Si dos árbitros de clasificación no están de acuerdo con el valor de un disparo, se debe solicitar inmediatamente la decisión del jurado.
- 5.2.5 El calibrador puede ser insertado en el impacto, solamente una vez y, solo 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 de blancos de papel de 25m**

El jurado debe supervisar todos los procedimientos de puntuación. La hoja de puntuación (mantenida por el segundo encargado del registro) debe estar firmada por el árbitro de blancos y por el miembro del jurado de la línea de blancos. Esta hoja original debe enviarse a la oficina RTS por un medio seguro, para comprobar la suma y el registro final

5.3.1 **Disparos rasgados**

- a) Los disparos efectuados mientras el blanco está en movimiento no deben puntuarse como válidos, a no ser que la mayor dimensión horizontal del impacto (la marca delantera de la bala en la superficie del blanco se ignora) sea inferior a 7mm en las pruebas a 25m, de calibre 5,6mm (.22") u 11mm en la prueba de Pistola Fuego Central 25m; y
- b) El impacto alargado horizontalmente en el blanco debe medirse con una plantilla de rasgados. Cuando el borde interior de la línea grabada de la plantilla, toca una línea de puntuación, se contará el punto de mayor valor de las dos zonas.

5.3.2 Tan pronto como los árbitros de foso reciban la señal de que el campo esta seguro, los blancos deberán ponerse de frente. El árbitro de foso, junto con al menos un miembro del jurado, debe señalar los valores de los impactos, en cada blanco y, anunciarlos en voz alta al encargado del registro en la línea de tiro. El encargado del registro los anotará en el registro de campo y en el pequeño tablero de puntuaciones cerca de su mesa. El segundo encargado del registro debe acompañar al árbitro de blancos y anotar el valor de los disparos en una hoja de puntuación. La posición y el valor de los disparos en el blanco deben indicarse, al deportista y a los espectadores, de la siguiente manera:

- a) En la prueba de Pistola Tiro Rápido 25m usando discos de colores. Estos discos deben tener un diámetro de 30mm a 50mm. Deben ser de color rojo por un lado y de color blanco por el otro. Deben tener un eje a través del centro del disco que se extiende en ambos lados de aproximadamente 5mm de diámetro y 30mm de longitud. Después de cada serie de cinco (5) disparos, y una vez decidido y anunciado el valor de los disparos, el árbitro de foso debe colocarlos en los impactos de bala;
- b) El diez debe indicarse con el lado rojo mirando al deportista. Los valores menores de diez deben ser indicados con el lado blanco mirando al deportista. Después de indicar los impactos de esta manera, se debe mostrar el resultado total de la serie en el pequeño marcador cerca de su mesa y, anotado por el segundo encargado del registro. El total de la serie también debe ser anunciado. Los discos, entonces, deben ser retirados y los blancos parcheados;
- c) En las pruebas de Pistola Estándar 25m, Pistola 25m y Pistola Fuego Central 25m, la ubicación y el valor de los impactos se indican mediante una paleta con un mango de aproximadamente 300mm de largo y con un disco pequeño en un extremo con un diámetro de 30mm 50mm, de color rojo por un lado y de color blanco por el otro. El disco debe colocarse sobre el(los) impacto(s) en la zona del diez, con el lado rojo hacia el deportista, mientras el árbitro de blancos anuncia el valor de los impactos. Para los impactos con un valor inferior a diez, se debe mostrar el lado blanco. Cuando una serie de disparos se efectúa sobre el mismo blanco, la puntuación debe ser anunciada comenzando por el diez. El total de la serie debe anunciarse después de que todos los disparos se hayan indicado, individualmente, y



d) Los disparos de ensayo deben indicarse y anotarse.

5.3.3 El árbitro de blancos y el RO deben comprobar que los resultados de la hoja de puntuaciones son los mismos que los registrados en las líneas de blancos. Si hubiera alguna diferencia de opinión con respecto a la indicación del valor de un disparo, el asunto debe resolverse inmediatamente.

5.3.4 Tan pronto como los impactos estén indicados y anotados:

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

b) Los blancos deben ser reemplazados y los blancos testigo deben ser parcheados o cambiados para la siguiente serie; o

c) Los blancos y los blancos testigo deben retirarse rápidamente y ser reemplazados con nuevos blancos para el siguiente deportista.

5.3.5 Antes de abandonar el campo, el deportista debe firmar la hoja de puntuación completada, junto a la puntuación total para identificar su puntuación,

5.4 **Empates**

Los empates se resolverán de acuerdo con el RTG 6.15

5.5 **Protestas sobre puntuación en blancos de papel**

5.5.1 Cuando se utilicen blancos de papel, un deportista o delegado de equipo que considere que un disparo fue puntuado o anotado incorrectamente podrá protestar la puntuación, excepto las decisiones tomadas con respecto al valor de los disparos efectuados usando un calibrador, que son definitivas y no se pueden protestar. Una protesta sólo puede hacerse para un disparo específico. En caso de que se protesten otros disparos, se pagará una tarifa por separado.

5.5.2 Las protestas de puntuación solo se pueden hacer en las puntuaciones que se hayan decidido sin usar un calibrador o cuando se hayan realizado inscripciones incorrectas en la lista de resultados o en la hoja de puntuación.

5.5.3 La tarifa de protesta (50,00 EUR) se pagará cuando se hace la protesta.

5.5.4 Cuando los blancos de papel se usan y puntúan en la oficina RTS, el jefe del equipo o el deportista tienen derecho a ver los impactos de los disparos protestados, pero no se les permite tocar los blancos.



6 PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN Y MARCADO A 300 METROS

6.1 Tan pronto como el marcador de blancos reciba una señal de que se ha efectuado un disparo sobre ese blanco, debe indicarlo. **La indicación de los disparos** debe realizarse de acuerdo con el siguiente sistema. Tan pronto como el marcador en el foso reciba una señal para marcar, debe:

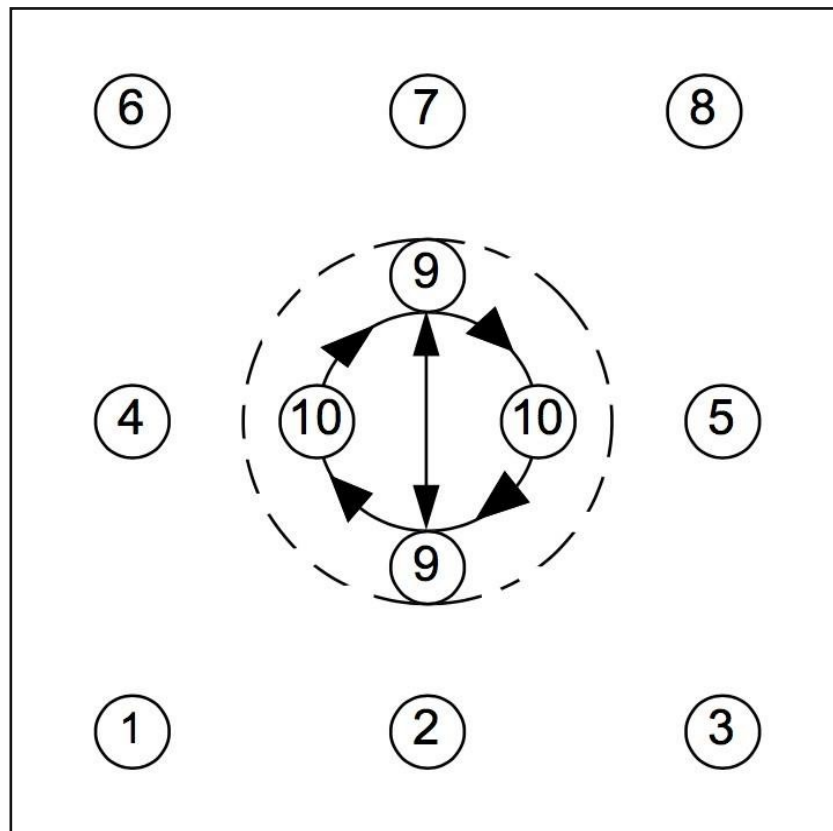
- a) **Bajar** el blanco;
- b) **Cubrir** el impacto con una pegatina transparente y superponer una pegatina de contraste para marcar la situación del último disparo.
- c) **Elevar** el blanco; y
- d) **Mostrar** el valor del impacto mediante un sistema de discos.

6.2 Cuando se utiliza el sistema de paleta de puntuación para indicar el valor de un impacto, debe realizarse con un disco circular de 200mm a 500mm de diámetro. Estará pintado de negro en un lado y de blanco en el otro y montado en un mango delgado que se fija normalmente en el lado blanco de 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)

- a) La posición del **último impacto** debe estar marcada
- b) El valor de los impactos que obtienen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 u 8 puntos debe mostrarse **colocando la paleta con el lado negro** hacia la línea de tiro, en el lugar apropiado en el marco del blanco, en la posición elevada, como se muestra en la siguiente figura
- c) Si un impacto **es un nueve**, se debe mover la paleta hacia arriba y hacia abajo dos veces sobre la zona negra, con el lado blanco hacia la línea de tiro;
- d) Si el impacto **es un diez**, la paleta, con el lado blanco hacia la línea de tiro, se debe mover dos veces en círculo en el sentido de las agujas del reloj, por delante de la zona negra del blanco, como se muestra en la siguiente figura;
- e) Un disparo que **no impacte en el blanco** se marca sólo moviendo el lado negro de la paleta tres (3) o cuatro (4) veces a un lado y al otro de la superficie del blanco; y
- c) Si el disparo está en el blanco, **pero no en la zona de puntuación**, primero se marcará indicando un cero y después mostrando la posición del impacto.

6.3 Diagrama de señalización de disparos



- 6.5 El blanco de ensayo debe de marcarse claramente con una franja diagonal negra en la esquina superior derecha del blanco. La franja debe ser claramente visible a simple vista a una distancia adecuada en condiciones normales de luz. En el caso de blancos operados mediante operador de foso, el blanco de ensayo no debe aparecer mientras el deportista está efectuando disparos de **COMPETICIÓN**.