



International Shooting Sport Federation
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federación Internacional de Tiro Deportivo
ISSF • Bavariaring 21 • D-80336 München • Germany
Phone: +49-89-5443550 • e-mail: munich@issf-sports.org
Fax: +49-89-54435544 • internet: <http://www.issf-sports.org>

Estatutos Oficiales

Reglas y Regulaciones

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

EDICION 2017 (Segunda impresión, ENE/2018)
EN VIGENCIA DESDE 1º ENERO DE 2017



FAT



Tabla de Contenidos

Tarifas	6
1. CONSTITUCIÓN DE LA ISSF	8
Anexo 1 Directrices para la "Constitución de la ISSF"	22
2. TERMINOS DE REFERENCIA	24
3. REGULACIONES GENERALES ISSF	32
Artículo 3.12.3.1, Anexo "Q":	
Reglamento especial para la participación en los eventos deportivos de tiro de los Juegos Olímpicos en Tokio 2020.	58
Artículo 3.12.3.2, Anexo "D": Declaración del deportista y número de identificación ISSF. Formulario de solicitud	59
Artículo 3.12.3.3, Anexo "G": Procedimientos generales para organizar comités	64
Artículo 3.12.3.4, Anexo "W": Procedimientos de solicitud para Campeonatos Mundiales y Copas Mundiales ISSF	65
Artículo 3.12.3.5, Anexo "CE": Código de Etica ISSF	71
Artículo 3.12.3.6, Anexo "R": Procedimientos para la verificación de récords mundiales	83
Artículo 3.12.3.7, Anexo "P": Reglas para presentar y decidir protestas	84
Artículo 3.12.3.8, Anexo "TA": Pautas para la Academia ISSF (antigua Academia de Capacitación ISSF)	86
Artículo 3.12.3.9, Anexo "J": Pautas para las licencias de jueces	88
Artículo 3.12.3.10, Anexo "S": Pautas para licencias Referee de escopeta	104
Artículo 3.12.3.11, Anexo "A": Pautas para actividades asuntos públicos	116



Artículo 3.12.3.12, Anexo “B”: Pautas cobertura de medios, radiodifusión y publicidad	118
Artículo 3.12.3.13, Anexo “AC”: Comité de Atletas	119
4. ELEGIBILIDAD DE ISSF, DERECHOS COMERCIALES Y PATROCINIO / REGLAS DE PUBLICIDAD	122
5. REGULACIONES ANT DOPING	138
6. REGLAMENTO TECNICO GENERAL	208
ANEXO – REGLAS PARA BLANCOS DE PAPEL	360
7. REGLAS DE RIFLE	378
8. REGLAS DE PISTOLA	408
9. REGLAS DE ESCOPETA	446
10. REGLAS DE BLANCO EN MOVIMIENTO	546

Documentos separados disponibles en Sede ISSF o para descargar en el sitio web de la ISSF::
ISSF Identidad corporativa y diseño
ISSF Lista de reproducción de música
Comandos y Anuncios para Finales
Pautas para organizar campeonatos ISSF
Pautas para la organización del trabajo de los medios
Pautas para Acreditación, Polígonos de Finales y Ceremonias de Premiación
Lista de Control para delegado Técnico
Finales de la Copa Mundial ISSF: ¿Cómo calificar para el WCF?
Lineamientos de capacitación para los cursos de jueces de la ISSF
Manual para Oficiales de Clasificación
Manual de Entrenamiento de Rifle para Oficiales de Polígono y Jueces
Manual de Entrenamiento de Pistola para Oficiales de Polígono y Jueces
Manual de Entrenamiento de Escopeta para Oficiales de Polígono y Jueces
Manual de Entrenamiento de Blanco en Movimiento para Oficiales de Polígono y Jueces
Rifle Guía Control de Equipamiento
Pistola Guía Control de Equipamiento
Escopeta Guía Control de Equipamiento
Instrumentos de control de equipos



FAT

© International Shooting Sport Federation – ISSF –.

Federación Argentina de Tiro – FAT – CCC -

All rights reserved.

December 2017.

Published by the International Shooting Sport Federation – ISSF – .

Impreso en Argentina.



Fees

Sumario de cuotas mencionadas en alguna Regla ISSF.

Competiciones		
Cuota de inscripción (excepto JJ OO y YOG) (establecida por Asamblea General)	Euro	170.00
Cargo por inscripción tardía (entre 30 y 3 días antes del día oficial de llegada, siempre que la Inscripción pueda ser aceptada por el Comité Organizador por partida: Euro 170.00 más 50.00 adicionales)	Euro	220.00
El Comité Organizador debe pagar a ISSF por inscripción dentro de 30 Días	Euro	5.00
Cuota de inscripción por Oficial en Campeonato ISSF (establecido por la Asamblea General)	Euro	50.00
Tasa de protesta en competencias	Euro	50.00
Tasa de apelación en competencias	Euro	100.00
Tarifa de entrenamiento por trap / skeet	Euro	8.00
Tarifa de entrenamiento por doble trap	Euro	10.00
Reemplazo de la "Tarjeta de control de equipo"	Euro	10.00
Tarifa de re inspección de ropa si se volvió a presentar para la segunda o posterior prueba durante el mismo campeonato (por artículo / por inspección posterior)	Euro	20.00
El Comité Organizador debe reembolsar los costos de viaje para los miembros del jurado designados oficiales a un máximo de	Euro	900.00
Gastos de administración de ISSF		
Emisión de una nueva Licencia de Juez	Euro	20.00
Renovación de Licencia de Juez	Euro	15.00
Actualización de Licencia de Juez	Euro	15.00
Emisión de una nueva Licencia de Referee de Escopeta	Euro	20.00
Renovación de una Licencia de Referee de Escopeta	Euro	15.00
Emisión números de identificación (ID) de atletas	Euro	10.00
Emisión números de identificación de atletas Solicitud expresa (en 1 semana)	Euro	20.00
Cuota de participación en el curso de Blancos Electrónicos ISSF (incluye el número de licencia después de pasar el examen)	Euro	70.00
Cuota de membresía por federación (establecida por la Asamblea General)	Francos Suizos	1.500.00
ISSF Academia de Entrenamiento		
Tarifa de participación para cursos de Academia de Entrenamiento	Euro	1.250.00

Las tarifas de competencia se pueden pagar al Comité Organizador en euros o dólares estadounidenses utilizando tasa de cambio diaria. El Comité Organizador puede solicitar una moneda referenciada para pagos. Las tarifas que se pagarán a ISSF pueden ser euros, dólares estadounidenses o francos suizos utilizando tasa de cambio diaria. Las tarifas de los artículos en la Tienda ISSF están separadas y disponibles online..



FAT



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

CONSTITUCIÓN DE LA ISSF

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

EDICIÓN 2017 (Segunda Impresión, enero /2018)
Efectivo a partir de 1 de ENERO de 2017



CAPÍTULOS

1.1	OBJETIVOS	10
1.2	SEDE DE LA ISSF	10
1.3	AFILIADOS	11
1.4	MIEMBROS HONORARIOS	12
1.5	ADMINISTRACIÓN Y ORGANIZACIÓN	13
1.6	LA ASAMBLEA GENERAL	13
1.7	EL CONSEJO ADMINISTRATIVO	14
1.8	EL COMITÉ EJECUTIVO	15
1.9	LOS OFICIALES	16
1.10	EL COMITÉ TÉCNICO	16
1.11	LAS SECCIONES DEL COMITÉ	17
1.12	EL COMITÉ DE JUECES	17
1.13	EL ESTATUTO Y EL COMITÉ DE ELEGIBILIDAD	18
1.14	EL COMITÉ MEDICO	18
1.15	EL COMITÉ DE ATLETAS	18
1.16	LOS COMITÉS	19
1.17	LOS AUDITORES	19
1.18	FINANZAS	19
1.19	CONFEDERACIONES CONTINENTALES	19
1.20	MODIFICACIONES DE LA CONSTITUCIÓN	20
1.21	IDIOMAS	20
1.22	DISOLUCIÓN DE LA FEDERACIÓN	21
1.23	REGISTRO LEGAL de FEDERACIÓN de ACUERDO al Art. 1.2.2.	21



1 CONSTITUCIÓN DE LA ISSF

La Federación Internacional de Tiro Deportivo fue fundada en 1907 como la “Unión Internacional de Federaciones y Asociaciones Nacionales de Tiro”, fue disuelta en 1915 y reorganizada en 1921 bajo el nombre de “Unión Internacional de Tiro”.

En 1939 las actividades fueron nuevamente suspendidas y en 1947 la Unión fue reorganizada bajo el nombre de: “Unión Internacional de Tiro – UIT”. El 15 de julio de 1998 la Unión cambio su nombre al actual nombre “Federación Internacional de Tiro Deportivo”.

El nombre abreviado de la federación es ISSF. La Federación Internacional de Tiro Deportivo es formalmente reconocida por el Comité Olímpico Internacional como único organismo de control de Tiro Deportivo Amateur Internacional a niveles de competencia internacionales y mundiales.

1.1 OBJETIVO

- 1.1.1 Promueve y guía el desarrollo del tiro deportivo, sin discriminaciones políticas, raciales o religiosas y fortalece los lazos de amistad entre las asociaciones de tiro de todas las naciones.
- 1.1.2 Fortalece la colaboración y los contactos entre otras organizaciones y órganos deportivos.
- 1.1.3 Para el logro de sus objetivos la Federación:
 - 1.1.3.1 publica los reglamentos técnicos;
 - 1.1.3.2 otorga las licencias de jueces;
 - 1.1.3.3 coopera con el Comité de la Organización de los Juegos Olímpicos llevando a cabo la organización de los eventos de tiro y, como delegado del COI, supervisa y controla todos los acuerdos técnicos;
 - 1.1.3.4 organiza los Campeonatos Mundiales;
 - 1.1.3.5 fomenta y supervisa otros campeonatos internacionales;
 - 1.1.3.6 desarrolla y promueve métodos y programas de instrucción;
 - 1.1.3.7 investiga principios educativos, científicos y médicos;
 - 1.1.3.8 publica boletines oficiales;
 - 1.1.3.9 otorga distinciones a quienes han contribuido al logro de propósitos de la Federación.

1.2 SEDE DE LA ISSF

- 1.2.1 La sede debe estar en el país del Presidente y del Secretario General. Si ellos tienen diferentes domicilios, el Consejo Administrativo debe decidir la ubicación.



- 1.2.2 La Federación debe estar registrada bajo las leyes del país en el cual la sede esta ubicada, sujeto a la decisión del Consejo Administrativo.

1.3 **MIEMBROS ASOCIADOS**

- 1.3.1 La Federación debe estar compuesta de aquellas Organizaciones de Tiro Nacionales que son debidamente reconocidas por la Federación como el único organismo de control de tiro deportivo, y además reconocida por y afiliada con su Comité Olímpico Nacional.
- 1.3.2 El Comité Olímpico Nacional del país, debe ser miembro con completo derecho del Comité Olímpico Internacional.
- 1.3.3 Se permite como miembro asociado a una Federación por cada país. Países con dos federaciones miembros reconocidas antes de 1989 pueden retener la dualidad, pero no serán aceptadas nuevas solicitudes de más de una federación por país.
- 1.3.4 Las solicitudes enviadas deben tener:
- 1.3.4.1 detalles de su fundación y organización;
 - 1.3.4.2 una copia de su Constitución;
 - 1.3.4.3 certificado de reconocimiento y afiliación como requiere el 1.3.1 y 1.3.2;
 - 1.3.4.4 una copia de su reglamentación Anti-Doping el cual debe estar en conformidad sustancial con el Reglamento Anti Doping de ISSF y el Código Mundial de Anti-Doping.
- 1.3.5 Los miembros son aceptados por mayoría de votos del Consejo Administrativo y los nuevos serán informados a la Asamblea General.
- 1.3.6 El solicitante puede enviar la solicitud rechazada directamente a la Asamblea General.
- 1.3.7 Los miembros no deben pertenecer y no deben participar en campeonatos de otra Asociación de Tiro Internacional o Continental que incluyan eventos definidos en la Reglamentación de la ISSF, excepto cuando sea autorizado por la ISSF.
- 1.3.8 El derecho de admisión anual como miembro debe ser abonada a partir del 1 de enero dentro de los 30 días.
- 1.3.9 Los miembros pueden ser expulsados/excluidos/ retirados /removidos del ISSF, efectivamente a fin del corriente año, con tres meses de aviso de la Secretaria General.
- 1.3.10 Un miembro con recursos financieros limitados puede solicitar al Comité Ejecutivo una reducción de la cuota.
- 1.3.11 Un miembro que demora el pago luego del 31 de Marzo del año en curso es suspendido en sus derechos.



- 1.3.12 Un miembro puede ser excluido por adeudar las cuotas de dos años.
- 1.3.13 El pago de las cuentas adeudadas y la cuota de re afiliación en francos suizos (CHF) 200 lo restablecerá como miembro asociado.
- 1.3.14 Un miembro puede solicitar una consideración como socio por circunstancia especial.

3.15 **Suspensión y Expulsión**

- 1.3.15.1 Un miembro puede ser suspendido si, de acuerdo con del Consejo Administrativo, la suspensión del mismo sirve para estar en mejores condiciones para lograr alguno de sus objetivos;
- 1.3.15.2 Un miembro puede ser expulsado de la Federación por una acción contraria a la Constitución o Reglamento General
- 1.3.16 Por acuerdo de arbitraje especial entre la ISSF y sus miembros
 - 1.3.16.1 Cualquier disputa derivada de los presentes reglamentos y estatutos de la ISSF la cual no pueda resolverse amistosamente, debe ser arbitrada por un tribunal compuesto de acuerdo con el Estatuto y las Reglamentaciones del Tribunal de Arbitraje para el Deporte, quedando excluidos los recursos a los tribunales ordinarios. Las partes se comprometen a cumplir con el Reglamento y Estatuto, aceptar de buena fe el laudo dictado y a no poner obstáculos en su ejecución.
 - 1.3.16.2 Las disputas entre la ISSF y uno o varios de sus miembros las cuales no pueden ser definitivamente resueltas por un organismo de la ISSF, pueden ser sometidas por una u otra parte al arbitraje del Tribunal de Arbitraje Deportivo (CAS) en LAUSANNE. Cualquier decisión tomada por el Tribunal debe ser asumida sin apelaciones o interpelación por las partes interesadas.
- 1.3.17 El Código de Ética de la ISSF debe ser observado por sus miembros, Confederaciones Continentales, equipos, oficiales y atletas.
- 1.3.18 Los Reglamentos Anti-Doping de la ISSF deben ser observados por sus miembros, Confederaciones Continentales, equipos, oficiales y atletas.

1.4 **MIEMBROS HONORARIOS**

- 1.4.1 Los individuos pueden ser premiados como miembros honorarios como el más alto honor de la Federación. Se requiere la propuesta y elección formal por parte de la Asamblea General.
- 1.4.2 Los miembros honorarios pueden concurrir a todas las reuniones de la Federación, con voz pero sin voto.



1.5 **ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN**

1.5.1 La Federación debe llevar a cabo su trabajo a través de:

1.5.1.1 La Asamblea General;

1.5.1.2 el Consejo Administrativo;

1.5.1.3 el Comité Ejecutivo;

1.5.1.4 los oficiales;

1.5.1.5 los comités.

1.5.2 La Asamblea General, el Consejo Administrativo o el Comité Ejecutivo pueden formar Comités temporarios.

1.5.3 Un candidato para algún puesto debe ser un actual miembro, y tener el apoyo de la Federación

1.6 **LA ASAMBLEA GENERAL**

1.6.1 La Asamblea General esta constituida por delegados que representan a las Federaciones Miembros

1.6.2 La Asamblea General se convoca cada dos años en lugar de los Campeonatos Mundiales (Congreso Electivo) y Juegos Olímpicos o en una ubicación elegida por Comité Ejecutivo después de un voto unánime.

1.6.3 Una Asamblea General Extraordinaria debe ser convocada por decisión de la Asamblea General, o por el Consejo Administrativo, o por una solicitud escrita por acuerdo de al menos 25 miembros.

1.6.4 La propuesta de los miembros debe ser recibida con tres (3) meses de anticipación.

1.6.5 La agenda y el documento debe ser enviado a todos los miembros
y al Consejo Administrativo con dos meses de anticipación.

1.6.6 Las decisiones de la Asamblea General estarán restringidas a los ítems de la agenda. Los ítems, exceptuando modificaciones a la Constitución o del Reglamento General, pueden ser agregados a la agenda por el Consejo Administrativo o tras la aprobación por parte del 75 % de los votos en la Asamblea General.

1.6.7 Funciones de la Asamblea General:

1.6.7.1 elecciones de los oficiales, miembros del Consejo Administrativo, Presidentes de los Comités, Auditores y Miembros Honorarios,

1.6.7.2 elección de Comités temporarios, tal como Actas o Comités de Elección



- 1.6.7.3 aprobación de informes de auditores y de otros informes;
- 1.6.7.4 elección de los países para organizar Campeonatos Mundiales;
- 1.6.7.5 decisiones sobre apelaciones con respecto al estatus de sus miembros;
- 1.6.7.6 determinación de la cuota de afiliación de los miembros;
- 1.6.7.7 revisión de la Constitución y del Reglamento General;
- 1.6.7.8 disolución de la Federación.
- 1.6.8 Una Federación que representa todos los tiros deportivos de un país tendrá dos votos y puede ser representado por uno o dos delegados.
- 1.6.9 Dos Federaciones que representen a un país tendrán cada una un voto y un delegado.
- 1.6.10 Los miembros pueden ser representados por apoderados, dado por escrito. Un Miembro no puede representar más que a otro miembro. Miembros con un voto pueden tener un voto como apoderado. Miembros con dos votos pueden tener dos votos como apoderados.
- 1.6.11 Los miembros del Consejo Administrativo son ex miembros de la Asamblea General, con voz pero sin voto.
- 1.6.12 Hay Quórum en la Asamblea General con el 25 % de los miembros (incluidos los apoderados).
- 1.6.13 Votación
 - 1.6.13.1 Todas las decisiones son tomadas por voto abierto y deben requerir la mayoría simple, excepto cuando se requiere el voto secreto de 20% o más de los miembros representados. El voto electrónico puede ser usado si se acuerda por mayoría simple y voto abierto.
 - 1.6.13.2 Las elecciones deben ser secretas, con excepción de las que pueden ser conducidas a viva voz cuando hay solo un candidato, o cuando hay tantas vacantes como candidatos, y si ningún miembro plantea una objeción.
 - 1.6.13.3 Solamente las votaciones que contengan emisiones de votos para igual o menor número de las vacantes existentes deben ser validas.
- 1.7 **EL CONSEJO ADMINISTRATIVO**
 - 1.7.1 Constituido de Oficiales, presidentes de Comités, excepto los temporarios, el Presidente o los candidatos de cada Confederación Continental y 15 miembros adicionales elegidos por la Asamblea General por 4 años.
 - 1.7.2 Funciones del Consejo Administrativo:
 - 1.7.2.1 admisión, suspensión y exclusión de miembros;



- 1.7.2.2 elección de cinco (5) de sus 15 miembros los cuales han sido elegidos por la Asamblea General para el Comité Ejecutivo por el termino de 4 años;
- 1.7.2.3 elección de los miembros del comité por un periodo de 2 años;
- 1.7.2.4 evaluación de propuestas para la Asamblea General;
- 1.7.2.5 aprobación de las normas técnicas para los eventos de tiro y de las normas para las premiaciones en competencias internacionales o programas similares;
- 1.7.2.6 concesión de distinciones por servicios sobresalientes;
- 1.7.2.7 solicita el reemplazo de oficiales, miembros del Consejo Administrativo o miembros del Comité que renuncien, se encuentren imposibilitados de cumplir sus funciones o sean removidos; o si se produce una vacante;
- 1.7.2.8 garantiza que el propósito de la Federación sea promovido y decide sobre la sede y el registro legal (ver 1.2.0).
- 1.7.3 Hay quórum con el 50% de los miembros.
- 1.7.4 No se permite el voto a través de apoderados.
- 1.7.5 Todas las decisiones deben tomarse por la mayoría de votos de los miembros presentes y por voto abierto, excepto para las elecciones. Para asuntos urgentes, las decisiones pueden ser tomadas sin una reunión, mediante el voto por correo; pero se requiere una mayoría del 75 %.
- 1.7.6 se reúne al menos una vez por año.

1.8 **EL COMITÉ EJECUTIVO**

- 1.8.1 Constituido por Oficiales, el Presidente del Comité Técnico, y otros 5 miembros quienes deben ser elegidos por el Consejo Administrativo de sus 15 miembros, elegidos por la Asamblea General por el término de 4 años.
- 1.8.2 Funciones del Comité:
 - 1.8.2.1 garantizar que las decisiones de la Asamblea General y el Consejo Administrativo son puestas en practica;
 - 1.8.2.2 supervisar y coordinar las funciones y servicios administrativos;
 - 1.8.2.3 establecer los procedimientos y directrices para los órganos de la ISSF y decidir sobre los Anexos del Reglamento General de la ISSF;
 - 1.8.2.4 actuar en nombre del Consejo Administrativo en asuntos urgentes;
 - 1.8.2.5 decidir que país organizara el Campeonato del Mundo en caso de incumplimiento por parte del país predeterminado;



- 1.8.2.6 designa a los delegados o representantes, y los miembros del jurado para todos los campeonatos bajo la dirección de la ISSF;
- 1.8.2.7 actúa sobre los asuntos no asignados a otras comités;
- 1.8.2.8 decide sobre el diseño y uso de los emblemas de la ISSF;
- 1.8.2.9 previo acuerdo del Presidente de la ISSF con el Presidente de la COI sobre el número de cupos para los Juegos Olímpicos, el Comité Ejecutivo establece y supervisa el "Reglamento Especial para la Participación en Eventos de Tiro de los Juegos Olímpicos".

1.8.3 El quórum es de ocho (8) miembros.

1.8.4 Se reúne al menos dos veces al año.

1.9 **LOS OFICIALES**

1.9.1 Los oficiales de la Federación deben incluir:

1.9.1.1 el Presidente;

1.9.1.2 Secretario General, quien también es el Tesorero;

1.9.1.3 cuatro (4) Vice-Presidentes.

1.9.2 El Presidente, o en su ausencia, el Secretario General o un Vice-presidente, deben presidir la Asamblea General, el Consejo Administrativo y el Comité Ejecutivo.

1.9.3 Los oficiales son elegidos por la Asamblea General para un período de 4 años.

1.9.4 Los oficiales podrán asistir a las reuniones de todos los Comités, con excepción del Comité de Elección, con voz pero sin voto.

1.9.5 La Federación está representada legalmente por el Presidente o el Secretario General.

1.10 **El Comité Técnico**

1.10.1 consta de un Presidente y cinco (5) miembros.

1.10.2 Funciones del Comité:

1.10.2.1 ayuda a las Secciones del Comité en el desarrollo de normas del tiro deportivo;

1.10.2.2 coordina las normas para los diferentes eventos de tiro,

1.10.2.3 coordina las propuestas de las Secciones del Comité;



- 1.10.2.4 designa a los Delegados del Comité Ejecutivo y los Representantes para todas las competencias bajo la dirección de la ISSF,
- 1.10.2.5 evalúa y asiste en el diseño de polígonos de tiro, las características del equipo y procedimientos operativos para todas las competencias bajo dirección de ISSF,
- 1.10.2.6 verifica y aprueba los récords mundiales.
- 1.10.3 Informa al Consejo Administrativo o al Comité Ejecutivo.
- 1.10.4 Se reúne al menos una vez al año.
- 1.11 **LAS SECCIONES DEL COMITÉ**
 - 1.11.1 El Comité estará constituido por las siguientes secciones:
 - 1.11.1.1 Tiro con Rifle,
 - 1.11.1.2 tiro con pistola,
 - 1.11.1.3 tiro con escopeta;
 - 1.11.1.4 tiro a blanco en movimiento.
 - 1.11.2 Cada sección del Comité se compone de un Presidente y siete miembros.
 - 1.11.3 Cada sección debe ser responsable de la formulación de las normas de tiro, y debe considerar todas las cuestiones técnicas relativas a la organización, armas y regulaciones en su campo, incluida la interpretación de las reglas. 1.11.4 Cada Sección del Comité informa al Comité Ejecutivo y al Consejo Administrativo.
 - 1.11.4 Cada Sección de Comité informa al Comité Ejecutivo y Consejo Administrativo
- 1.12 **EL COMITÉ DE JUECES**
 - 1.12.1 consta de un presidente y siete (7) miembros.
 - 1.12.2 Funciones del Comité:
 - 1.12.2.1 garantiza la aplicación uniforme de las normas de tiro;
 - 1.12.2.2 proporciona directrices para los jueces internacionales;
 - 1.12.2.3 prepara y realiza cursos para jueces y miembros del jurado;
 - 1.12.2.4 aprueba las solicitudes de licencias de los jueces;
 - 1.12.2.5 designa a Jurados del Comité Ejecutivo para los Campeonatos o Juegos.
 - 1.12.3 Informa a la Comisión Ejecutiva y al Consejo Administrativo.



1.12.4 Se reúne al menos una vez al año.

1.13 **LOS ESTATUTOS y COMITÉ DE ELEGIBILIDAD**

1.13.1 consta de un presidente y siete (7) miembros.

1.13.2 Funciones del Comité:

1.13.2.1 estudia la Constitución y el Reglamento General;

1.13.2.2 considera las propuestas de cambios o agregados hechas por otros;

1.13.2.3 estudiar las normas relativas a los requisitos de admisión para los Campeonatos y Juegos Olímpicos;

1.13.2.4 considera asuntos sobre requisito de admisión individual.

1.13.3 Informa a la Comisión Ejecutiva y el Consejo Administrativo.

1.14 **EL COMITÉ MEDICO**

1.14.1 consta de un Presidente y Miembros.

1.14.2 Funciones del Comité:

1.14.2.1 examina las cuestiones médicas relativas al tiro y presenta directrices y propuestas especificadas;

1.14.2.2 apoya la organización y conducción del Control Anti-Doping de acuerdo a las normas aprobadas por el Consejo Administrativo;

1.14.2.3 promueve el intercambio de experiencias mediante publicaciones y boletines y mediante la organización de eventos especiales.

1.14.3 Informa al Comité Ejecutivo y al Consejo Administrativo.

1.15 **EL COMITÉ DE ATLETAS**

1.15.1 consta de un Presidente y seis (6) miembros.

1.15.2 Funciones del Comité:

1.15.2.1 reunir información y opiniones de los atletas acerca de sus necesidades y problemas con respecto a los Juegos Olímpicos y los principales campeonatos internacionales de la ISSF.

1.15.2.2 expresar opiniones y hacer recomendaciones sobre estos temas y remitirlos a los órganos pertinentes de la ISSF.

1.15.2.3 establecer contacto y coordinar las actividades con los Comités de Atletas de otras federaciones internacionales.



1.15.2.4 participar en grupos de trabajo, para garantizar las mejores condiciones posibles para el entrenamiento, el alojamiento y las condiciones de vida para los atletas, así como para la conducción de las competencias en los campeonatos internacionales importantes.

1.15.2.5 apoyar la lucha contra las drogas y el doping.

1.15.2.6 establecer un vínculo directo con los atletas dentro de la ISSF.

1.16 **COMITÉS**

1.16.1 las decisiones en todos los Comités ISSF se toman por mayoría de votos.

1.16.1.1 El Presidente y los miembros tienen un voto cada uno. Las abstenciones y votos en blanco o impugnados son declarados no válidos. El voto a través de apoderados no está permitido. La votación se efectúa por votación secreta, si el Presidente así lo decide, o a petición de un miembro participante. En caso de empate, el Presidente también tiene el voto de calidad (desempate).

1.16.2 En todos los Comités de la ISSF, un mínimo de un miembro debería ser mujer. Si ningún candidato femenino es designado, o si no se elige una candidata femenina, un (1) puesto en el comité debe ser declarado vacante hasta que el puesto pueda ser ocupado según el Artículo 1.7.2.7.

1.17 **LOS AUDITORES**

1.17.1 Los Auditores deben examinar las cuentas y las transacciones financieras y presentar un informe escrito a la Asamblea General.

1.18 **FINANZAS**

1.18.1 El ejercicio económico anual va del 1º de enero al 31 de diciembre.

1.18.2 En cada reunión del Consejo Administrativo el Secretario General informara sobre la situación financiera.

1.19 **CONFEDERACIONES CONTINENTALES**

1.19.1 La ISSF reconoce la importancia de las Confederaciones Continentales para la promoción y organización del tiro, y apoya su formación y trabajo.

1.19.2 Las Federaciones Nacionales de un continente, que son miembros de la ISSF, pueden formar una Federación o Confederación Continental de tiro.

1.19.3 El reconocimiento de las Confederaciones Continentales y la aprobación de sus Estatutos se ejecutan por el Consejo Administrativo. Su Constitución y Reglamento debe estar conforme a la Constitución y el Reglamento de la ISSF.



- 1.19.4 Los objetivos de la Confederaciones Continentales deben cubrir:
 - 1.19.4.1 la promoción y el desarrollo del tiro deportivo en el continente, en conformidad con el Reglamento y la Constitución de la ISSF,
 - 1.19.4.2 promoción de cursos de entrenamiento y competencias en del continente;
 - 1.19 .4.3 la organización de campeonatos continentales regulares;
 - 1.19.4.4 la representación en el Consejo Administrativo de la ISSF (artículo 1.7.1).
- 1.19.5 El Consejo Administrativo puede constituir una Comisión Especial Ad Hoc, presidido por el Vicepresidente, para asistir en la formación de nuevas Confederaciones Continentales que organicen Campeonatos.
- 1.19.6 Las Confederaciones Continentales deben informar acerca de sus actividades en cada reunión del Consejo Administrativo y Asamblea General.
- 1.20 **MODIFICACIÓN DE LA CONSTITUCIÓN**
 - 1.20.1 Las propuestas deben ser recibidas por la oficina del Secretario General por lo menos tres meses antes de la Asamblea General, y distribuidas a los miembros y al Consejo Administrativo, según artículo 1.6.5 y 1.20.2. Una mayoría de dos tercios en Asamblea General, en el que están representados al menos el 22% de los miembros, debe aprobar todos los cambios.
 - 1.20.3 Los cambios de la Constitución toman vigencia inmediatamente después de su aprobación, salvo que deban ser completados los términos previamente establecidos de la oficina.
- 1.21 **IDIOMAS**
 - 1.21.1 Inglés es el idioma oficial permanente. La Constitución y los reglamentos, las normas y las comunicaciones legales u oficiales deben publicarse en Inglés. La resolución de los conflictos debe llevarse a cabo en inglés.
 - 1.21.2 Inglés, francés, español, alemán, ruso y el árabe son idiomas reconocidos. La traducción simultánea debería llevarse a cabo en las Asambleas Generales.
 - 1.21.3 El Comité Ejecutivo puede autorizar el uso de otras lenguas en las reuniones del Consejo Administrativo y en las Asambleas Generales.
 - 1.21.4 En los Campeonatos Mundiales y Continentales la lengua del país anfitrión puede ser utilizados en el programa, además del inglés.



1.22 **DISOLUCIÓN DE LA FEDERACIÓN**

- 1.22.1 La demanda de disolución de la Federación debe recibirse seis (6) meses antes de la Asamblea General y enviado por correo a todos los miembros y al Consejo Administrativo con cinco (5) meses de anticipación.
- 1.22.2 Una mayoría de $\frac{3}{4}$ en la Asamblea General en la que al menos el 25% de los miembros están representados deben aprobar la disolución de la Federación.

1.23 **REGISTRO LEGAL DE LA FEDERACIÓN SEGÚN EL ARTÍCULO 1.2.2.**

- 1.23.1 La Federación de acuerdo con la decisión adoptada por el Consejo de Administración tiene su sede central en Munich, Alemania y debe estar legalmente registrada bajo el nombre: "Federación Internacional de Tiro Deportivo, sociedad registrada (ISSF)" (Internationaler Schiess-Sportverband, eingetragener Verein, ISSF), y debe ser inscrita en registro de corte apropiada.
- 1.23.2 La Federación actúa conforme a sus objetivos, exclusivamente y sin reservas, de acuerdo con la sección de "Impuestos y desgravaciones" de la legislación fiscal de Alemania. Actúa desinteresadamente y sin fines de lucro.
- 1.23.3 Los fondos de la Federación sólo podrán utilizarse para fines establecidos en su constitución. Los miembros no reciben ningún beneficio económico de la Federación. Ninguna persona debe ser privilegiada con gastos que son contra-rios a objetivos de la Federación o con compensaciones desproporcionadas.
- 1.23.4 En caso de la disolución de la Federación o la suspensión de la excepción impuesto por el Gobierno alemán, los restantes activos deben darse al Comité Olímpico Nacional con el mandato para su uso exclusivo con fines beneficiosos para el tiro deportivo internacional.
- 1.23.5 Las Reformas de la Constitución y la disolución de la Federación deben informarse a la Oficina de Finanzas del lugar de registro.

Esta Constitución fue aprobada por la Asamblea General Extraordinaria de la UIT el 27 de julio de 1980 en Moscú, y sustituyó a la "Constitución de la UIT, Edición 1978". Esta edición incluye las modificaciones y las correcciones aprobadas por la Asamblea General el 15 de julio de 1998 en Barcelona, ESP, el 21 de marzo de 2000 en Sydney, Australia, el 18 de abril de 2004 en Atenas, GRE y el 10 de abril de 2008 en Beijing, CHN .



Anexo 1

Directivas para la “Constitución de la ISSF”

Para el Artículo 1.3.3

La ISSF acepta un único organismo de administración de todo el deporte de tiro amateur en cada país. Si alguna Federación administra diferentes secciones del tiro deportivo, la ISSF recomienda su unificación en una organización central.

Para el Artículo 1.3.4.1

Los solicitantes deben presentar una breve historia de sus Federaciones con detalles de su fundación y organización, explicando su estructura, las secciones de tiro deportivo en las que participan; y dando información de la cantidad aproximada de miembros, organizaciones o clubes afiliados y los nombres de sus funcionarios.

Para el Artículo 1.3.10

Una Federación que representa a todas las actividades de tiro en un país paga la cuota completa. Dos federaciones de un mismo país pagan cada una la mitad de la tarifa completa. El Consejo Administrativo decidirá la cuota para los nuevos miembros en el momento de su admisión. Cualquier miembro puede solicitar la reducción de la cuota de afiliación de acuerdo con el artículo 1.3.10 de la Constitución. Las solicitudes deben presentarse antes del 31 de diciembre del año en curso. Una declaración financiera que muestre la principal fuente de ingresos y ganancias por cuotas de afiliación, junto con la información sobre el número de miembros y los clubes de las organizaciones afiliadas, se debe presentar con la solicitud.

Para el Artículo 1.3.15

Antes que el Consejo Administrativo tome medidas se deberá dar la oportunidad al miembro en cuestión de presentar su caso. Un miembro puede ser suspendido si, en opinión del Consejo Administrativo, la suspensión del mismo permite que la ISSF logre más eficientemente alguno de sus propósitos.

Para el Artículo 1.4.2

Los Miembros Honorarios serán invitados a las Asambleas Generales y Campeonatos Mundiales.

Para el Artículo 1.5.1

Decisiones:

A menos que expresamente se acuerde cualquier otra modalidad, las decisiones se harán efectivas inmediatamente después de tomarse.



Para el Artículo 1.5.3

Los candidatos propuestos para la elección o reelección de cualquier puesto en la ISSF, deben ser miembros actuales y tener el apoyo de su Federación Nacional o ser miembros actuales y tener el apoyo de otra Federación. Los Miembros de las Secciones de los Comités deben ser titulares de las licencias de Jueces adecuadas. Cualquier Federación que proponga un candidato para uno de los Comités de la ISSF está obligada a ayudarlo con los gastos de viaje, alojamiento y comidas para su asistencia a reuniones del Comité. Todas las nominaciones deben recibirse por el Secretario General dos meses antes de la elección. Si, en el momento de la elección, hay menos candidatos que las vacantes en todos los puestos, otras candidaturas podrán ser presentadas en la Asamblea General. Miembros de Federaciones que nominan nuevos candidatos deben presentar una declaración de las aptitudes para el puesto de cada candidato. Un candidato para cualquier puesto en la ISSF no está obligado a ocupar una posición especial en su propia Federación. Cada persona elegida para un cargo sirve únicamente a los intereses de este último.

Para el Artículo 1.6.4

Un Comité de Evaluación que es nombrado por el Comité Ejecutivo, previo a la Asamblea General deberá examinar las propuestas de los miembros. El Comité de Evaluación informa a la Asamblea General.

Para el Artículo 1.6.5

El anuncio de una Asamblea General junto con la agenda del día y los documentos, deberá ser dado por el Presidente y el Secretario General, por carta, enviada por lo menos con dos (2) meses de anticipación.

Para el Artículo 1.6.6

En las actas deberán ser registrados los asuntos tratados en la Asamblea General y deberá ser firmada por el Presidente.

Para el Artículo 1.7.2.4

La evaluación de las propuestas para la Asamblea General por el Consejo Administrativo incluye el derecho a hacer recomendaciones que tengan que ver con estas recomendaciones.

Para el Artículo 1.7.2.7

Antes que el Consejo Administrativo tome acción se deberá dar la oportunidad a la/s persona/s involucradas de presentar su caso.

Para el Artículo 1.9.5

La representación legal la ejerce el Presidente y el Secretario General, quienes tienen el derecho individual de la representación. .

Para el Artículo 1.10.2.2 y 1.10.2.3

La autoridad para coordinar incluye la autoridad de revisar las propuestas.





International Shooting Sport Federation
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federación Internacional de Tiro Deportivo
ISSF • Bavariaring 21 • D-80336 München • Germany
Phone: +49-89-5443550 • e-mail: munich@issf-sports.org
Fax: +49-89-54435544 • internet: <http://www.issf-sports.org>

TÉRMINOS DE REFERENCIA

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

EDICIÓN 2017 (Segunda Impresión 1° enero 2018)
Efectivo desde el 1 de ENERO de 2017



CAPÍTULOS

- 2.1 DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS
- 2.2 DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES
- 2.3 NORMAS PARA LAS REUNIONES.
- 2.4 NORMAS PARA LA COOPERACIÓN ENTRE LA SECCIÓN DE
LOS COMITÉS Y DEL COMITÉ TÉCNICO
- 2.5 SEDE DE LA ISSF



2 Términos de Referencia

2.1 DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS

2.1.1 Toda persona elegida para un cargo en cualquier organismo de la ISSF sirve exclusivamente al interés de esta organización y es responsable ante la Federación. En el desempeño de sus funciones, se debe garantizar que en la toma de decisiones se dará prioridad a todas las disposiciones de la Constitución, Reglamento General y demás normas de la ISSF.

2.1.2 Todas las personas elegidas o designadas para servir a la ISSF lo harán en forma honoraria y sin sueldo. Al aceptar la elección o nombramiento cada uno está de acuerdo en dedicar el tiempo necesario para cumplir las funciones requeridas por su puesto.

2.2 DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES

2.2.1 Presidente

Objetivos

El éxito del liderazgo y la dirección de la ISSF garantizando una promoción equilibrada de todas las secciones y actividades del deporte de tiro amateur y también obedeciendo a las necesidades de la tradición y el desarrollo.

La actividad principal y la responsabilidad de convocar y presidir las asambleas y reuniones de acuerdo a la Constitución.

Supervisa la ejecución de las decisiones, las actividades de los órganos de la ISSF, garantiza la correcta obediencia de la Constitución, Reglamento General y demás normas.

Garantiza el completo cumplimiento de las obligaciones con la ISSF de las Federaciones miembros, de las Confederaciones Continentales, los Comités Organizadores Nacionales e Internacionales o Entidades Deportivas. Representa la ISSF en asuntos legales en conjunto con el Secretario General. Actúa en nombre de, o representa, la ISSF, como las circunstancias lo requieran.

Autoridad

Se desempeña como Presidente de la Asamblea General, del Consejo Administrativo y del Comité Ejecutivo. Actúa en los casos urgentes en los asuntos no previstos en la Constitución o el Reglamento General. Estas acciones, sin embargo, requieren la aprobación posterior del Consejo Administrativo o del Comité Ejecutivo.



2.2.2 **Vice-Presidentes**

Objetivos

Apoyar y asistir al Presidente en el liderazgo y dirección de la ISSF.

Principales deberes y responsabilidades

Como delegado del Presidente, convocar y presidir las reuniones de la ISSF, en ausencia del Presidente o a petición suya.

Llevar a cabo las funciones asignadas por el Consejo Administrativo o el Comité Ejecutivo o según lo solicitado por el Presidente.

Autoridad:

Actúa como representante del Presidente en su ausencia o a su pedido.

2.2.3 **Secretario General**

Objetivos

Opera la Sede para la dirección eficiente de todos los negocios ISSF.

Principales deberes y responsabilidades

Representa la ISSF en asuntos legales, junto con el Presidente.

Actúa como Tesorero de la ISSF.

Representa el Presidente en su petición.

Cumple funciones definidas en la descripción de las operaciones de la Sede.

Autoridad

Plena autoridad sobre todos los empleados de la ISSF. Para más detalles vea la descripción de las operaciones de la Sede.



2.2.4 Miembros de los Comités

Objetivos

Asistencia, apoyo y asesoramiento al Consejo Administrativo y al Comité Ejecutivo en todos los asuntos que se les asignen.

Principales deberes y responsabilidades

Todos los Comités de la ISSF se ocuparán de todos los asuntos en su campo de interés, como un órgano consultivo y serán responsables de las actividades técnicas y otras que les asigne la Constitución o el Consejo Administrativo y el Comité Ejecutivo.

Todos los miembros de los Comités actúan y votan como miembros independientes y no como representantes de sus Federaciones Nacionales. Cada presidente debe designar a su sustituto en caso de ausencia, y un Secretario de Actas para cada reunión.

Autoridad

Cada Presidente representa su Comité en el Consejo Administrativo. El Presidente del Comité podrá actuar en nombre de su Comité en los casos urgentes, y previa solicitud del Presidente, del Secretario General, del Consejo Administrativo, o del Comité Ejecutivo. El debe informar a los miembros de su Comité de cualquier línea de acción tomada.

2.3 NORMAS PARA LAS REUNIONES

2.3.1 Frecuencia

Los Comités de la ISSF se reúnen como se indica en la Constitución, a requerimiento del Presidente, del Secretario General del Consejo Administrativo o del Comité Ejecutivo, o a petición de un presidente de Comité. Si es posible se programarán reuniones en conjunto con Campeonatos Mundiales u otros eventos de tiro deportivo importantes.

2.3.2 Avisos

Los avisos para las reuniones del Comité serán enviados por el Secretario General. Para ello, el Presidente deberá presentar el orden del día, documentos y cualquier otra información para la reunión con suficiente antelación, para permitir el envío de los anuncios con por lo menos dos (2) meses de antelación de la fecha de la reunión.



2.3.3 **Secretario de Actas**

El Presidente debe nombrar a un Secretario de Actas para cada reunión. El Secretario de Actas preparará las actas, que deben ser firmadas por el Presidente previo acuerdo de los miembros de que asistieron. Las actas deben ser presentadas al Secretario General dentro de los dos (2) meses de efectuada la reunión.

2.3.4 **Orden del día**

2.3.4.1 Nombramiento del secretario de actas.

2.3.4.2 Pasado de lista de los miembros que asisten.

2.3.4.3 Lectura y aprobación del acta de la sesión anterior.

2.3.4.4 Revisión de las acciones y de asuntos extraordinarios de esa acta.

2.3.4.5 Nuevos asuntos en el orden del día.

2.3.4.6 Lugar recomendado, fecha y hora de la próxima reunión.

2.3.5 **Quórum y procedimiento de votación**

El quórum en las reuniones del Comité es de 50% de los miembros (incluido el Presidente), a menos que se indique lo contrario en la Constitución. El voto por apoderado no está permitido. Cada miembro de la Comisión tiene un voto. El Presidente, en el caso de empate, emitirá el voto decisivo. Todas las decisiones son tomadas por votación abierta, salvo que haya una votación secreta solicitada por el 50% o más de los miembros presentes. Un voto por correo se podrá efectuar en el intervalo entre las reuniones. Cuando se requiere el voto por correo, el Presidente debe enviar a cada miembro (y una copia a la sede de la ISSF) una declaración clara de la cuestión que se somete a votación, con la petición de que cada miembro debe regresar su voto antes de una fecha determinada. Dentro de los 8 días del cierre de la votación por correo, el Presidente debe enviar un informe y el resultado de la votación a la sede de la ISSF. La falta de respuesta será tomada como un voto afirmativo.

2.4 **NORMAS PARA COOPERACIÓN ENTRE SECCIONES DE COMISIONES Y DEL COMITÉ TÉCNICO**

Siempre que una sección de una Comisión se ocupa de los asuntos relacionados con la formulación de reglamentos o interpretación de las reglas de tiro (art. 1.11.3 de la Constitución), el Presidente deberá presentar un informe y copia de los documentos al Presidente del Comité Técnico, dentro de 10 días después de la reunión (Art. 1.10.2.1, 1.10.2.2 y 1.10.2.3). Si el Comité Técnico considera que es necesario re-examinar la propuesta, el Presidente del Comité Técnico informará al Presidente del Comité de Sección en cuestión tan pronto como sea posible, no más tarde de 2 meses después de la recepción de las propuestas.



2.5 SEDE DE LA ISSF

- 2.5.1 La Sede de la ISSF, bajo la dirección del Secretario General, dirige la actividad de la ISSF. La correspondencia, la preparación de circulares e informes, la preparación y el envío de citaciones para las reuniones, entre otras, son las actividades de la Sede.
- 2.5.2 Todo trabajo, comunicaciones y decisiones derivadas de la Constitución o la actuación de la Asamblea General, el Consejo Administrativo y del Comité Ejecutivo son, por supuesto, llevados a cabo por la Sede bajo la supervisión del Comité Ejecutivo. El Secretario General es directamente responsable ante el Presidente por el funcionamiento de la Sede.
- 2.5.3 Todos los asuntos relacionados con finanzas, tales como la contabilidad y la preparación del presupuesto ISSF se llevan a cabo por la Sede de la ISSF. Al Presidente de la ISSF se lo mantiene informado de la situación y debe dar su aprobación en todos los asuntos importantes. Un breve informe financiero es presentado en cada reunión del Consejo Administrativo y del Comité Ejecutivo.
- 2.5.4 El Presidente, los miembros del Consejo Administrativo y los miembros del Comité Ejecutivo recibirán una copia de los documentos relacionados a cualquier asunto de especial importancia.
- 2.5.5 El Secretario General es el empleador de todos los que trabajan en la sede de la ISSF. Esto será en conformidad con las leyes laborales en vigor en la sede de la ISSF, considerando todos los asuntos relacionados. El Comité Ejecutivo y el Consejo Administrativo serán informados de todas las cuestiones actuales importantes de personal en su próxima reunión.
- 2.5.6 El Secretario General trabajara en forma independiente, dentro de los límites de su autoridad. En su calidad de Secretario General, y como miembro del Comité Ejecutivo, tiene el derecho y el deber en todo momento para coordinar la labor de los distintos órganos ISSF. Él es responsable de cubrir las obligaciones financieras de la ISSF mientras se mantengan dentro del presupuesto. La dirección de las operaciones y firma de contratos con otras organizaciones, deportivas o de otro modo, las empresas comerciales, etc. están dentro de la autoridad habitual del Secretario General, sin embargo, el Presidente y los órganos de la ISSF interesados, deben ser informados de todas las transacciones o contratos





International Shooting Sport Federation
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federación Internacional de Tiro Deportivo
ISSF • Bavariaring 21 • D-80336 München • Germany
Phone: +49-89-5443550 • e-mail: munich@issf-sports.org
Fax: +49-89-54435544 • internet: <http://www.issf-sports.org>

3. REGULACIONES GENERALES

**CON CAMBIOS APROBADOS
POR EL COI,
Y EGA 25 JUNIO 2017**

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

EDICIÓN 2017 (Segunda Impresión, 1 enero 2018)
Efectivo a partir de 1 de ENERO de 2017



CAPÍTULOS

3.1	PROPÓSITO	34
3.2	COMPETENCIAS Y CAMPEONATOS SUPERVISADOS POR ISSF	34
3.3	EVENTOS DE TIRO DEPORTIVO	35
3.4	CONTROL Y ADMINISTRACIÓN DE COMPETENCIAS Y CAMPEONATOS SUPERVISADOS POR LA ISSF	40
3.5	POLÍGONOS Y OTRAS INSTALACIONES	42
3.6	INSCRIPCIÓN Y PARTICIPACIÓN	43
3.7	PROCEDIMIENTOS DE COMPETENCIA	46
3.8	PROTOCOLO	49
3.9	RÉCORDS MUNDIALES	50
3.10	RELACIONES CON LOS MEDIOS	50
3.11	GENERALIDADES	51
3.12	ANEXOS	51
3.13	HOMOLOGACIONES	53
3.14	ÍNDICE GENERAL DEL REGLAMENTO	54



3.1 **Propósito**

- 3.1.1 El Regulaciones Generales de la Federación Internacional de Tiro Deportivo (ISSF) rige para las competencias de tiro deportivo en los Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales, Copas del Mundo, Campeonatos Continentales y Juegos Continentales.
- 3.1.2 El presente Reglamento debería ser utilizado para regular otras competencias internacionales de tiro deportivo, que se llevan a cabo conforme al reglamento de la ISSF.

3.2 **COMPETENCIAS / CAMPEONATOS SUPERVISADAS POR EL ISSF**

- 3.2.1 La ISSF supervisa los eventos de tiro deportivo en los Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales, Copas del Mundo, Campeonatos Continentales y Juegos Continentales.
- 3.2.2 Los Campeonatos del Mundo deben ser organizados cada cuatro años, dos (2) años después de cada Juego Olímpico. Los campeonatos continentales deberían ser organizados cada dos (2) años a partir de los Juegos Olímpicos y el Campeonato Mundial. Los Campeonatos del Mundo de Tiro de Escopeta también pueden ser organizados en los años siguientes a los Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos.
- 3.2.3 Los Campeonatos del Mundo deben ser organizados por una Federación miembro elegida por la Asamblea General de la ISSF por lo menos con cuatro (4) años de antelación.
- 3.2.4 Las Copas del Mundo están organizadas por las federaciones miembros que son elegidas por el Comité Ejecutivo.
- 3.2.5 Las Confederaciones Continentales eligen las federaciones que organizan los campeonatos continentales.
- 3.2.6 Una Federación Miembro que desee organizar el Campeonato del Mundo debe presentar su propuesta al Secretario General por lo menos con un (1) mes de antelación a la Asamblea General, donde la federación organizadora será elegida. La propuesta debería incluir:
 - 3.2.6.1 un comunicado oficial de la agencia gubernamental apropiada y / o el Comité Olímpico Nacional, indicando el apoyo que se concede a la organización del campeonato;
 - 3.2.6.2 una declaración que todos los requisitos de la Constitución de la ISSF serán observados;
 - 3.2.6.3 una declaración que la federación organizadora invitará a todas las Federaciones Miembros de la ISSF;
 - 3.2.6.4 una descripción de los polígonos existentes o en proyecto y otras instalaciones necesarias que deben cumplir los requisitos de la ISSF;
 - 3.2.6.5 informaciones sobre el proyecto de organización, costo de los alimentos y alojamiento, el transporte hacia y desde los polígonos y la disponibilidad de las facilidades para el desplazamiento;



3.2.6.6 una declaración con la lista de los eventos que la Federación propone incluir en el programa.

3.2.7 Si no se recibe ninguna solicitud, o si la Federación seleccionada para organizar el Campeonato Mundial se retira, el Comité Ejecutivo debe seleccionar otra Federación para organizar el Campeonato del Mundo. O, si no se puede encontrar una única Federación, seleccionara Federaciones vecinas que se ofrezcan para organizar el Campeonato del Mundo, en grupos de eventos separados.

3.2.8 El retiro sólo es posible con la aprobación del Comité Ejecutivo. El retiro no aprobado está sujeto a la evaluación de una multa, o la suspensión como miembro de la ISSF o la suspensión de la participación en Competencias/ Campeonato supervisados por la ISSF durante un cierto tiempo decidido por el Consejo Administrativo.

3.3 **COMPETENCIAS DE TIRO DEPORTIVO**

3.3.1 **Las competencias reconocidas por la ISSF son:**

3.3.1.1 Eventos de hombres:

NOMBRE DEL EVENTO
10 m. Rifle de aire Hombres
50 m. Rifle 3 Posiciones Hombres
50 m. Rifle Tendido Hombres
300 m. Rifle 3 posiciones Hombres
300 m. Rifle Tendido Hombres
300 m. Rifle Estándar Hombres
10 m. Pistola de Aire Hombres
25 m. Pistola Tiro Rápido Hombres
25 m. Pistola Fuego Central Hombres
25 m. Pistola Estándar Hombres
50 m. Pistola Hombres
Trap Hombres
Doble Trap Hombres
Skeet Hombres
10m. Blanco en Movimiento Hombres
10m. Blanco en Movimiento Mixto Hombres
50 m. Blanco en Movimiento Hombres
50 m. Blanco en Movimiento Mixto Hombres



3.3.1.2 Eventos de Mujer

NOMBRE DEL EVENTO
10 m. Rifle de Aire Mujeres
50 m. Rifle 3 Posiciones Mujeres
50 m. Rifle Tendido mujeres
300 m. Rifle 3 posiciones Mujeres
300 m. Rifle Tendido Mujeres
10 m. Pistola de Aire Mujeres
25 m. Pistola Mujeres
Trap Mujeres
Doble Trap Mujeres
Skeet Mujeres
10 m. Blanco en Movimiento Mujeres
10 m. Blanco Movimiento Mixto Mujeres

3.3.1.3 Eventos de Equipos Mixtos

Eventos de Equipos Mixtos formados por equipos de dos miembros, un hombre y una mujer.

3.3.1.4 Eventos Hombres júnior

NOMBRE DEL EVENTO
10 m. Rifle de aire Hombres Júnior
50 m. Rifle 3 Posiciones Hombres Júnior
50 m. Rifle Tendido Hombres Júnior
10 m. Pistola de Aire Hombres Júnior
50 m. Pistola Hombres Júnior
25 m. Pistola Tiro Rápido Hombres Júnior
50 m. Pistola Hombres Júnior
25 m. Pistola Hombres Júnior
25 m. Pistola Estándar Hombres Júnior
Trap Hombres Júnior
Doble Trap Hombres Júnior
Skeet Hombres Júnior
10 m. Blanco en Movimiento Hombres Júnior
10 m. Blanco en Movimiento Mixto Hombres Júnior
50 m. Blanco en Movimiento Hombres Júnior
50 m. Blanco en Mov. Mixto Hombres Júnior



3.3.1.5 Eventos de mujeres júnior

NOMBRE DEL EVENTO
10 m. Rifle de Aire Mujeres Júnior
50 m. Rifle 3 Posiciones Mujeres Júnior
50 m. Rifle Tendido mujeres Júnior
10 m. Pistola de Aire Mujeres Júnior
25 m. Pistola Mujeres Júnior
Trap Mujeres Júnior
Doble Trap Mujeres Júnior
Skeet Mujeres Júnior
10 m. Blanco en Movimiento Mujeres Júnior
10 m. Blanco en Movimiento Mixto Mujeres Jr.

3.3.1.6 Eventos Equipos Mixtos Junior:

Los eventos Equipos Mixtos Junior son para Equipos de dos Miembros, un hombre junior y una mujer junior.

3.3.1.7 Eventos por Equipos (para equipos de tres miembros solamente) son reconocidos para todos los eventos individuales reconocidos por la ISSF. Solo el equipo completo de tres (3) atletas será rankeado en la lista de resultados por equipo.

3.3.2 Eventos Olímpicos organizados por el COI:

Olympic Events for men, women and mixed teams are conducted in accordance with Rifle, Pistol and Shotgun technical rules approved by the Administrative Council in accordance with 1.7.2.5 of the ISSF Constitution. Each Olympic event has a "Qualification" round and a "Final."

3.3.2.1 Eventos Individuales Hombres:

NOMBRE DEL EVENTO
50 m. Rifle 3 Posiciones Hombres
10 m. Rifle de aire Hombres
25 m. Pistola Tiro Rápido Hombres
10 m. Pistola de Aire Hombres
Trap Hombres
Skeet Hombres



3.3.2.2 Eventos Individuales Mujeres

NOMBRE DEL EVENTO
50 m. Rifle 3 Posiciones Mujeres
10 m. Rifle de Aire Mujeres
25 m. Pistola Mujeres
10 m. Pistola de Aire Mujeres
Trap Mujeres
Skeet Mujeres

3.3.2.3 Eventos Equipos Mixtos

NOMBRE DEL EVENTO
10 m. Rifle Aire Equipos Mixtos
10 m. Pistola Aire Equipos Mixtos
Trap Equipos Mixtos

3.3.3 Eventos Campeonatos del Mundo, competencias individuales y por Equipo

3.3.3.1 Eventos Obligatorios para los hombres:

NOMBRE DEL EVENTO
10 m. Rifle de aire Hombres
50 m. Rifle 3 Posiciones Hombres
50 m. Rifle Tendido Hombres
10 m. Pistola de Aire Hombres
25 m. Pistola Tiro Rápido Hombres
25 m. Pistola Fuego Central Hombres
25 m. Pistola Estándar Hombres
50 m. Pistola Hombres
Trap Hombres
Doble Trap Hombres
Skeet Hombres
10 m. Blanco en Movimiento Hombres
10 m. Blanco en Mov. Mixto Hombres
50 m. Blanco en Movimiento Hombres
50 m. Blanco en Mov. Mixto Hombres



3.3.3.2 Eventos obligatorios para las mujeres

NOMBRE DEL EVENTO	
50 m. Rifle 3 Posiciones Mujeres	3 x 20 tiros tendido, pie, rodilla
50 m. Rifle Tendido mujeres	60 disparos tendido
10 m. Rifle de Aire Mujeres	40 disparos de pie
25 m. Pistola Mujeres	30 + 30 disparos
10 m. Pistola de Aire Mujeres	40 disparos
Trap Mujeres	75 blancos
Doble Trap Mujeres	120 blancos
Skeet Mujeres	75 blancos

3.3.3.3 Eventos obligatorios Equipos Mixtos

NOMBRE DEL EVENTO
10 m. Rifle Aire Equipos Mixtos
10 m. Pistola Aire Equipos Mixtos
Trap Equipos Mixtos

3.3.3.4 El Comité Organizador puede incluir alguna competencia reconocida por la ISSF en el programa.

3.3.4 Si los eventos de 300 m. fusil no pueden ser incluidos, el Comité Ejecutivo debería elegir una federación nacional para organizar por separado el Campeonato del Mundo de 300m en el mismo año del Campeonato Mundial.

3.3.5 En todas Competencias / Campeonatos supervisados por la ISSF una ronda "clasificatoria" y "finales Olímpicas" se llevaran a cabo en los eventos olímpicos para hombres y mujeres.

3.3.6 Los eventos en los Campeonatos Continentales son determinados por las Confederaciones Continentales y deben ser eventos reconocidos por la ISSF.

3.3.7 Los Junios son los tiradores que están por debajo de la edad de 21 años hasta el 31 de diciembre del año de las Competencias / Torneo. Los Junios podrán participar en todos Competencias / Campeonatos y Juegos Olímpicos supervisados por la ISSF como miembros de su equipo nacional.

3.3.7.1 El Comité Organizador, con la aprobación del Comité Ejecutivo, podrá añadir eventos júnior a los Campeonatos del Mundo como eventos oficiales.

3.3.7.2 Los eventos Júnior deben ser incluidos en los campeonatos continentales por determinación de la Confederación Continental.

3.3.7.3 Los eventos Júnior para los hombres y mujeres jóvenes deberían ser elegidos de los eventos reconocidos por la ISSF, o ser eventos destinados a apoyar el desarrollo de los tiradores jóvenes.



- 3.3.8 Si el número de individuos participantes en dos (2) Campeonatos del Mundo consecutivos es menor de 40 en los eventos de hombres o 30 en los eventos de mujer, la competencia se eliminará de la lista de eventos obligatorios. Un evento será removido de la lista de eventos reconocidos, si el número de individuos participantes en dos (2) Campeonatos del Mundo consecutivos es menor a 30 en los eventos de los hombres o a 20 en los eventos de mujeres.
- 3.3.9 Nuevos eventos se pueden agregar a la lista de los reconocidos por la ISSF cuando se hayan cumplido las siguientes condiciones:
 - 3.3.9.1 un mínimo de cinco (5) federaciones miembros de dos (2) continentes deben certificar que la competencia se practica en esos países;
 - 3.3.9.2 la correspondiente sección del Comité ISSF debe dictar normas para el evento;
 - 3.3.9.3 ser aprobado por el Consejo Administrativo;
 - 3.3.9.4 ser aprobado por la Asamblea General.

3.4 **ADMINISTRACIÓN Y CONTROL DE LAS COMPETENCIAS/ CAMPEONATOS SUPERVISADOS POR LA ISSF**

- 3.4.1 Cada Federación miembro que organiza Competencias y Campeonatos supervisados por la ISSF debe formar un Comité Organizador que es responsable de la administración y la conducción de las Competencias / Campeonatos sobre la base de las Normas y el Regulaciones Generales de la ISSF. El Comité Organizador deberá nombrar a un director de la competencia y de personal cualificado suficiente para llevar a cabo estas responsabilidades, y deberán presentar informes al Comité Ejecutivo. El Comité Organizador deberá informar a la Sede de la ISSF, por lo menos tres (3) meses antes de la fecha de llegada, quien es la persona de contacto de la ISSF sobre todos los asuntos de la Competencia / Campeonatos supervisado por la ISSF.
- 3.4.2 El ISSF supervisa los Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos a través de un (1) o dos (2) delegados técnicos que son nombrados de conformidad con la Constitución de la ISSF. Los delegados técnicos deben ser elegidos entre los miembros del Consejo Administrativo, o de la Sección del Comités, y debe tener actualizada la licencia de juez "A" de la ISSF. Los delegados técnicos no pueden ser nombrados entre los miembros de la federación del país organizador. Los Delegados Técnicos son responsables de examinar los preparativos de la organización y de los polígonos y otras instalaciones, de asesorar al Comité Organizador antes y durante las Competencias / Campeonatos y para la presentación de informes al Comité Ejecutivo. , Los formularios apropiados, junto con los Record Mundiales hasta la fecha, serán suministrados por la ISSF.
 - 3.4.2.1 A fin que los delegados técnicos pueden llevar a cabo estas responsabilidades, deben ser invitados a expensas del Comité Organizador al sitio de las Competencias/Campeonatos al menos una vez, 10 a 12 meses antes del campeonato, y de nuevo, no menos de 5 días antes de ceremonia de apertura.



- 3.4.3 El ISSF supervisa Copas del Mundo, Campeonatos Continentales y otros Competencias / Campeonato a través del nombramiento de un (1) o dos (2) delegados técnicos que se encargan de examinar los preparativos de la competencia y de asesorar al Comité Organizador. Los delegados técnicos deben ser elegidos entre los miembros del Consejo Administrativo, o de las Secciones de los Comités y debe tener actualizadas la licencia de juez "A" de la ISSF. Los delegados técnicos no pueden ser nombrados entre los miembros de la federación del país organizador. Los delegados técnicos deben ser invitados a las Competencias / Campeonatos a expensas del Comité Organizador (alojamiento en habitaciones individuales), unos pocos días antes de la ceremonia de apertura como hayan acordado con el comité organizador.
- 3.4.4 Los jurados deben ser designados por la ISSF para todos los Campeonatos de conformidad con la Constitución de la ISSF. Los jurados son responsables de asistir y supervisar el personal del Comité Organizador en la conducción del torneo durante las competencias / campeonatos. En general, el personal del torneo es responsable de la conducción de la competencia, mientras que el Jurado asesora y supervisa a ese personal.
- 3.4.5 Los siguientes jurados serán designados: Rifle, pistola, escopeta; Blanco Móvil; Clasificación (Puntaje y resultados) y de control de equipo.
- 3.4.5.1 Dos (2) jurados se puede combinar previendo que los eventos no se ejecutan simultáneamente. Un (1) persona del jurado de cada especialidad; rifle, pistola y blanco móvil debe ser designado por el Jurado para formar parte del Jurado de control de equipo.
- 3.4.5.2 Los jurados estará integrado por un presidente y dos (2) a seis (6) miembros (un presidente y cuatro (4) a ocho (8) miembros para el tiro de escopeta). Los funcionarios o los tiradores que son miembros de un equipo participante no deben ser miembros del Jurado. Un (1) miembro de cada jurado debe ser de la federación nacional organizadora de la competencia / campeonato. Todos los miembros del Jurado deberán poseer la licencia actualizada de juez ISSF.
- 3.4.6 El Jurado de Apelación deberá ser designado por la ISSF para todas las competencias/ Campeonatos de conformidad con la Constitución de la ISSF. El Jurado de Apelación es responsable de tomar las decisiones finales sobre todos los reclamos en contra de las decisiones de los jurados.
- 3.4.6.1 El Jurado de Apelación debe constar de tres (3) a cinco (5) miembros, entre ellos un presidente. Un (1) miembro debe ser de la federación nacional organizadora de las competencias / campeonatos.
- 3.4.7 El transporte local y gastos de vivienda (habitación individual) para el Delegado Técnico (s), Jurado de Apelación, Miembros del Jurado y de la ISSF nombrados funcionarios para los Campeonatos Mundiales y Copas del Mundo deben ser pagado por el Comité Organizador. Los gastos de viaje deben ser pagados por el comité organizador en el importe fijado por el Consejo Administrativo o el Comité Ejecutivo.



3.5 POLÍGONOS Y OTRAS FACILIDADES

3.5.1 Requerimiento mínimo de instalaciones de Polígono:

	Campeonato del mundo	Juegos Olímpicos	Copas del Mundo	Polígono de Final
300 m. Blancos	40	--	--	--
50 m. Blancos	80	80	60	10
25 m.	10 grupos	8 grupos	8 grupos	3 grupos
Trap	4	3	4	1
Doble Trap	4	-	-	-
Skeet	4	3	4	1
50 m. Blanco en Movimiento	2	--	--	--
10 m. Blanco en Movimiento	4	--	--	--
10 m. Rifle y Pistola	80	60	60	10

Nota: La ISSF recomienda que para las Copas del mundo la cantidad de blancos/polígonos, especificada para los campeonatos del mundo, podría ser válida incluyendo un Polígono de Final separado.

- 3.5.1.1 Los Polígonos de Trap y Skeet pueden ser combinados. Los polígonos de Trap deben ser convertibles a Doble Trap a menos que se cuente con Polígonos de Doble Trap por separado.
- 3.5.1.2 El área de los polígonos usada por los tiradores de Rifle y Pistola debe estar protegida del sol, viento y lluvia.
- 3.5.1.3 Los Polígonos de 10 m. Aire deben ser interiores.
- 3.5.1.4 Sistemas de Blancos electrónicos, de marcas y modelos aprobados por la ISSF, deben ser utilizados para Clasificación y Final de Pistola y Rifle de los Juegos Olímpicos y para finales de ISSF Copas del Mundo y Campeonatos del Mundo.
- 3.5.2 Las siguientes facilidades deben darse cerca de los Polígonos de Tiro:
 - 3.5.2.1 refugio contra el sol, viento y lluvia para tiradores y oficiales;
 - 3.5.2.2 Cuarto para Equipos donde atletas puedan relajarse, cambiar sus ropas, etc.;
 - 3.5.2.3 salas de reuniones para uso de los Oficiales de la ISSF, Comités y Jurados;
 - 3.5.2.4 habitaciones para oficinas, clasificación de blancos, la producción de los resultados y el almacenamiento de blancos y el material conexo, etc.;
 - 3.5.2.5 una pizarra principal para publicación de los resultados oficiales;
 - 3.5.2.6 un taller de armas;



- 3.5.2.7 un lugar adecuado para control de armas y equipo;
- 3.5.2.8 tienda armería con bancos de trabajo adecuados;
- 3.5.2.9 servicios gratuitos adecuados para fabricantes de armas de fuego y equipos para dar servicio a sus productos (un canon se puede cobrar por las propagandas comerciales);
- 3.5.2.10 un restaurante o instalaciones para el servicio de comida y refrescos;
- 3.5.2.11 baños y lavabos;
- 3.5.2.12 correo, teléfono y correo electrónico;
- 3.5.2.13 un área para las ceremonias de Premiación;
- 3.5.2.14 facilidades a los representantes de prensa, radio y televisión;
- 3.5.2.15 servicios médicos adecuados y facilidades para el Control Anti Doping ;
- 3.5.3 Los Delegados Técnicos ISSF son responsables de examinar los Polígonos y otras instalaciones para garantizar que cumplen con las normas ISSF y son adecuados para la realización de los Campeonatos / Competiciones. El Comité Técnico proporcionará listas de comprobación de acuerdo con el Reglamento y Normas de uso por los Delegados Técnicos en el examen de los Polígonos y las instalaciones (disponibles en la Sede de la ISSF).
- 3.5.4 Los Polígonos que se utilizarán en los Campeonatos del Mundo y los Juegos Olímpicos deben ser completados con un (1) año de antelación. Si el Polígono no se ha completado, los planes detallados de construcción, horario y plan financiero se presentarán al Secretario General, un (1) año antes, y el Polígono debe ser completado con 3 meses de anticipación.
- 3.6 INSCRIPCIÓN Y PARTICIPACIÓN
 - 3.6.1 Sólo las Federaciones miembros de la ISSF pueden participar en los Campeonatos de la ISSF. Federaciones participantes en Campeonatos Continentales y Juegos Olímpicos deben ser miembros de la Confederación Continental.
 - 3.6.2 Una federación miembro ISSF que no es aceptada como miembro de su propia Confederación Continental, o no se le permite participar en su propio Campeonato Continental, podrá ser invitado por otro Confederación Continental de participar en sus campeonatos continentales y juegos con el derecho de premios y medallas.
 - 3.6.3 Cualquier atleta debe tener la nacionalidad del país que representa.
 - 3.6.3.1 Todas las controversias relativas a la determinación del país que un atleta puede representar serán resueltas por el Comité Ejecutivo de la ISSF.



- 3.6.3.2 Un atleta que sea nacional de dos o más países al mismo tiempo puede representar a uno de ellos, ya que puede seleccionar.

Sin embargo, después de haber representado a un país en los Juegos Olímpicos o en cualquier Campeonato de la ISSF, no puede representar a otro país, a menos que cumpla las condiciones establecidas en los párrafos a continuación que se aplican a las personas que hayan cambiado de nacionalidad o adquirido una nueva nacionalidad.

- 3.6.3.3 Un competidor que haya representado a un país en los JJ OO o en cualquier competencia / Campeonato supervisados por la ISSF, y que ha cambiado su nacionalidad o adquirido una nueva nacionalidad, podrán participar en Campeonatos / Competiciones supervisados por la ISSF representando a su nuevo país, siempre que al menos hayan pasado tres años desde la última competencia que representó a su antiguo país. Este plazo podrá ser reducido o incluso suprimido, con el acuerdo de las federaciones afectadas y por el Comité Ejecutivo de la ISSF, que tiene en cuenta las circunstancias del caso.

- 3.6.3.4 Si un territorio asociado, una provincia o departamento de ultramar, un país o una colonia adquirieren la independencia, si un país fuera incorporado a otro a causa de un cambio de fronteras, si un país se fusiona con otro país, o si un nuevo CON, es reconocido por el COI, un competidor puede continuar representando al país al que pertenece o pertenecía. Sin embargo, puede, si lo prefiere, optar por representar a su país o ser inscrito en Campeonatos / Competiciones supervisados por la ISSF por su nueva Federación reconocida por la ISSF. Esta elección particular sólo podrá realizarse una vez.

- 3.6.3.5 Por otra parte, en todos los casos en los que un competidor podría ser elegible para participar en Campeonatos / Competiciones supervisados por la ISSF, ya sea mediante la representación de un país distinto del suyo o por tener la posibilidad de elegir al país que el competidor tiene la intención de representar, el Comité Ejecutivo ISSF podrá tomar todas las decisiones de carácter general o particular con respecto a las cuestiones derivadas de la nacionalidad, la ciudadanía, domicilio o residencia de cualquier competidor, incluyendo la duración de los períodos de espera.

- 3.6.4 El período posterior a la naturalización puede ser reducido o incluso suprimido, con el acuerdo de los dos (2) Federaciones Nacionales interesadas y la aprobación final del Comité Ejecutivo de la ISSF.

- 3.6.5 Una declaración oficial de elegibilidad de cada atleta se requerirá a la Federación Miembro. Los directivos del equipo que participan en Campeonatos supervisados por la ISSF deben cumplir con las normas y reglamentos ISSF.

- 3.6.6 Todos los Atletas deben firmar una "Declaración del Atleta" y tener un número de identificación de la ISSF antes de la participación en cualquier Campeonatos / Competiciones supervisados por la ISSF. La no entrega de una declaración firmada ante cualquier inicio dará lugar a la descalificación y cancelación de los resultados obtenidos.

- 3.6.7 La participación máxima en los Juegos Olímpicos es establecido por el COI. Normas de calificación son establecidas por el Comité Ejecutivo de la ISSF, que también tiene la autoridad para tomar la decisión final sobre la distribución de las quota places y las Wild Cards en cooperación con la Comisión Tripartita del COI.



3.6.8 En el Campeonato del Mundo de cada nación puede inscribir un máximo de tres (3) personas en los eventos individuales quienes pueden participar como un Equipo en pruebas por equipos.

3.6.8.1 El tamaño máximo del equipo nacional para los eventos del Campeonato Mundial, es el siguiente:

Hombres	
Rifle	10 (8 si 300 m. es realizado separadamente o no está programado)
Pistola	10
Trap	3
Doble Trap	3
Skeet	3
Blanco en Movimiento	5
Total hombres	34

Mujeres	
Rifle	8 (6 si 300 m. es realizado separadamente o no está programado)
Pistola	5
Trap	3
Doble Trap	3
Skeet	3
Blanco en Movimiento	3
Total mujeres	25

3.6.8.2 **Oficiales**

Toda persona que ingresa como Oficial debe pagar los honorarios apropiados.

3.6.8.3 Los repuestos pueden ser hechas sólo en los equipos de tres (3) registrados para pruebas por equipos, pero sólo de los que ya están registrados para este campeonato.

3.6.8.4 Cuando los acontecimientos categoría júnior están programadas en el Campeonato Mundial, la cantidad de participantes permitidos por caso es la misma.

a) En los Campeonatos del Mundo, los juniors podrán participar las competencias de hombres y competencias de mujeres, pero en una categoría única (ya sea como júnior o como persona mayor) en el mismo campeonato (lugar y fecha).

b) Si no hay categoría juniors programada para un evento en particular en un campeonato, los juniors podrán participar en este evento como miembro del equipo nacional de categoría senior, aunque participen en la categoría júnior en otro evento en el mismo campeonato.



- 3.6.9 La federación participante es responsable de los gastos de viaje y dietas de los miembros del equipo. El Comité Organizador debe proveer el transporte desde el aeropuerto o estación de tren a los hoteles oficiales y desde los hoteles oficiales al Polígono. El costo de transporte desde el aeropuerto (s) a los hoteles oficiales y de regreso se puede cargar cuando sea aprobado por el Comité Ejecutivo de la ISSF.

3.7 PROCEDIMIENTOS DE COMPETENCIA

- 3.7.1 Las regulaciones generales de la ISSF y las normas vigentes de las Reglas de Competición ISSF regirán la conducta de los eventos en todos los Campeonatos / Competiciones supervisados por la ISSF.

3.7.2 Programas

- 3.7.2.1 El Programa Preliminar debe estar preparado por el Comité Organizador y presentado a la Secretaría General para su examen por el Comité Técnico y la aprobación del Comité Ejecutivo.

	Campeonatos del mundo	Copas del mundo
Enviar a la ISSF	15 meses	8 meses
OC a federaciones	12 meses	6 meses

El Programa de los eventos obligatorios de los campeonatos del mundo, incluyendo los días de entrenamiento y las ceremonias de apertura y cierre no debe superar los 14 días. En la opción del Comité Organizador, los Polígonos pueden ser abiertos para días adicionales de entrenamiento antes que comience el entrenamiento oficial. La duración de Campeonatos Mundiales podrá ampliarse a máximo de 16 días con la aprobación del Comité Ejecutivo.

- 3.7.2.2 El programa final debe estar preparado por el Comité Organizador y presentado a la Secretaría General para su examen por el Comité Técnico y la aprobación del Comité Ejecutivo.

	Campeonato del mundo	Copa del mundo	Campeonato Continental (Otras competencias supervisadas)
Enviar a la ISSF	6 meses	3 ½ meses	4 meses solo para información.
OC a federaciones	5 meses	3 meses	



3.7.3 Inscripciones

3.7.3.1 Inscripciones preliminares

Cada federación nacional que entra en el Campeonato deberá presentar una inscripción preliminar al Comité Organizador. La inscripción preliminar debe enumerar todos los eventos individuales y Equipo en el que participará la federación nacional. Las inscripciones preliminares recibidas después de la publicación del programa definitivo será inscrito en una lista de espera según la fecha de la recepción de la inscripción y puede ser que la participación sólo sea posible según la disponibilidad de blancos / lugares disponibles.

El Comité Organizador debe informar a la Nación que se trate de cualquier cambio inmediatamente después de recibir estas inscripciones.

Campeonatos del Mundo	Copas del Mundo
7 meses	4 meses

3.7.3.2 Inscripciones finales

Las inscripciones finales deben ser enviadas directamente a la ISSF por fax o correo electrónico antes de la medianoche (hora de Munich) de los 30 días antes de la fecha oficial de arribo. Las inscripciones finales a la ISSF se pueden hacer a través de la inscripción online de la ISSF. La inscripción final debe incluir los nombres y números de identificación de todos los Atletas. También la inscripción final debe incluir los nombres y fechas de nacimiento de todos los Oficiales con su función.

3.7.3.3 El Comité Organizador se reserva el derecho de rechazar las inscripciones recibidas fuera de plazo en este artículo y / o establecer una lista de espera.

3.7.3.4 Estas inscripciones recibidas después de fecha límite para la inscripción final no se les debe permitir participar en los eventos a menos que sea recibida en ISSF 3 días antes del arribo oficial y el siguiente pueden ser aplicadas:

- a) El programa definitivo no se puede cambiar;
- b) Las Inscripciones tardías no causan un problema a la organización principal;
- c) cualquier inscripción aceptada después de la fecha límite final incurrirá en una multa adicional de 50,00 euros por cada atleta inscrito en cada evento que pagará la federación que demoró la inscripción al Comité Organizador.

3.7.3.5 Las inscripciones que se reciban después del plazo de tres (3) días antes del día oficial de llegada no podrán participar.

3.7.3.6 Sustitución de un atleta registrado por otro ya registrado para cada competición / Campeonato se permite. Este cambio sólo se puede realizar antes de 12 Hs. del día anterior al pre entrenamiento de esa competencia.

3.7.3.7 En Copas del Mundo: No está permitido el intercambio de un atleta entre uno compitiendo para una plaza y un atleta compitiendo por MQS. Un atleta MQS puede reemplazar a un atleta retirado de la plaza. El atleta retirado de la plaza no puede tirar para MQS.



3.7.4 Tarifas

- 3.7.4.1 Los derechos de inscripción se deben pagar al Comité Organizador a requerimiento. Una tarifa de 170,00 euros se paga por cada atleta inscrito en cada evento. Esta cuota será retenida por el Comité Organizador, deberán remitir una tarifa de 5,00 euros por cada atleta en cada caso a la ISSF dentro de 30 días después de los campeonatos. Existe una tarifa de 50,00 euros que debe ser pagado por cada Oficial.
- 3.7.4.2 Una tarifa razonable por el entrenamiento de escopeta se puede cargar con la aprobación del Comité Ejecutivo de la ISSF.
- 3.7.4.3 Cualquier federación que reduzca la cantidad de Atletas y / u Oficiales después de la fecha límite de inscripción está obligado a pagar todos los honorarios y gastos aplicables, incluyendo los derechos de inscripción de acuerdo con la cantidad de Atletas e inscripciones en los formularios de la inscripción final recibido originalmente. Si la tarifa aplicable y honorarios no son pagados ningún miembro de esa federación puede participar.
- 3.7.4.4 En Competiciones Continentales /Campeonatos una tarifa de 5,00 euros por cada atleta inscrito en cada evento debe ser pagado a la ISSF dentro de los treinta (30) días después del Campeonato.
- 3.7.4.5 En competencias o campeonatos regionales u otras competencias con estatus MQS una tarifa de 5,00 euros por cada atleta inscrito en cada evento debe ser pagado a la ISSF dentro de los 30 días posteriores a Campeonatos / Competiciones.

3.7.5 Información a enviar a la Oficina Principal de la ISSF.

- 3.7.5.1 Copias de todas las invitaciones, los programas y los formularios de inscripción para todos Campeonatos / Competiciones supervisados por la ISSF deben ser enviados a la Secretaría General.
- 3.7.5.2 Una copia de las listas de resultados oficiales de cada evento debe ser enviada a la sede de la ISSF por fax y / o e-mail inmediatamente después que se haya verificado, a más tardar al final del día de la competición.
- 3.7.5.3 Tres copias de las listas de resultados oficiales deben ser enviados a la ISSF no más tarde de tres (3) días después de la finalización de los eventos. Una lista con la cantidad de países y cantidad de competidores que participan en cada disciplina, por evento, se debe incluir con las listas de resultados.

3.7.6 Juegos Olímpicos

- 3.7.6.1 Los programas, horarios, formularios y otros detalles deben ser recibidas por la ISSF revisado y acordado por el Comité Organizador.
- 3.7.6.2 Las inscripciones a los Juegos Olímpicos deben hacerse usando los procedimientos especificados en el Regulaciones Generales de la ISSF excepto que programas o procedimientos especiales establecidos por la ISSF o COI prevalecerán.



- 3.7.6.3 Control Anti Doping en los Juegos Olímpicos se llevará a cabo de acuerdo con los procedimientos establecidos por el COI. Control Anti Doping en todo Campeonatos / Competiciones supervisados por la ISSF se llevarán a cabo en todos los eventos y categorías de acuerdo a los procedimientos establecidos en el Reglamento Anti Doping de la ISSF.

3.8 **PROTOCOLO**

- 3.8.1 Los Campeonatos del Mundo deben inaugurarse con una ceremonia de apertura que se celebrará ya sea en el primer día de la competencia o el día anterior. Una ceremonia de clausura deberá ser en la última jornada de la competición. El Comité Ejecutivo deberá aprobar las disposiciones para la apertura y clausura.
- 3.8.2 En Campeonatos del Mundo el Comité Organizador debe premiar:
- 3.8.2.1 medallas del Campeonato del Mundo en color oro, plata y bronce a los primeros tres ganadores de eventos individuales. Un mínimo de 15 personas en cada evento de hombres y eventos de mujeres; o 10 personas en Júnior Masculino y Júniors mujeres deben participar para poder otorgar las medallas.
- 3.8.2.2 Medallas del Campeonato por Equipo similar en colores oro, plata y bronce a cada miembro de los tres ganadores de eventos por equipo. Un mínimo de cinco equipos en cada evento de hombres y Mujeres o un mínimo de tres equipos de Hombres Júniors y Mujeres júniors deben participar para poder premiar por equipo.
- 3.8.2.3 Si no se alcanzan estos mínimos, el evento será declarado un "Campeonato Internacional" de la nación organizadora de las competiciones.
- 3.8.2.4 Certificados o Diplomas a los primeros ocho (8) Atletas en cada prueba individual.
- 3.8.3 Una medalla conmemorativa, de un diseño diferente de las medallas del Campeonato de cada atleta, oficial de equipo, juez y delegado.
- 3.8.4 El diseño de todos los premios y el símbolo oficial deberán presentarse al Secretario General para su aprobación por el Comité Ejecutivo, al menos con dos (2) meses de antelación.
- 3.8.5 Una ceremonia de Premiación debe realizarse durante cada evento de campeonato, siguiendo estas condiciones:
- 3.8.5.1 las banderas de los primeros tres ganadores individuales o de equipo deben ser izadas mientras suena el himno nacional del ganador;
- 3.8.5.2 Banderas, himnos y emblemas utilizados por las Federaciones Nacionales Miembros deben ser presentados y aprobados por el Comité Ejecutivo ISSF;
- 3.8.5.3 El Comité Ejecutivo debe aprobar el programa de la ceremonia de la victoria. El Comité Organizador, con la aprobación del Presidente de la ISSF debe establecer el horario de la ceremonia de la victoria.



3.9 RECORDS DEL MUNDO

- 3.9.1 Récords del mundo podrán establecerse en todos los eventos reconocidos por la ISSF, hombres, juniors y en los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo, Campeonatos Continentales y Juegos Continentales que se han realizado de acuerdo con las normas y reglamentos de la ISSF.
- 3.9.1.1 Récords del mundo en las Finales pueden ser establecidos sólo en los eventos olímpicos para hombres y mujeres, y se componen de los resultados de las rondas de clasificación que se añaden a los resultados de las finales de cada evento, como se especifica en las reglas de Tiro Olímpico.
- 3.9.2 junior Récords Mundiales serán reconocidos sólo en los eventos para Juniors disparados ya sea como competiciones especiales juniors en Campeonatos de la ISSF o como Atletas junior que compiten en campeonatos regulares ISSF. Los Récords Mundiales juniors, hombres y mujeres, de individual y equipo, se reconocen con un mínimo de 10 Atletas participantes en la categoría individual y tres (3) equipos que participen en la categoría de equipo.
- 3.9.3 Récords Mundiales serán reconocidos en los eventos individuales, con un mínimo de 15 Atletas participantes; en eventos por equipos, con un mínimo de cinco (5) equipos participantes
- 3.9.4 La ISSF emitirá un diploma de Record Mundial de Atletas o miembros del equipo que establecen los Récords del mundo.
- 3.9.5 Si hay más de tres competidores por país admitidos en las Copas del Mundo, los Récords sólo pueden ser alcanzados por los Atletas nominados para las principales competiciones (no para los suscritos MQS).
- 3.9.6 El Delegado Técnico (s) deberá presentar informes para el reconocimiento de los Récords.

3.10 RELACION CON LOS MEDIOS

- 3.10.1 Los medios de comunicación de cobertura, difusión y publicidad de Derechos de todos los Campeonatos del Mundo ISSF, Copas del Mundo y otros eventos oficiales de la ISSF (Asambleas, Congresos, etc.) son propiedad de la Federación Internacional de Tiro Deportivo.
- 3.10.2 servicios de prensa, radio y televisión deben recibir toda la cooperación y asistencia para asegurar el libre flujo de la información pública y la comunicación. Las instalaciones necesarias, como las telecomunicaciones, la telefonía, máquinas de escribir, etc. deben estar disponibles antes y durante los Campeonatos / Competiciones.
- 3.10.3 Disposiciones para las entrevistas, fotografía y otros requisitos de comunicación serán hechos por el Comité Organizador para asegurar que el personal de los medios de comunicación tenga acceso a los competidores y jefes de equipo, siempre que dichos acuerdos no incomoden al individuo en cuestión. Representantes de los medios pueden comunicarse con Atletas través de sus respectivos jefes de equipo.



3.11 **GENERALIDADES**

- 3.11.1 Modificaciones a las Regulaciones Generales sólo podrán ser presentadas por la Asamblea General.
- 3.11.2 Tras su aprobación, las modificaciones entrarán en vigor el 1 de enero del año siguiente de los próximos Juegos Olímpicos.

3.12 **ANEXOS**

- 3.12.1 Las Regulaciones Generales podrán extenderse por anexos para lo siguiente:
- 3.12.2 Los anexos de las Regulaciones Generales no pueden contravenir las Regulaciones Generales y deben ser aprobados por el Comité Ejecutivo, de conformidad con la Constitución de la ISSF

FAT



3.12.3 **Lista de Anexos**

Nota: Manuales Separados, disponibles en la ISSF

- Directivas para la Organización de las Copas del Mundo
- Lista de verificación para Delegados Técnicos

3.12.3.1 **Regulaciones Especiales para la participación en eventos de tiro deportivo de los Juegos Olímpicos: Anexo "Q";**

3.12.3.2 **Formulario de aplicación de Declaración de Atleta y número ID de la ISSF: Anexo "D";**

3.12.3.3 **Procedimientos Generales para Organización de Comités: Anexo "G";**

3.12.3.4 **Procedimientos aplicación en Campeonatos del Mundo: Anexo "W";**

3.12.3.5 **Código de Ética: Anexo "CE";**

3.12.3.6 **Procedimientos reconocimiento de Récords del mundo: Anexo "R";**

3.12.3.7 **Reglas para presentar y decidir Protestas: Anexo "P";**

3.12.3.8 **Directrices para la Academia de Entrenamiento: Anexo "TA";**

3.12.3.9 **Directrices para Jueces: Anexo "J";**

3.12.3.10 **Directrices para Referee de Escopeta: Anexo "S";**

3.12.3.11 **Directrices para Actividades públicas: Anexo "A";**

3.12.3.12 **Directrices para Televisión y Publicidad: Anexo "B":**

a) todos los derechos relativos a materia contractual y de propiedad con la producción y el uso de la televisión, la radio, el cine y la cobertura fotográfica de los Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo y de competiciones Inter-Continental / Campeonatos son propiedad exclusiva de la ISSF.

b) Estos derechos no pueden ser vendidos, transferidos o negociados sin el acuerdo escrito del Presidente y el Secretario General en funciones de la decisión del Comité Ejecutivo, el cual podrá delegar su autoridad para negociar la venta o utilización de estos derechos, pero que debe retener el único responsable de la decisión final y para la utilización de los ingresos procedentes de la venta de los derechos.

3.12.3.13 **Reglas para el Comité de Atletas: Anexo "AC";**



3.13 **APROBACIÓN**

- 3.13.1 Estas Regulaciones Generales fueron aprobados por la Asamblea General Ordinaria de la ISSF el 30 de octubre de 1982 en Caracas, Venezuela, y reemplazar "Regulaciones Generales", edición de 1977 y entraron en vigor el 15 de noviembre de 1982 (revisado, enmendado y corregido por la Asamblea general de la ISSF, el 29 de julio de 1988 en Madrid, ESP). Esta edición incluye las modificaciones y correcciones aprobadas por las Asambleas Generales de la ISSF el 14 de agosto de 1990 en Moscú, URS y el 27 de abril de 1992 en Barcelona, ESP y el 22 de julio de 1994 en Milán, ITA, el 20 de abril de 1996 en Atlanta, EE.UU. y el 15 de julio de 1998 en Barcelona, ESP, el 21 de marzo de 2000 en Sydney, AUS, el 18 de abril de 2004 en Atenas, GRE y el 10 de abril de 2008 en Pequín, CHN.

FAT



3.14 INDICE

300m Rifle Events not included in World Championships	3.3.4
Administration of Competitions / Championships	3.4
Alteration of the General Regulations	3.11.1
Annexes to the General Regulations	3.12
Anti-Doping Control in ISSF Championships	3.7.6.3
Anti-Doping Control in Olympic Games	3.7.6.3
Application Procedures for WCH and WC	3.12.3.4
Application of Rules and Regulations	3.7.1
Approval of Designs and Symbols	3.8.4
Athlete's Declaration	3.6.6 /
Athletes Committee Rules	3.12.3.13
Awards – World Championships	3.8.2
Code of Ethics	3.12.3.5
Combined Juries	3.4.5.1
Combined Shotgun Ranges	3.5.1.1
Commemorative Medals	3.8.3
Communication between the Media and Athletes / Team Officials	3.10.3
Competition Juries	3.4.5
Competition Procedures	3.7
Completion of Ranges	3.5.4
Composition of Juries	3.4.5.2
Continental Championships	3.2.5
Continental Championships – Events recognized by the ISSF	3.3.6
Control of Competitions / Championships	3.4
Cooperation and Information for the Media	3.10.2
Diplomas / Certificates	3.8.2.4
Diplomas for World Records	3.9.5
Disqualified Team Member	3.3.1.7
Duration of World Championships	3.7.2.2
Effectivity of Alterations	3.11.2
Entries	3.7.3
Entries after 3 Days before the Official Arrival Day	3.7.3.5
Entries after Deadline	3.7.3.3
Entries in Olympic Games	3.7.6.2
Entry and Participation	3.6
Entry Fees	3.7.4.1



EST – Electronic Scoring Targets	3.5.1.4
Exchange of an Athlete in World Cups	3.7.3.7
Extra Charge of Transportation Costs	3.6.9
Facilities	3.5.2
Fees	3.7.4
Fees for Officials	3.7.4.1
Fees for Training	3.7.4.2
Fees to the ISSF HQ	3.7.4.1
Fees to the ISSF HQ for Championships with MQS - Status	3.7.4.5
Fees to the ISSF HQ for Continental Championships	3.7.4.4
Final Entries	3.7.3.2
Final Program	3.7.2.3 / 3.7.3.4
Finals World Records	3.9.2
Finals in Olympic Events	3.3.2
General Aspects of the General Regulations	3.11
General Procedure for Organising Committees	3.12.3.3
Guidelines for Judges	3.12.3.9
Guidelines for Public Affairs Activities	3.12.3.11
Guidelines for Shotgun Referees	3.12.3.10
Guidelines for Training Academy	3.12.3.8
Guidelines for TV Broadcasting & Advertising	3.12.3.12
Included Events in World Championships	3.3.3.4
Indoor Ranges – 10m Events	3.5.1.3
Information to the ISSF HQ	3.7.5
International Championship	3.8.2.3
Invitation of the Technical Delegate(s)	3.4.2.1
ISSF Championships	3.2
ISSF ID Number	3.6.6 / 3.12.3.2
ISSF Technical Delegate's Responsibilities	3.5.3
Junior Events in Continental Championships	3.3.7.2
Junior Events in World Championships	3.3.7.1
Juniors – Age Definition	3.3.7
Juniors in World Championships	3.6.8.4
Juniors Participating in Men's or Women's Events in WCH	3.6.8.4.a
Juniors Participating in Senior's and Junior's Events in WCH	3.6.8.4.b
Juries	3.4.4
Jury – Accommodation in Single Rooms and Travel Expenses	3.4.7
Jury – Local Transportation and Living Expenses	3.4.7



Jury of Appeal	3.4.6
Late Entries	3.7.3.4
List of Annexes to the General Regulations	3.12.3
Mandatory Event – Removal of an Event	3.3.8
Mandatory Events for Men in World Championships	3.3.3.1
Mandatory Events for Mixed Team in World Championships	3.3.3.3
Mandatory Events for Women in World Championships	3.3.3.2
Medals for Individuals – World Championships	3.8.2.1
Medals for Teams – World Championships	3.8.2.2
Media Relations	3.10
Men Junior Events	3.3.1.4
Men's Events	3.3.1.1
Minimum Requirements for Individuals – World Championships	3.8.2.1
Minimum Requirements for Teams – World Championships	3.8.2.2
Mixed Team Event	3.3.1.3
Mixed Team Junior Events	3.3.1.6
Nationality of Athletes	3.6.3
New Events	3.3.9
Number of Firing Points / Ranges required	3.5.1
Officials in World Championships	3.6.8.2
Olympic Events	3.3.2
Olympic Events for Men	3.3.2.1
Olympic Events for Mixed Team	3.3.2.3
Olympic Events for Women	3.3.2.2
Olympic Games	3.7.6
Olympic Games: Programs, Schedules, Forms	3.7.6.1
Opening and Closing Ceremonies – World Championships	3.8.1
Organising Committee	3.4.1
Participation in the Olympic Games	3.6.7
Participation in World Championships	3.6.8
Penalty Fee for Entries after Deadline	3.7.3.4.c
Preliminary Entries	3.7.3.1
Preliminary Program	3.7.2.1
Procedures for Verification of World Records	3.12.3.6
Programs	3.7.2
Property of Rights	3.10.1
Protection from sun, wind and rain	3.5.1.2 / 3.5.2.1
Protocol – World Championships	3.8



Purpose	3.1
Ranges	3.5
Recognized Events	3.3.1
Reducing the Number of Athletes and Officials	3.7.4.3
Removal of a Mandatory Event	3.3.8
Replacement of an Athlete	3.7.3.6
Replacement of Athletes in World Championships	3.6.8.3
Report of World Records by the Technical Delegate	3.9.7
Reports & Information to the ISSF HQ by the Organising Committee	3.4.1
Rules for Filing and Deciding Protests	3.12.3.7
Shooting Sport Events	3.3
Special Regulations for Participation in Events of OG	3.12.3.1
Team Size in World Championships	3.6.8.1
Teams	3.3.1.7
Technical Delegate(s) for Continental Championships, Word Cups etc.	3.4.3
Technical Delegate(s) for World Championships / Olympic Games	3.4.2
Transportation by the Organising Committee	3.6.9
Travel and Living Costs for Team Members	3.6.9
Victory Ceremonies	3.8.5
Waiting List after the Deadline of Preliminary Entries	3.7.3.1
Waiting List for Entries after Final Entries Deadline	3.7.3.3
Wild Cards for the Olympic Games	3.6.7
Women Junior Events	3.3.1.5
Women's Events	3.3.1.2
World Championship Events Individual / Team / Mixed Team	3.3.3
World Championships – Chosen minimum 4 Years in advance	3.2.3
World Championships – Requirements for the Proposal / Application	3.2.6
World Championships – Year of Organization	3.2.2
World Cups	3.2.4
World Records	3.9
World Records for Juniors	3.9.3
World Records for Men and Women	3.9.2
World Records in World Cups	3.9.6



Artículo 3.12.3.1, Anexo "Q"

Article 3.12.3.1, Anexo „Q“: Special Regulations for the Participation in the Shooting Sport Events of the Olympic Games in Tokyo 2020.

The always up-to-date regulations can be found on the ISSF Website under https://www.issf-sports.org/theissf/rules/amendments_interpretation.ashx – Section “General”.



Art. 3.12.3.2, Annex “D”

**Article 3.12.3.2, Anexo “D”:
Athlete Declaration and
ISSF ID Number Application Form**

FAT



ISSF Athlete Declaration

Page 1 of 2

- 1) To participate in ISSF Championships it is mandatory for all athletes to have an ISSF Identification Number (ISSF ID Number).
- 2) In order for an ISSF ID Number to be issued, the athlete's ISSF Member Federation must submit an application on the form that follows.
- 3) Each athlete must be a national of the country that they represent and must provide a copy of the passport with their application.
- 4) Each athlete may only apply for one (1) ISSF ID Number.
- 5) A fee of Euro 10.00 is charged for the issue of each ISSF ID Number.
- 6) The ISSF Member Federations must send all applications for ISSF ID Numbers to the ISSF. Only typed or e-mail application(s) will be accepted.
- 7) The ISSF will send the ISSF Member Federations a list with all new ISSF ID Numbers within 14 days after the application(s) are submitted. The ISSF Member Federations must check and approve this list and return it to the ISSF. No response will be taken as approval.
- 8) Express application (issue within one (1) week) increases the fee to Euro 20.00.
- 9) If an athlete changes his/her name or nationality, the ISSF must be notified without delay, so that necessary changes can be made by the ISSF. The original ISSF ID Number will not change, but the ISSF must correct data associated with the ISSF ID Number.
- 10) I am aware of the rules and regulations of the ISSF, including its Anti-Doping Rules. I agree to comply with such rules, regulations and procedures in the respective applicable version, to submit to the jurisdiction of the bodies which are in charge of applying them, and to be bound by any enforceable penalties deriving from my breach of these rules and regulations whether in the course of ISSF official competitions or out of competition.
- 11) I understand that I have important obligations under the ISSF Anti-Doping Rules and that I am liable for a breach of these obligations.
- 12) I agree to submit to testing when requested to do so and to respect all possible consequences arising from the doping control process.
- 13) I agree and consent to the ISSF collecting, processing, disclosing and using information for the purposes of the implementation of the ISSF Anti-Doping Rules in accordance with the International Standard for the Protection of Privacy and Personal Information and pursuant to applicable data protection laws.



ISSF Athlete Declaration

Page 2 of 2

14) I agree that any dispute arising between myself and ISSF which cannot be settled amicably and which remains once the remedies provided for in the ISSF Regulations have been exhausted, shall be settled fully and finally by the Court of Arbitration for Sport in accordance with the Code of Sports-related Arbitration, to the exclusion of any recourse to ordinary courts.

Date:		Place:		Signature athlete:	
In case of minor age, name of legal representative:				Signature of legal representative:	

FAL



Application Form for the Issue of an ISSF ID Number

The ISSF Member Federation of

herewith applies for the issue of an ISSF ID Number which is necessary for the participation in ISSF supervised competitions and championships for the following athlete:

Family Name(s):

Given Name(s):

Maiden Name(s):

Nationality:

Gender:

Male ☐

Female ☐

Date of Birth:

Day

Month

Year

Event(s):

Rifle ☐

Pistol ☐

Shotgun ☐

Target Sprint ☐

Running Target ☐

Name who signs for
federation:

Signature of federation:

Français:

1. Je reconnais avoir pris connaissance des règles et règlements de l'ISSF en vigueur, incluant les règles antidopage. J'accepte de me soumettre à ces règles et ces procédures dans la version respectivement applicable. Je reconnais la compétence des instances qui sont chargées de les appliquer et accepte d'être lié par les sanctions imposées pour une violation à cette réglementation, que ce soit en compétition officielle de l'ISSF ou hors compétition.
2. Je reconnais mes obligations en matière d'antidopage telles qu'énoncées dans les "ISSF Anti-Doping Rules" et conviens que ma responsabilité soit engagée pour toute violation de ces règles.
3. J'accepte de me soumettre aux contrôles antidopage lorsqu'exigé, ainsi qu'à respecter les résultats et conséquences découlant de ces contrôles.
4. Je consens et autorise l'ISSF à collecter, traiter, divulguer et utiliser certaines informations pour les fins de son programme antidopage en conformité avec le Standard international pour la protection de l'information privée et personnelle et autres lois applicables.
5. J'accepte que tout différend survenant entre l'ISSF et moi-même, lequel ne pourrait être réglé à l'amiable et subsisterait après l'épuisement des recours prévus aux réglementations de l'ISSF, soit tranché définitivement en conformité avec le Code de l'arbitrage en matière de sport, au Tribunal Arbitral du Sport (TAS) à Lausanne et ce à l'exclusion de tous recours aux tribunaux ordinaires.



German:

1. Ich erkläre hiermit, dass mir die Regularien der ISSF inklusive der ISSF Anti-Doping Regeln bekannt sind. Ich bin damit einverstanden, diesen Regeln, Bestimmungen und den dazugehörigen Verfahrensregeln in der jeweils anwendbaren Fassung unterworfen zu sein.
2. Ich erkenne an, dass ich nach dem ISSF Anti-Doping Regeln bestimmten Pflichten unterworfen und verantwortlich bin, wenn ich diese verletze.
3. Ich erkläre mein Einverständnis, mich den Dopingkontrolluntersuchungen zu unterziehen, wenn ich dazu aufgefordert werde, und sämtliche sich aus den Dopingkontrolluntersuchungen ergebenden Konsequenzen zu respektieren.
4. Ich erkläre mein Einverständnis und meine Zustimmung zur Erfassung, Verarbeitung, Veröffentlichung und Verwendung von Daten durch die ISSF zum Zwecke der Umsetzung der ISSF-Anti-Doping Regeln entsprechend dem Internationalen Standard Für den Schutz der Privatsphäre und persönlicher Informationen und gemäß den anwendbaren Datenschutzgesetzen.
5. Ich erkläre mich damit einverstanden, dass sämtliche zwischen mir und der ISSF entstehenden Streitigkeiten, bei denen keine gütliche Einigung möglich ist, nach Erschöpfung des verbandsinternen Rechtsweges, vor dem Internationalen Sportgerichtshof („CAS“) in Lausanne, Schweiz, gemäß dem Code of Sports-related Arbitration unter Ausschluss staatlicher Gerichte bindend und endgültig geregelt werden.

Español:

1. Confirmando tener conocimiento de las reglas y reglamentos de la ISSF, incluyendo su Reglamento Antidopaje. Me comprometo a someterme a dichas normas, reglamentos y procedimientos en la versión respectivamente aplicable, y a la jurisdicción de los organismos que se encargan de su aplicación. Además, estoy de acuerdo con estar sujeto a las posibles sanciones aplicables derivadas de mi incumplimiento con estas reglas y reglamentos, ya sea en el curso de las competiciones oficiales de la ISSF o fuera de competición.
2. Reconozco la importancia de cumplir con las obligaciones que me impone el Reglamento Antidopaje de la ISSF y que soy responsable por mi incumplimiento con dichas obligaciones reglamentarias.
3. Estoy de acuerdo en someterse a las pruebas de control antidopaje que me sean solicitadas y respetar todas las posibles consecuencias derivadas de dichos controles antidopaje.
4. Estoy de acuerdo y consiento que la ISSF recoja, procese, utilice y difunda la información necesaria para cumplir con los procedimientos establecidos en el Reglamento Antidopaje de conformidad con el Estándar Internacional para la Protección de la Privacidad y la Información Personal.
5. Estoy de acuerdo con que cualquier disputa que me enfrente a la ISSF, que no pueda resolverse amigablemente y que permanezca una vez que los recursos previstos en el Reglamento de la ISSF se hayan agotado-, será resuelta por el Tribunal de Arbitraje Deportivo en Lausana, Suiza, como instancia final y de acuerdo con el Código de Arbitrajes Relacionados con el Deporte (Código del CAS, por sus siglas en inglés), excluyendo cualquier recurso ante los tribunales ordinarios.



Artículo 3.12.3.3, Anexo “G”: Procedimientos Generales para Organizar Comités

Los procedimientos generales para los Comités Organizadores del Campeonato ISSF se encuentran en varios documentos ISSF diferentes. Los organizadores deberían comenzar por examinar las siguientes Reglas y Reglamentos de la ISSF:

ISSF Regulaciones Generales, 3.1 – 3.14

ISSF Reglas Técnicas Generales, 6.1 – 6.20, y todos los documentos oficiales de ISSF a los que se hace referencia en las Reglas Técnicas Generales.

También se debe hacer referencia a las siguientes Reglas Técnicas Especiales de la ISSF, según corresponda para el Campeonato.:

ISSF Reglas Rifle, 7.1 - 7.8

ISSF Reglas Pistola, 8.1 - 8.14

ISSF Reglas Escopeta, 9.1 – 9.20

ISSF Reglas Blanco en Movimiento, 10.1 – 10.15

Los pasos detallados para planificar y prepararse para un Campeonato se encuentran en el siguiente documento:

Pautas para Organizar los Campeonatos ISSF, y todos los documentos oficiales de ISSF a los que se hace referencia en las Pautas.

Las Pautas se actualizan anualmente, por lo que los Organizadores deben asegurarse de obtener la versión más reciente publicada en el sitio web de la ISSF. Las Pautas para Organizar los Campeonatos de la ISSF también incluyen varios Anexos o documentos adicionales que deben ser utilizados por los miembros apropiados del Comité Organizador.

Si algún Organizador tiene preguntas o requiere información adicional, se les insta a ponerse en contacto con el Gerente de Eventos de ISSF en la Sede de ISSF o con el Delegado Técnico de la ISSF que fue designado para el Campeonato..



Artículo 3.12.3.4, Anexo “W”: Procedimientos de Aplicación para Campeonatos y Copas del mundo

La Asamblea General de la ISSF elige a los organizadores del Campeonato Mundial de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF, 3.2.6. Una Federación miembro de ISSF que desee organizar un Campeonato Mundial debe presentar una propuesta al Secretario General un (1) mes antes de la Asamblea General donde se elegirá la federación organizadora. Los solicitantes deben completar una Solicitud para un Campeonato Mundial ISSF y enviarla al Secretario General con toda la documentación requerida.

El Comité Ejecutivo elige a los organizadores de la Copa Mundial de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF 3.2.4. Una Federación miembro de la ISSF que desee organizar una Copa del Mundo o una Final de la Copa del Mundo debe presentar una propuesta al Secretario General a más tardar el 31 de diciembre, tres (3) años antes del año en que se organizará la Copa del Mundo. Los solicitantes deben completar una Solicitud para una Copa Mundial ISSF y enviarla al Secretario General.

Las Federaciones miembros de ISSF que presenten solicitudes para un Campeonato Mundial o una Copa Mundial deben usar los Formularios de solicitud impresos en este Anexo como un formulario modelo para garantizar que toda la información requerida se envíe a la ISSF. Al completar una solicitud, los solicitantes deben proporcionar explicaciones adicionales o detalles sobre sus respuestas.



APPLICATION FORM FOR AN ISSF WORLD CHAMPIONSHIP

Federation Name: _____

Proposed Dates for Championship:				
Date of last major competition in your country:				
Organized in (city or town):				
WCH to be organized in (city or town):				
Attach documentation as Annexes to confirm the following:				
Support from the Government Sports Agency and/or NOC			Annex:	
Support from the National Olympic Committee			Annex:	
Statement of Respect for the ISSF Constitution			Annex:	
Statement of Invitation to all ISSF Member Federations			Annex:	
Shooting range description			Annex:	
Information regarding the proposed organization including cost of food and housing			Annex:	
Events in Program (World Championship events, 300m events, Junior events)			Annex:	
Shooting range ready for competition:				
Shooting range remodeling plans:				
Shooting range construction plans:				
Ranges	Number of firing points / ranges	Electronic Targets yes/ no	Manufacturer	Space for Spectators / number
300m Rifle				
50m Rifle/Pistol				
25m Pistol				
10m Air Rifle/Pistol				
Trap / Double Trap		n/a		
Skeet		n/a		
50m Running Target				
10m Running Target				
Separate Finals Range				



VENUE OWNER	Government/Military _____						
	National or Regional Shooting Federation _____						
	Shooting Club _____						
	Private (Name of owner) _____						
	Other _____						
Facilities for:		yes/no	m ²	Facilities for:		yes/no	m ²
ISSF President				ISSF Secretariat			
ISSF Secretary General				Jury of Appeal Room			
Tech. Delegates Offices				Jury Rooms			
Athlete Lounges (Team Rooms)				Classification Room			
EST Control Rooms				Medical Rooms			
Internet				Doping Control Rooms			
Equipment Control				Award Ceremony Area			
Changing rooms (close to Equipment Control)				Gunsmith Facilities			
Storage Rooms				Restaurant			
Commercial Displays				Toilets			
Parking Facilities				Media Center			
Preparation Area for Finals							
Number of ISSF Licensed Judges in Federation:				Class A		Class B	
Rifle							
Pistol							
Shotgun							
Running Target							
Electronic Scoring Target Control							
Application submitted by:							
Signature:			Position:		Date:		



APPLICATION FORM FOR AN ISSF WORLD CUP

The hereby applies for a
(name of Federation) (title of event)

to be held at		on	
(venue)		(preferred dates)	

Disciplines: Rifle/Pistol ☐ Shotgun ☐

Organizing Committee:

Name of OC Secretary:	
Address of OC Secretary:	Phone:
	Fax:
	E-mail:

Rifle/Pistol Ranges: *Please answer the following questions for Rifle/Pistol only:*

Direction of shooting: 25m 50m

Number of firing points available:	10m		25m		50m	
Electronic Target Manufacturer:	10m		25m		50m	

Is there a separate Finals range? OYes ONo

Are Finals ranges indoor/outdoor:	10m		25m		50m	
Electronic Target Manufacturer:	10m		25m		50m	

Do all ranges comply with current ISSF Rules? OYes ONo *If 'No' please specify on separate sheet*



Shotgun Ranges: *Please answer the following questions for Shotgun only:*

Direction of shooting: Permitted shooting hours from to

Number of ranges available: combined / separate

TRAP DOUBLE TRAP SKEET

Manufacturer of target machines:

Do all ranges comply with current ISSF Rules? ☐ Yes ☐ No *If 'No' please specify on separate sheet*

VENUE
OWNER

Government/Military

National or Regional Shooting Federation

Shooting Club

Private (Name of owner)

Other

Previous Events:

Please specify the last ISSF World Cup or similar event that your Federation has hosted at this venue:

Event: Date:

Travel and Accommodation:

Distance from ranges to nearest airport with international connections: km

Name of airport:

Approximate distance from ranges to nominated official hotels: km

Approximate travel time: minutes



Hotel ratings and approximate daily costs (in Euros):

5*	Single	Double	4*	Single	Double	3*	Single	Double	Other	Single	Double
	€	€		€	€		€	€		€	€

Internet:

What kind of internet connections are available at the venue for

Upload:		Download:	

Regulations:

Please give an explanation below of any National Laws or Local Regulations of which the ISSF and its National Federations should be informed, e.g. 'Importation of firearms and ammunition':

Submitted:

Signature	Title/Position	Date



Artículo 3.12.3.5, Anexo “CE”: ISSF Código de Ética

PREAMBULO

De conformidad con la Constitución de la ISSF, los objetivos de la ISSF son promover y fomentar el desarrollo del deporte de tiro en todo el mundo, proporcionar deporte libre de drogas y promover y fomentar el desarrollo de las relaciones internacionales.

El objetivo de este Código es garantizar que los objetivos de la ISSF se ejecuten de manera justa, sin interferencia inapropiada, y sancionar incidentes que dañen la imagen de las actividades de la ISSF o los desprestigien.

Los miembros de ISSF, organizaciones continentales, equipos, oficiales y atletas deberán participar en los Campeonatos y actividades de la ISSF de acuerdo con los estándares de ética, juego limpio y deportividad establecidos por los Estatutos, Reglas y Regulaciones de la ISSF y por este Código. Este Código proporciona estándares básicos para el juego limpio y el comportamiento moral y los procedimientos para juzgar y sancionar las violaciones de esos estándares.

Con las siguientes regulaciones, la ISSF adopta su propio código de ética basado en los principios y normas del Código de Ética del COI.

Además, reconociendo el peligro para la integridad deportiva de la manipulación de competencias deportivas, ISSF reafirma su compromiso de salvaguardar la integridad del deporte, incluida la protección de atletas y competencias limpias tal como se establece en la Agenda Olímpica 2020. Por lo tanto, la ISSF con estas regulaciones también implementa el nuevo Código del Movimiento Olímpico del COI sobre Prevención de la Manipulación de Competiciones. Las Definiciones utilizadas en la versión 2016 de dicho Código COI también se aplican a las siguientes reglas. Estas Reglas de Ética habían sido modificadas por decisión del Comité Ejecutivo de la ISSF en su reunión del 21 de febrero de 2017.

Para la aplicación de este Código, la ISSF establecerá un Comité de Ética.

1 ÁMBITO DE APLICACIÓN

1.1 ÁMBITO DE APLICABILIDAD

Este Código se aplicará a la conducta que dañe la integridad y reputación de los deportes y en particular a la conducta ilegal, inmoral y poco ética.

1.2 PERSONAS CUBIERTAS

Este Código se aplicará a todos los funcionarios y empleados de la ISSF, las federaciones miembro de la ISSF, las Confederaciones Deportivas de Tiro Continental, así como a los atletas, entrenadores y otros participantes en las actividades de la ISSF.



1.3 APLICABILIDAD EN TIEMPO

Este Código se aplicará a la conducta cada vez que ocurra, incluso antes de la aprobación de las reglas contenidas en este Código.

Sin embargo, ningún individuo será sancionado por incumplir este Código a causa de un acto u omisión que no hubiera sido contrario al Código aplicable en el momento en que se cometió el incumplimiento.

Tampoco pueden estar sujetos a una sanción mayor que la sanción máxima aplicable en el momento en que ocurrió la violación.

Sin embargo, esto no impedirá que el Comité de Ética considere la conducta en cuestión y saque conclusiones que sean apropiadas.

1.4 ALCANCE DEL CÓDIGO, PERSONALIZACIÓN, DOCTRINA Y JURISPRUDENCIA

Durante todas sus operaciones, el Comité de Ética puede basarse en precedentes, principios ya establecidos por la doctrina y la jurisprudencia deportiva.

FAT



2 REGLAS DE CONDUCTA

2.1 DEBERES

2.1.1 Reglas generales de conducta

Se espera que las personas obligadas por este Código sean conscientes de la importancia de sus deberes y obligaciones y responsabilidades asociadas.

Las personas obligadas por este Código están obligadas a respetar todas las leyes y reglamentaciones aplicables, así como los Estatutos, Reglas y Reglamentos de la ISSF, y las decisiones tomadas por los órganos competentes de la ISSF en la medida que les corresponda.

Las personas obligadas por este Código se comportarán de manera digna y actuarán con total credibilidad e integridad. Respetarán los principios éticos fundamentales universales que incluyen:

Respeto por el espíritu olímpico, que requiere un entendimiento mutuo con un espíritu de amistad, solidaridad y juego limpio;

Respeto de los principios de universalidad, neutralidad política y autonomía del Movimiento Olímpico;

Respeto de las convenciones internacionales sobre la protección de los derechos humanos en la medida en que se aplican a los Juegos Olímpicos y las actividades del Campeonato ISSF y que aseguran en particular:

respeto por la dignidad humana;

rechazo de cualquier tipo de discriminación por cualquier motivo, ya sea raza, color, sexo, orientación sexual, idioma, religión, opinión política u otra, origen nacional o social, propiedad, nacimiento u otro estado;

rechazo de todas las formas de acoso, ya sea físico, profesional o sexual, y cualquier lesión física o mental;

asegurando las condiciones de seguridad, bienestar y atención médica de los participantes, favorables para su equilibrio físico y mental.

Las personas obligadas por este Código no pueden abusar de su posición de ninguna manera, especialmente para aprovechar su posición con fines o ganancias personales o privadas



2.1.2 Deber de comportamiento justo / comportamiento de deportivo

Se espera que las personas obligadas por este Código se comporten de manera justa y, en particular, se abstengan de cualquier forma de trampa, incluidos, entre otros, el dopaje, la manipulación de equipos o puntajes para dar ventaja a un atleta o a un equipo, falsificación o alteración de documentos que indiquen falsa edad, nacionalidad, sexo u otra información, con el fin de obtener una ventaja injusta para un funcionario, un atleta o un equipo.

2.1.3 Lealtad

Las personas obligadas por este Código tienen un deber de lealtad con la ISSF y sus miembros. Por lo tanto, se abstendrán en particular de cualquier acto de indiscreción, insubordinación o parcialidad.

2.1.4 Integridad de las competencias

Persons bound by this Code shall not take part in, either directly or indirectly, or otherwise being associated with betting, gambling, lotteries and similar events or transactions connected with shooting competitions.

2.1.5 Otras ofensas éticas

Otros delitos éticos, incluida la manipulación indebida o ilegal de pruebas de equipos, pruebas de municiones, decisiones de puntuación o resultados de competencias, acceso ilegal a sistemas y datos, cometidos por personas vinculadas por este Código pueden considerarse independientes de cualquier acción tomada o no por Jurados de competencia ISSF.

2.1.6 Falsedad y falsificación

Se prohíbe a las personas obligadas por este Código falsificar un documento, falsificar un documento auténtico o utilizar un documento falso o falsificado..

2.1.7 Deber de divulgación, cooperación y presentación de informes

Las personas obligadas por este Código deberán informar de inmediato cualquier posible incumplimiento de este Código al Secretario General de la ISSF o enviar un correo electrónico a ethics@issf-sports.org

A solicitud del Comité de Ética, las personas vinculadas por este Código están obligadas a contribuir a aclarar los hechos del caso o aclarar posibles infracciones y proporcionar la evidencia solicitada para su inspección.



2.2 VENTAJA INDEBIDA

2.2.1 Conflictos de interés

Al realizar una actividad para la ISSF, o antes de ser elegido o designado, las personas vinculadas por este Código deberán revelar cualquier posible conflicto de interés que pueda estar relacionado con sus actividades prospectivas.

Los conflictos de intereses surgen si las personas vinculadas por este Código tienen, o parecen tener, intereses privados o personales que les restan capacidad para desempeñar sus funciones con integridad y de manera independiente. Los intereses privados o personales incluyen obtener cualquier ventaja posible para las personas vinculadas por este Código para ellos, los miembros de su familia, parientes, amigos y conocidos.

Cualquier conflicto de este tipo se divulgará inmediatamente y se notificará al organismo u organización para el que la persona obligada por este Código cumple con sus obligaciones.

Si se formula una objeción sobre un conflicto de intereses existente o potencial de una persona vinculada por este Código, se le informará inmediatamente a la organización respecto de la cual la persona obligada por este Código cumple con sus obligaciones respecto de las medidas apropiadas..

2.3 OFRECER, ACEPTAR REGALOS Y OTROS BENEFICIOS

Las personas obligadas por este Código solo pueden ofrecer o aceptar obsequios u otros beneficios para y desde personas dentro o fuera de ISSF, o en conjunto con intermediarios o partes relacionadas según se definen en este Código, que tienen un valor simbólico; no se dan para influir en una decisión, comportamiento electoral o cualquier otro acto relacionado con sus actividades oficiales o que caiga dentro de su discreción; no crees ninguna ventaja pecuniaria u otra ventaja; y no crea un conflicto de intereses.

Cualquier obsequio u otros beneficios que no cumplan con todos estos criterios están prohibidos. Las solicitudes de orientación deben dirigirse al Secretario General.



2.4 SOBORNO Y CORRUPCIÓN

Las personas vinculadas por este Código no deben ofrecer, prometer, dar o aceptar ninguna ventaja pecuniaria u otra ventaja para la ejecución u omisión de un acto relacionado con sus actividades oficiales. Dichos actos están prohibidos, ya sea que se lleven a cabo directa o indirectamente a través de, o en conjunto con, intermediarios o partes relacionadas según se define en este Código. Cualquier oferta de este tipo debe ser reportada por escrito al Secretario General y cualquier falla al hacerlo estará sujeta a sanciones de acuerdo con este Código.

Se prohíbe a las personas vinculadas por este Código la apropiación indebida de activos de la ISSF, ya sea que se lleven a cabo directa o indirectamente a través de, o en conjunto con, intermediarios o partes relacionadas, tal como se define en este Código.

2.5 NO-DISCRIMINACIÓN

Las personas vinculadas por este Código no pueden ofender la dignidad o la integridad de un país, persona privada o grupo de personas mediante palabras o acciones despreciativas, discriminatorias o denigrantes por motivos de raza, color de piel, origen étnico, nacional o social, sexo, idioma, religión, opinión política o cualquier otra opinión, riqueza, nacimiento o cualquier otro estado, orientación sexual o por cualquier otro motivo.

2.6 PROTECCIÓN DE LA INTEGRIDAD FÍSICA Y MENTAL

Las personas obligadas por este Código respetarán la integridad de los demás involucrados. Se asegurarán que los derechos personales de todas las personas a las que contactan y que se ven afectados por sus acciones estén protegidos, respetados y salvaguardados..



PREVENCIÓN DE MANIPULACIÓN

La siguiente conducta según se define en este Artículo constituye una violación de este Código:

3.1 APUESTAS

Apostar en relación ya sea:

- a) a una competencia en la que el Participante participa directamente; o
- b) al deporte del Participante; o
- c) a cualquier evento de una Competición multideportiva en la cual él / ella sea un participante.

3.2 MANIPULACIÓN DE COMPETICIONES DEPORTIVAS

Una disposición intencional, acción u omisión dirigida a una alteración inapropiada del resultado o el curso de una competencia con el fin de eliminar todo o parte de la naturaleza impredecible de la competencia con el fin de obtener un beneficio indebido para uno mismo o para los demás.

3.3 CONDUCTA CORRUPTA

Proporcionar, solicitar, recibir, buscar o aceptar un Beneficio relacionado con la manipulación de una Competencia o cualquier otra forma de corrupción.

3.4 INFORMACIÓN INTERNA

3.4.1 Uso de información privilegiada para propósitos de apuestas, cualquier forma de manipulación de competencias o cualquier otro propósito corrupto, ya sea por parte del participante o por medio de otra persona y / o entidad.

3.4.2 Divulgación de información privilegiada a cualquier persona y / o entidad, con o sin beneficio, cuando el participante sabía o debería haber sabido que dicha divulgación podría conducir a que la información se utilizara para fines de apuestas, cualquier forma de manipulación de competencias o cualquier otro propósito corrupto.

3.4.3 Dar y / o recibir un beneficio por la provisión de información privilegiada independientemente de si realmente se proporciona alguna información interna.

3.5 FALLO DEL INFORME

3.5.1 No reportar a la ISSF o un mecanismo o autoridad relevante de divulgación / información, en la primera oportunidad disponible, detalles completos de cualquier acercamiento o invitación recibida por el Participante para involucrarse en conductas o incidentes que pudieran constituir una violación de este Código.



- 3.5.2 Al no informar a la ISSF o a un mecanismo o autoridad relevante de divulgación / información, en la primera oportunidad disponible, detalles completos de cualquier incidente, hecho o asunto que llame la atención del Participante (o del cual deberían haber sido razonablemente consciente) incluyendo enfoques o invitaciones que han sido recibidos por otro Participante para participar en una conducta que podría constituir una violación de este Código.

3.6 **FALTA DE COOPERACIÓN**

- 3.6.1 El no poder cooperar con cualquier investigación llevada a cabo por la ISSF en relación con una posible violación de este Código, incluyendo, sin limitación, no proporcionar precisa, completa y sin demora indebida cualquier información y / o documentación y / o el acceso o la asistencia solicitado por la ISSF como parte de dicha investigación.

- 3.6.2 Obstruir o retrasar cualquier investigación que pueda ser llevada a cabo por ISSF en relación con una posible violación de este Código, que incluye, entre otros, ocultar, alterar o destruir cualquier documentación u otra información que pueda ser relevante para la investigación.

3.7 **APLICACIÓN DE LOS ARTÍCULOS 3.1 A 3.6**

- 3.7.1 Para la determinación de si se ha cometido una infracción, los siguientes no son relevantes: si el participante participa o no en la competencia en cuestión;

a) El resultado de la Competición en la cual se hizo o se pretenda hacer la apuesta;

b) Si se otorgó o recibió realmente algún Beneficio u otra contraprestación;

c) La naturaleza o resultado de la apuesta;

d) Si el esfuerzo o el rendimiento del Participante en la Competición en cuestión se vieron afectados (o podrían verse afectados) por los actos u omisiones en cuestión;

e) Si el resultado de la Competencia concernida estaba o no (o podría esperarse que fuera) afectado por los actos u omisiones en cuestión;

f) Si la manipulación incluyó o no una violación de cualquier regla de ISSF;

- 3.7.2 Cualquier forma de ayuda, instigación o intento por parte de un Participante que pueda culminar en una violación de este Código será tratada como si se hubiera cometido una infracción, si tal acto en realidad resultó en una violación y / o si esa violación fue cometida deliberada o negligentemente.



4 MEDIDAS DISCIPLINARIAS, SANCIONES

4.1 GENERAL

Las infracciones de este Código o de cualquier otro Estatuto, Reglamento y Reglamentación de la ISSF por parte de personas vinculadas por este Código se castigan con una o más de las siguientes sanciones:

una advertencia;

b) bien;

c) devolución de premios;

d) descalificación;

e) suspensión;

f) expulsión;

g) prohibición de participar en una competencia o un lugar;

h) prohibición de participar en cualquier actividad relacionada con los disparos.

El Comité de Ética puede decidir que la notificación de un caso se haga a las autoridades policiales correspondientes.

4.2 INVESTIGACIONES

El Participante que presuntamente haya cometido una violación de este Código debe ser informado de las presuntas violaciones que se han cometido, detalles de los supuestos actos y / u omisiones, y el rango de posibles sanciones.

4.3 CARGA Y ESTÁNDAR DE PRUEBA

La ISSF tendrá la carga de establecer que se ha cometido una violación. El estándar de la prueba en todos los asuntos bajo este Código será el equilibrio de probabilidades, una norma que implica que sobre la preponderancia de la evidencia es más probable que no que haya ocurrido una violación de este Código.

4.4 CONFIDENCIALIDAD

El principio de confidencialidad debe ser estrictamente respetado por la ISSF durante todo el procedimiento; la información solo se debe intercambiar con las entidades que necesitan una base de conocimiento. La confidencialidad también debe ser estrictamente respetada por cualquier persona involucrada en el procedimiento hasta que haya una divulgación pública del caso



4.5 **DETERMINACIÓN DE LA SANCIÓN**

La sanción puede imponerse teniendo en cuenta todos los factores relevantes en el caso, incluida la asistencia y cooperación del delincuente, el motivo, las circunstancias y el grado de culpabilidad del delincuente.

El Comité de Ética decidirá el alcance y la duración de cualquier sanción.

Las sanciones pueden estar limitadas a un área geográfica o a una o más categorías específicas, como una competencia.

A menos que se especifique lo contrario, la sanción puede aumentarse según se considere apropiado si se ha repetido una infracción.

Cuando se haya cometido más de una infracción, la sanción se basará en la infracción más grave y se incrementará según corresponda según las circunstancias específicas.

5. **PERÍODO DE LIMITACIÓN**

Como regla general, las infracciones de las disposiciones de este Código ya no podrán ser enjuiciadas después de un lapso de diez años.

El período de prescripción, cuando corresponda, se prolongará si se abren o suspenden los procedimientos.



6 PROCEDIMIENTOS

6.1 COMITÉ DE ÉTICA

El Comité de Ética consta de un Presidente y dos miembros adicionales. Los miembros del Comité de Ética son nombrados por el Comité Ejecutivo en caso de que se haya presentado una queja según el punto 6.2 a continuación.

Los miembros del Comité de Ética deben ser independientes y no pueden ocupar un puesto en la ISSF ni en ninguna federación miembro de ISSF.

El Comité de Ética debe estar compuesto de tal manera que los miembros, en conjunto, tengan el conocimiento, las habilidades y la experiencia especializada que es necesaria para la debida realización de sus tareas. El presidente y al menos otro miembro estarán calificados para ejercer la abogacía.

Los miembros del Comité de Ética deben divulgar al Presidente o al Secretario General de la ISSF cualquier situación o hecho que pueda establecer un conflicto de intereses entre ellos y el caso bajo investigación. Dicha divulgación debe hacerse inmediatamente después de que se abre la consulta o inmediatamente después de que surja la situación o el hecho en cuestión.

Cualquier persona que esté sujeta a investigaciones de un posible incumplimiento de este Código, o que declare un conflicto de intereses, puede no ser parte del Comité de Ética. En tales casos, o si un miembro del Comité de Ética no puede actuar, el Comité Ejecutivo debe designar a una persona que actúe como reemplazo



6.2 REGLAS PARA PROCEDIMIENTOS

Cualquier queja, cargo u orientación relacionada con una violación de los principios y normas éticos debe ser dirigida por escrito al Secretario General o a ethics@issf-sports.org. El Secretario General informará al Presidente para convocar al Comité de Ética.

El Comité de Ética decidirá si realiza una investigación o la queja.

Al realizar una consulta sobre una queja o los cargos, el Comité de Ética puede:

- Solicitar información escrita o documentos de las partes interesadas;
- Escuchar a las partes interesadas, con o sin la presencia de un asesor legal, según lo determine el Comité de Ética;
- Decida escuchar a los testigos según lo determine el Comité de Ética o a solicitud de las partes interesadas;
- Llevar a cabo investigaciones en el campo al designar a uno (1) o más de sus miembros u otra persona para representar al Comité;
- Designar uno (1) o más expertos para ayudar al Comité de Ética en su investigación.

En ausencia de consenso, las decisiones del Comité de Ética se tomarán por mayoría de los miembros presentes

APELACIÓN

Las decisiones del Comité de Ética pueden apelarse ante el Tribunal de Arbitraje Deportivo de Lausana, Suiza ("CAS"), que resolverá definitivamente la disputa de conformidad con el Código de arbitraje relacionado con el deporte. El plazo de apelación es de veintiún días después de la recepción de la decisión sobre la apelación.

RECONOCIMIENTO MUTUO

Sujeto al derecho de apelación, la ISSF reconocerá y respetará cualquier decisión que cumpla con este Código por parte de una Organización Deportiva Internacional.

Este Código ISSF de Ética fue aprobado por el Comité Ejecutivo de ISSF en su reunión del 1 de marzo de 2016. Esta edición incluye enmiendas y correcciones



Article 3.12.3.6, Annex “R”: Procedures for Verification of World Records

World and Qualification World Records must be verified and approved by the Technical Committee (ISSF Constitution, 1.10.2.6). World and Qualification World Records must be established in accordance with the ISSF General Technical Regulations 6.14.9.				
World and Qualification World Records become valid when competition results are final and the ISSF Technical Delegate or ISSF Secretary General confirms that the competition was conducted according to ISSF Rules and Regulations and that a valid World Record was equaled or exceeded in accordance with these requirements.				
The official list of valid World Records is published by ISSF Headquarters on the ISSF website. World Record certificates are issued by the ISSF Secretary General.				
Technical Delegates must use this form to report World Records for verification by the Technical Committee in accordance with Rule 6.14.9.5.				
REPORT OF WORLD AND QUALIFICATION WORLD RECORDS				
Name of ISSF Championship				
Men	Women		Men Junior	Women Junior
Athlete/Team Members	Nation	Event	WR/QWR EWR/EQWR WJR/QWRJ EWRJ/EQWRJ	Score
CONFIRMATION BY TECHNICAL DELEGATE				
This verifies that this record(s) was established in an ISSF Championship 1) that was conducted according to ISSF Rules and Regulations, 2) that ISSF participation requirements (3.9) were fulfilled and that ISSF Anti-Doping Rules were followed:				
Date:		Signature:		
RECORD(S) VERIFIED BY THE TECHNICAL COMMITTEE				
Date:		Signature:		



Artículo 3.12.3.7, Anexo “P”: Reglas para presentar y decidir protestas

La ISSF establece reglas y lleva a cabo Campeonatos en los cuales sus Federaciones miembro pueden ingresar a atletas o equipos individuales. Los atletas o equipos que participan en los Campeonatos de la ISSF tienen derecho a protestar cuando las competencias no se llevan a cabo de acuerdo con las Reglas y Reglamentos de la ISSF. Las reglas de ISSF para archivar y decidir protestas son:

- 1) Las protestas archivadas en los Campeonatos de la ISSF deben decidirse de acuerdo con las Reglas y Reglamentos de la ISSF;
- 2) Los jurados de competencia (3.4.5) son responsables de recibir y decidir todas las protestas;
- 3) El Jurado de Apelación (3.4.6) es responsable de tomar las decisiones finales sobre todas las apelaciones contra las decisiones de protesta de los Jurados de la Competencia. Las decisiones del Jurado de Apelación no pueden ser apeladas;
- 4) Durante las competencias de la ronda final, el jurado de competencia supervisará las finales y tomará cualquier decisión requerida por las Reglas y Reglamentos de la ISSF que no impliquen protestas. Si se realiza una protesta durante una Final, un Jurado de Protesta Final es responsable de tomar una decisión inmediata con respecto a la protesta. Finales Las decisiones del jurado no pueden ser apeladas;
- 5) Para las competencias de la ronda final donde las protestas deben decidirse inmediatamente, el Delegado Técnico debe designar un Jurado de Protesta de Finales compuesto por dos (2) miembros del Jurado de la Competencia más un (1) miembro del Jurado de Apelación y el correspondiente Jurado Presidente.
- 6) En una ronda final, no se permiten protestas de puntuación excepto por no indicar un tiro. En tales casos, un (1) miembro del Jurado RTS también debe ser incluido;
- 7) Las reglas y los formularios para presentar protestas o apelaciones se especifican en las Reglas técnicas generales, 6.18 y 9.17. Las reglas de protesta de la ISSF prevén protestas verbales que pueden presentarse y decidirse en los rangos inmediatamente, para que las protestas escritas sean decididas por el Jurado apropiado y para que las apelaciones de las decisiones del Jurado sean decididas por un Jurado de Apelación. Las reglas también estipulan que la puntuación de las protestas será decidida por el Jurado de RTS con decisiones sobre anotar protestas no sujetas a apelación. Las reglas de protesta estipulan además que en las competencias de la ronda final, el jurado de las finales tomará decisiones inmediatas sobre cualquier protesta y que tales decisiones no podrán ser apeladas; y



- 8) En el caso de protestas que involucren conflictos entre la Constitución de la ISSF, las Reglas Generales o Reglas Técnicas de la ISSF, la Constitución de la ISSF tendrá prioridad sobre las Reglas Generales o Reglas Técnicas de la ISSF y las Regulaciones Generales de la ISSF prevalecerán sobre las Reglas Técnicas. En conflictos que impliquen Reglas del COI, prevalecerán las Reglas del COI.

FAT



Artículo 3.12.3.8, Anexo "TA": Directrices para la Academia ISSF (antigua Academia de Formación ISSF)

ISSF Academy Courses

1. ANTECEDENTES

- 1.1 Los cursos especiales de capacitación de la ISSF para entrenadores fueron aprobados por el Comité Ejecutivo en 1992 y modificados en 2011.
- 1.2 Estos cursos de diploma están diseñados para entrenadores nacionales de Federaciones miembros para lograr una calificación de entrenamiento internacional.
- 1.3 Los Diplomas de Entrenamiento son de tres categorías: "A", "B" y "C".
- 1.4 Es necesario primero asistir a un curso "C". A partir de entonces, los entrenadores que hayan obtenido un Diploma pueden inscribirse para asistir a un curso "B" y, si tienen éxito, un Curso "A".
- 1.5 La Academia ISSF también ofrece un curso de coaching regional o nacional "D", que se lleva a cabo en el idioma local de la región en la que se realiza el curso. El material y los certificados serán provistos por la Academia ISSF.
- 1.6 Un costo del curso es pagadero por cada estudiante que asiste a un curso de Diploma de Entrenamiento. Esto cubre el costo de ejecutar el curso y cualquier alojamiento asociado, comidas y transporte local.

2 DIPLOMA de CURSOS DE ENTRENADOR

- 2.1 El Comité Ejecutivo de la ISSF decidirá el reconocimiento oficial de los Cursos de la Academia ISSF.
- 2.2 Los instructores de estos cursos se eligen entre quienes tienen conocimientos especializados sobre los diversos temas del programa del curso.
- 2.3 Los Instructores Auxiliares, con calificaciones similares, también pueden ser designados dependiendo del número de estudiantes que asisten.
- 2.4 El programa de curso recomendado dura una (1) semana.
- 2.5 El conocimiento de los estudiantes se evalúa mediante diversas pruebas en los diferentes niveles. Los detalles están contenidos en las Pautas de la Academia ISSF



2.6 Los resultados se informan al Comité Ejecutivo de la ISSF anualmente.

3 **APELACIONES**

3.1 Cualquier estudiante puede apelar por escrito contra la decisión de que ha reprobado un curso. La apelación será considerada por el Comité Ejecutivo de ISSF.

FAT



Artículo 3.12.3.9, Anexo "J"

Directivas para Jueces

Capítulos:

- 1 GENERALIDADES
- 2 ADQUISICIÓN DE LA LICENCIA
- 3 VALIDEZ Y EXTENSIÓN DE LA LICENCIA
- 4 EXPIRACIÓN DE LA LICENCIA
- 5 ACTUALIZACIONES
- 6 DISPOSICIONES ESPECIALES PARA LA EMISIÓN
DE LAS LICENCIAS
- 7 DESIGNACIÓN DE JUECES
- 8 CURSOS SISTEMAS DE BLANCOS ELECTRÓNICOS
- 9 FORMULARIOS PARA LICENCIAS

NOTA ESPECIAL:

En el contexto de este anexo, la palabra "Juez" se refiere a un Juez ISSF acreditado y poseedor de una licencia. La palabra "Jurado" se refiere a aquellos jueces acreditados a quienes se les ha asignado tareas en Campeonatos específicos.



1.0 Generalidades

1.1 Para el logro de sus propósitos La Federación Internacional de Tiro Deportivo autoriza a jueces a dirigir las competencias de tiro y asegurar un tratamiento justo e igual para todos los competidores (vea Constitución de la ISSF). Los Jueces deben ser experimentados y totalmente versados en las Reglas actualizadas de la ISSF, las Reglas Técnicas pertinentes de cada disciplina de Tiro involucrada, para aconsejar, supervisar y ayudar si es necesario.

1.2 La ISSF emite las licencias para los jueces como una confirmación de calificación.

1.3 Las licencias de jueces están divididas en dos categorías.

1.3.1 La categoría "A" autoriza al poseedor para actuar como miembro del jurado oficial de todas las competencias de tiro, para las disciplinas en las que está habilitado, incluso los Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo.

También se permite a jueces de esta categoría dirigir los Cursos de Jueces Oficiales de la ISSF cuando son debidamente autorizados.

1.3.2 La Categoría "B" autoriza que al poseedor para que actúe como miembro oficial del Jurado en todas las competencias de tiro para las disciplinas en las que está habilitado, excepto los Juegos Olímpicos y los Campeonatos Mundiales.

1.4 La ISSF emite licencias de jueces para las siguientes disciplinas:

1.4.1 Rifle (1)

1.4.2 Pistola (2)

1.4.3 Escopeta (3)

1.4.4 Blanco en Movimiento (4)

1.4.5 Control de Blancos (5)

1.4.6 Control de Blancos Electrónicos (6)

1.4.7 La ISSF puede emitir las licencias de jueces para una o más disciplinas, pero sólo habiendo aprobado los cursos oficiales de la ISSF en cada una de las disciplinas.

Normalmente, la N° 5 (Control de Blancos) se combina con las disciplinas de tiro N° 1 (Rifle), N° 2 (Pistola) y N° 4 (Blanco en Movimiento). Sin embargo, la N° 6 (Control de Blancos Electrónicos) sólo se emite después de haber aprobado un curso oficial de la ISSF para este tema específicamente.



- 1.5 La Oficina principal de la ISSF y el Presidente del Comité de Jueces mantienen una lista de todos los poseedores de licencias. Todos los años se publicarán los nombres de los nuevos poseedores de licencias en las Noticias de la ISSF.
- 1.6 Los poseedores de la licencia sólo pueden actuar como miembros del jurado para los Juegos Olímpicos y los Campeonatos Mundiales si han sido designados por el Comité Ejecutivo de la ISSF. Para los miembros de jurado de Copas Mundiales son nombrados por el Secretario General de la ISSF y el Presidente del Comité de Jueces de la ISSF, y designados por el Comité Ejecutivo. Para los Campeonatos y Juegos Continentales y Regionales deben ser designados por las Confederaciones Continentales o Regionales.
- 2 Adquisición de una Licencia**
- 2.1 El solicitante debe tener la experiencia necesaria y madurez como juez.
- 2.2 Las licencias de jueces de la ISSF no se conceden a tiradores activos que todavía participan en competencias dónde puedan establecerse récords mundiales. Si el poseedor de la licencia de Juez desea participar como tirador, debe devolver la licencia a la Oficina principal de la ISSF para su cancelación. Luego, puede solicitar una nueva licencia.
- 2.3 Para la adquisición de la licencia de un juez de la ISSF, es necesario la instrucción preparatoria y entrenamiento. Los solicitantes deben poseer la licencia de juez nacional del nivel más alto emitida por su Federación Nacional, o tener experiencia equivalente como juez nacional y como Oficial de Polígono.
- 2.4 Los Solicitantes también deben de haber aprobado los Aspectos Generales y Reglas de las disciplinas de tiro de la ISSF de un curso oficial de juez de la ISSF dentro de los últimos cuatro años.
- 2.5 la Federación Nacional de un solicitante debe firmar y completar el formulario de solicitud de jueces de la ISSF (vea el formulario al final). La Federación Nacional debe enviarlo a la Oficina principal de la ISSF.
- 2.6 Las solicitudes deberán presentarse lo antes posible, pero a más tardar el 31 de diciembre de cada año, para que las licencias se expidan en el año siguiente.
- Con el fin que los solicitantes no se vean en desventaja por consideraciones de tiempo, una vez que las solicitudes son recibidas en la Sede de ISSF, el Presidente del Comité de Jueces tratará de autorizar la emisión de licencias o mejoras lo antes posible. Esto no niega la necesidad que el Comité de Jueces apruebe y confirme la emisión de estas licencias en su reunión anual de enero.
- 2.7 El Comité de Jueces evaluará y aprobará, en su caso, o posponer las aplicaciones durante su reunión anual, que normalmente se celebra a finales de enero de cada año (véase la Constitución ISSF).



- 2.8 Después de la aprobación, la sede de la ISSF emitirá las licencias. Para ser válidas, deben ser firmadas por el Secretario General de la ISSF y el Presidente del Comité de Jueces de la ISSF.
- 2.9 Estas licencias son enviadas a las Federaciones Nacionales para la entrega a sus titulares.
- 2.10 Una cuota de 20,00 EUROS debe pagarse por una nueva licencia.
- 2.11 La Aprobación de solicitudes iniciales producirá una licencia de categoría "B". Las licencias categoría "A" serán emitidas cuando el Juez obtenga experiencia y actualización.

3 Validez y Extensión de la Licencia

- 3.1 Las licencias de todos los jueces de la ISSF se emiten por cuatro años.
- 3.2 Después de la expiración de este período, la licencia puede renovarse.
- 3.3 La Federación Nacional debe enviar todas las peticiones para renovación a la Oficina principal de la ISSF acompañada de un Formulario de Renovación completo (vea el formulario al final).
- 3.4 La Federación Nacional debe confirmar que el solicitante tiene experiencia obtenida como miembro del jurado, internacional, regional o competiciones a nivel nacional durante los últimos cuatro (4) años.
- 3.5 La licencia actual no debe ser devuelta al solicitar una renovación, aunque dejará de ser válida después de la fecha de caducidad. Las solicitudes de renovación deberán presentarse por lo menos tres meses antes que expire.
- 3.6 El Presidente del Comité de Jueces, en cooperación con la Sede de la ISSF se ocupará de las renovaciones. Las Licencias renovadas serán devueltas a la Federación Nacional.
- 3.7 Se cobrará una tarifa de 15,00 euros por cada renovación.

4 Expiración de una Licencia

- 4.1 Cuando la licencia de un juez de ISSF expira después de cuatro años, se sacarán de la lista del a los poseedores de la licencia no renovada dentro de dos años. En tal caso cualquier licencia futura debe solicitarse de acuerdo con 2.0 (la Adquisición de una Licencia), incluso la asistencia al curso. Las Licencias renovadas tarde, pero dentro de los dos años, sólo serán válidas durante cuatro años de la fecha del vencimiento anterior.
- 4.2 La Federación Nacional del poseedor de la licencia, cuando quiera, tiene derecho de solicitar la cancelación de la licencia de un juez de ISSF. El poseedor de la licencia será sacado de la lista, en tal caso la licencia debe devolverse a la ISSF.



4.3 La licencia de un juez puede ser cancelada si el poseedor no cumple totalmente sus deberes como juez o daña el interés o reputación de la ISSF. El poseedor se sacará de la lista de la ISSF y la licencia debe devolverse. Las licencias de todos los jueces de la ISSF son propiedad de la Federación Internacional de Tiro Deportivo.

4.4 **Cursos de jueces**

4.5 Sólo cursos que han sido aceptados y reconocidos por la ISSF serán considerados como los cursos oficiales de entrenamiento para jueces. Deben enviarse solicitudes para su reconocimiento lo más pronto posible a la Oficina principal de la ISSF, por lo menos tres meses antes de la fecha tentativa del curso. La solicitud debe incluir:

4.5.1. Donde se realizará el curso;

4.5.2. La fecha del curso;

4.5.3. El nombre de las disciplinas del tiro que se cubrirán;

4.5.4. El nombre de un Juez o Jueces, poseedor de una licencia ISSF "A" propuesto para dirigir el curso (deben poseer una licencia "A" válida para las disciplinas a cubrir en el curso. El nombre del coordinador del curso, si es diferente de la persona quien va a dirigir la instrucción (J.1.0 a 5.0);

4.5.5. Qué gastos cubrirá el Organizador Nacional;

4.5.6. En que lenguaje se dictará el curso;

4.5.7. Que Federaciones Nacionales vendrán los Participantes;

4.6 La base para los cursos de jueces de la ISSF son la Pautas de Entrenamiento. Una copia de este documento se enviará al coordinador del curso aceptado. El objetivo es asegurar que los aspirantes a las licencias "B" tengan una adecuada comprensión de las Reglas, y su aplicación, respeto de las disciplinas a las que ellos pretenden ser autorizados; también asegurar que los solicitantes tengan una comprensión apropiada de la Constitución, Regulaciones Generales, Términos de Referencia, Elegibilidad y Reglas Anti-Doping, etc. aplicables a todas las disciplinas. Separadamente, los solicitantes para las licencias deben poseer experiencia práctica obtenida en tareas oficiales dentro de su Federación Nacional. Normalmente, los solicitantes para los cursos de jueces deben poseer Licencia Nacional más alta como Oficial de Polígono. Cuando las naciones no cuenten con un sistema de Licencia Nacional los aspirantes deben poseer la experiencia práctica equivalente.

4.6.1. Cada PARTE del curso debe empezar con la explicación del propósito y el contenido del curso, seguida por los deberes del Juez.

4.6.2. Durante el curso se deben desarrollar Las Regulaciones Generales y Constitución de la ISSF, etc. (J.1.0 a 5.0) y debe tomarse una evaluación.



- 4.6.3 La disciplina de Rifle también debe incluir 50 m. y 10 m. Pistola.
- 4.6.4. Si se dicta un curso separado para 25 m. también debe incluirse 50 m. Pistola y 10 m. Pistola.
- 4.6.5 Las disciplinas de Escopeta, Blanco en Movimiento y Blancos Electrónicos se deben tratar separadamente.
- 4.7. El nombre del instructor debe ser enviado a la ISSF y confirmado. El Organizador puede proponer a instructores a la ISSF para su aprobación, o puede pedirle que le proporcione instructores. Los instructores deben ser altamente calificados, y ser poseedores de una Licencia ISSF "A".
 - 4.7.1 Cuando hay solo un instructor, las clases de las diferentes disciplinas deben impartirse en forma sucesiva. Esto debe hacerse según un horario de entrena- miento para que los Participantes puedan familiarizarse con el contenido del curso y puedan hacer los arreglos necesarios para asistir a las diferentes secciones.
 - 4.7.2 Si hay varios instructores para las distintas disciplinas, la apertura del curso, y lectura de la Constitución y las Regulaciones Generales, debe darse a todos juntos. Luego se pueden separar los cursantes para las distintas disciplinas individuales.
 - 4.7.3 El Organizador debe pagar los costos de viaje, alojamiento, comidas y transporte local para los instructores.
- 4.8 Los cursos deben durar que un mínimo dos días y esto debe extenderse si serán tratadas sucesivamente varias disciplinas.
- 4.9 El Organizador es responsable de proporcionar un aula con medios adecuados para una instrucción eficaz, y el confort de los cursantes.
- 4.10 Debe admitirse un máximo de 30 participantes en cada disciplina para un instructor. Para hacer eficaz el costo del curso se recomienda la asistencia de por lo menos 12 participantes.
 - 4.10.1 Los Participantes deben poseer una buena experiencia práctica como Oficiales de Polígono antes de asistir a un curso. Alumnos con poca experiencia deben obtener la práctica bajo la guía de un juez experimentado en una serie de competencias nacionales antes de solicitar la licencia de juez de la ISSF.
 - 4.10.2 El Organizador debe publicar las particularidades del curso lo más pronto posible. El anuncio debe incluir todo los detalles sobre las fechas, horarios, alojamiento, comidas, transporte local, costos y cualquier otra información importante.



- 4.10.3 Cada Participante debe recibir un formulario de registro para ser completado con su nombre, dirección y fecha de nacimiento. El Participante debe indicar su experiencia y cualquier conocimiento especial que haya adquirido durante competencias en que actuó como Oficial de Polígono, y las calificaciones obtenidas en su Federación Nacional.
- 4.10.4. En ningún caso debe hacerse una invitación abierta, ni permitirse la participación de personas inexpertas.
- 4.11 A los participantes que hayan completado el curso satisfactoriamente, incluido el conocimiento de J.1 a 5, la ISSF les emitirá un Diploma. La ISSF no emitirá certificados de asistencia, pero los Organizadores podrán certificar la asistencia de quienes no hayan logrado el Diploma para ser presentados a la Federación Nacional
- 4.12 El Diploma de la ISSF no garantiza la emisión de una licencia de la ISSF; sólo certifica la realización satisfactoria del curso oficial.
- 4.13 Al final del curso, el instructor debe realizar un informe corto con una lista de quienes asistieron. También debe indicar los nombres de quienes completaron el curso según las normas requeridos para una licencia de la ISSF (es decir quienes que han recibido Diploma), declarando para que disciplinas es válido el Diploma. Si es posible el informe debe indicar si los individuos ya poseen la experiencia práctica suficiente, o si más allá la experiencia práctica parece apropiada antes de una licencia de la ISSF se concede. El informe debe enviarse lo más pronto posible a la Oficina Principal de la ISSF para atención de Secretario General y el Presidente del Comité de los Jueces de la ISSF.
- 4.14 el reconocimiento Oficial de los cursos de jueces lo decidirán el Secretario General y el Presidente del Comité de Jueces de la ISSF.
- 4.15 Las Federaciones nacionales que no tengan un Juez calificado poseedor de una licencia "A" para dictar Cursos Oficiales de la ISSF, bajo los términos establecidos por la ISSF, se las insta a requerir asistencia a la Secretaría General o al Presidente del Comité de Jueces de la ISSF.
- 4.16 Las Federaciones Nacionales de Tiro deberían dictar cursos para licencias de jueces nacionales, pero éstos no pueden reconocerse como cursos oficiales de la ISSF.
- 4.17 Las Federaciones nacionales que no tengan jueces calificados para dictar cursos para jueces nacionales se las insta a solicitar asistencia a la Secretaría General o al Presidente del comité de jueces.

5 Actualizaciones

- 5.1 La base para actualizar la licencia de juez "B" a una licencia "A" es la experiencia adquirida como juez al cabo de varios años:
- 5.1.1 Se requiere un período mínimo de cuatro (4) años de experiencia como Juez "B" activo para autorizar al poseedor; y



- 5.1.2 El solicitante debe de haber oficiado en por lo menos cinco competencias internacionales con la participación de un mínimo de cinco naciones. En por lo menos dos ocasiones el solicitante debe de haber sido Miembro del Jurado, y en las otras tres ocasiones debe haber sido Director Principal de Polígono, el Referee Principal, Jefe de Clasificación o Jefe de Control de Equipo. No se concederá una actualización basada solo en el período requerido, pero con inadecuada experiencia en los campeonatos.

las Federaciones Nacionales deben enviar la solicitud en el formulario oficial (vea los formularios al final) con dos fotografías de pasaporte reciente y de 3 x 2 cm. del solicitante.

- 5.2 El Comité de Jueces de la ISSF decidirá sobre las solicitudes de actualización en la reunión anual. Las solicitudes a ser tratadas deberán estar en la Oficina Principal de la ISSF a más tardar el 31 de diciembre de cada año.
- 5.3 Cuando una actualización es aceptada, la Oficina Principal de la ISSF emitirá una nueva licencia y se la enviará a la Federación Nacional de la misma forma que para la obtención de la licencia.
- 5.4 Una cuota de 15,00 Euros se cobra por una actualización.
- 5.5 sólo se agregará una disciplina Adicional a una licencia existente ("A" o "B") después de haber aprobado el curso Oficial de la ISSF para esa disciplina. Las solicitudes se repartirán de la misma manera que las solicitudes para nuevas licencias (como opuesto a las renovaciones) por el Comité de Jueces de ISSF en su reunión anual. Quienes aprueben recibirán nuevas licencias. Cuando ya tenga una licencia "A", la disciplina adicional se agregará.

6.0 **Arreglos Especiales para la Emisión de Licencias de Juez**

- 6.1 En los casos excepcionales la licencia de un juez de ISSF puede emitirse o actualizarse cuando sea necesario asegurar que hay personal calificado suficiente en los torneos dónde pueden establecerse récords mundiales. Por ejemplo cuando un cambio de lugar es necesario, o cuando algún cambio de un juez previamente asignado, es necesario.
- 6.2 La Federación Nacional debe enviar una solicitud
- 6.3 Las solicitudes serán consideradas y decididas por el Secretario General conjuntamente con el Presidente del Comité de Jueces de la ISSF.
- 6.4 Las licencias emitidas de esta manera serán incluidas en la lista de poseedores de licencia. En la siguiente reunión del Comité de Jueces el Presidente debe informar al Comité de cualquier licencia concedida de esta manera.
- 6.5 Licencias emitidas por este medio deben ser otorgadas a individuos bien calificados. Las normas usuales deben reunirse; a no ser que el proceso administrativo se cambie.



7.0 Asignación de Jueces

- 7.1 La nominación y designación de los Miembros del Jurado son hechos según la Constitución del ISSF.
- 7.1.1 El Secretario General y el Presidente del Comité de Jueces nombrarán al Comité Ejecutivo el número requerido de Miembros del Jurado y suplentes para los Campeonatos Mundiales, Juegos Olímpicos y para las Copas Mundiales de acuerdo con las Pautas para las Copas Mundiales. El Comité Ejecutivo designará a los Jurados.
- 7.1.2 Las Confederaciones Continentales y Regionales reconocidas por ISSF deben nominar y designar los Miembros del Jurado para sus Campeonatos y Juegos.
- 7.1.3 El Comité Organizador, o la Federación Organizadora, es responsable para la designación de Miembros del Jurado para otros campeonatos internacionales y los campeonatos nacionales sostenidos bajo las Reglas ISSF.
- 7.2 Todos los Miembros del Jurado deben poseer la licencia vigente del Juez ISSF vigente para todas las competiciones donde se puedan establecer los récords mundiales. **A partir de 2018, para todos los recién nombrados miembros del Jurado Rifle, Pistola y Blanco en Movimiento en estas competiciones, se requiere una licencia "EST" de ISSF.**
- 7.3 En todos los demás campeonatos que se celebren bajo las Reglas de la ISSF, los miembros del jurado deben tener licencias válidas de jueces de la ISSF.
- 7.4 En campeonatos donde pueden establecerse récords mundiales, los Jefes de Equipo, Oficiales y tiradores no deben ser miembros de un Jurado. En lo posible un Miembro, pero no el Presidente normalmente, debe ser de la Federación Nacional que organiza el campeonato. Éstos Jueces de la nación organizadora deben ser aprobados por la ISSF.
- 7.5 En todo campeonato, Jefes de equipo no deben ser miembros de un Jurado.
- 7.6 es deseable que oficiales jerárquicos que participan en la organización de competiciones mayores deben poseer una licencia ISSF apropiada. Las tareas particulares y deberes para que deben realizarse con las Licencias ISSF son:
- Jefe de Polígono, Jefe de Clasificación, Referee Jefe, Jefe de Control de Equipo.
- 7.7 Es recomendable que Oficiales de Polígono, Oficiales de Clasificación, Referee s y Oficiales de Control de Equipo que no son Jueces Internacionales se comprometan a realizar un entrenamiento oficial con vista a obtener la licencia de Juez ISSF.
- 7.8 Oficiales de la competición designados por el Comité Organizador no deben ser miembros de cualquier Jurado en los mismos campeonatos.



8.0 **Curso Calificación de Blancos Electrónicos**

- 8.1.1 Los cursos Especiales para Calificación de Blancos Electrónicos (EST), las licencias de Control fueron aprobadas por el Comité Ejecutivo en 1998. Estos cursos proporcionan la instrucción sobre los principios involucrados, y el procedimiento para tratar con las protestas de resultados y con los problemas de resultados que pueden encontrarse.
- 8.1.2 Estos cursos se diseñan para los poseedores de las licencias de jueces ISSF en las disciplinas de tiro de Rifle, Pistola y Blanco en Movimiento. Aprenden aplicación de las Reglas de calificación y clasificación par estas disciplinas como así también los Estatutos de la ISSF, Reglas y Regulaciones (J.1 a 5) más las Reglas Técnicas pertinentes a las disciplinas de tiro involucradas.
- 8.1.3 La licencia de Juez de Control de "EST" es de una categoría - dependiendo de la categoría ("A" o "B") de la licencia de la disciplina de tiro que posea.
- 8.1.4 La cuota del curso es fijada por el Comité Ejecutivo y es pagada por cada cursante que se inscribe por primera vez para un curso oficial de la ISSF. Esto cubre la preparación de apuntes detallados para los estudiantes, y el costo del manual, más la actualización futura si el sistema EST se mejora, y la emisión de la licencia.
- 8.1.5 Los aspirantes a Jueces Control Blancos Electrónicos pueden asistir a un curso en más de una ocasión; poner al día su conocimiento y mejorar su resultado para obtener la licencia EST, si ya tienen una; ninguna cuota extra se abonará.
- 8.2 Todos los cursos oficiales de la ISSF [5.10], el reconocimiento oficial de los cursos de Jueces de Control de Blancos Electrónicos se decidirá por la Secretaría General de la ISSF y el Presidente del Comité de Jueces de la ISSF.
 - 8.2.1. Los Instructores para estos cursos son escogidos entre quienes hayan logrado una calificación alta en un curso anterior y posean experiencia práctica considerable.
 - 8.2.2 Ayudante de Instructores se pueden designar con calificaciones similares y dependiendo de la cantidad de alumnos que asistirán al curso.
 - 8.2.3 La ISSF proporciona un examen escrito, junto con el material de prueba para realizar el examen final.
 - 8.2.4 Los exámenes completados se devuelven a la ISSF para su corrección formal y asegurar un nivel uniforme para todo el mundo como base para las recomendaciones de las licencias EST.
 - 8.2.5 A los Cursantes se les da una indicación de su resultado después de la corrección oficial. En el programa recomendado del curso, las respuestas se discuten en clase, para que los alumnos tengan una idea de dónde pueden haberse equivocado.



8.3 Licencia Control Calificación Blancos Electrónicos (Categoría 6).

8.3.1 Los resultados los proporciona anualmente al Comité de Jueces de la ISSF y la emisión de licencias es hecha después de la decisión de ese comité. No se requiere ninguna aplicación específica ni pago extra.

9.0 **Formularios para las Licencias**

9.1 Para simplificar la administración de la expedición de la licencia, use el formulario en vigencia para una nueva licencia "B", actualización o renovación.

9.2 Cada solicitud deberá ir acompañada de una fotografía reciente de 3 cm. x 2 cm. del solicitante o de una fotografía digital con una resolución de 300 dpi deberá ser enviada por la federación en cuestión. La fotografía debe tener un fondo neutro..

FAT



Application for Judge's "B" License

The Federation of		endorses the application of:
	Name of national federation	

Family Name(s)					Given Name(s)				
Date of Birth:					Gender:			Women	
	Day	Month	Year						Men

To be licensed as an ISSF "B" Judge in the following disciplines:

Please specify if you already hold an ISSF License in any discipline.

The number is:

Rifle	Pistol	Shotgun	Running Target	Paper Target Control	EST (Only if passed official course)
☐	☐	☐	☐	☐	☐

The Applicant has attended official ISSF Judges' Course(s) as follows:

Discipline	Course Dates	Location	Instructor

This is to certify that the information given is correct, that the applicant has experience as a national judge, and that the photographs are of the applicant.

Signed for the Federation:		Please enclose one recent photo by 3 x 2 cm or send a digital photo (300dpi) to the ISSF Headquarters
Name typed or printed:		



(Page two of the application for a Judges "B" License)

Disability	
Do you have any physical impairment that would not permit you to perform all the duties required as a judge for the disciplines for which you are requesting a license?	Yes ☐ No ☐
If Yes, please provide a separate letter describing your disability.	

Language Capability						
Provide an assessment of your language capability in the ISSF languages:						
Language	Speak			Understand		
	Fluent	Well	Basic	Fluent	Well	Basic
English						
Arabic						
French						
German						
Russian						
Spanish						

Applicant's Declaration			
I affirm that all information contained in my application is true and correct.			
Date:		Signature of Applicant:	

Fee enclosed: Euro 20.00 ☐	
Photograph enclosed ☐	Digital Photo sent to ISSF Headquarters ☐

International Shooting Sport Federation Official Use:			
Date Acknowledged and Checked			
Recommended		Not recommended	
Class license		Postponed until	
By		Date	
	For the Judges Committee		

Rifle	Pistol	Shotgun	Running Target	Paper Target Control	EST (Only if passed official course)
☐	☐	☐	☐	☐	☐

Date of issue		Invoice Number		Dispatched (mailed, given by hand)	



Application for Judge's "A" License

The Federation of		endorses the application of:
	Name of national federation	

Family Name(s)					Given Name(s)						
Date of Birth:										Gender:	Women
	Day	Month	Year					Men			

To be licensed as an ISSF "A" Judge in the following disciplines:						
Current "B" License Number:						
Rifle	Pistol	Shotgun	Running Target	Paper Target Control	EST (Only if passed official course)	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	

The Applicant has been an official ISSF Judge on the following FIVE occasions:					
	Jury Duties (Rifle etc.)	Event (Competition)	Dates	Location (City/Country)	No of nations Participating
1					
2					
3					
4					
5					

This is to certify that the information given is correct, that the applicant is conversant with the current ISSF Rules, and the two photographs are of the applicant.		
Signed for the Federation:		Please enclose one recent photo by 3 x 2 cm or send a digital photo (300dpi) to the ISSF Headquarters
Name typed or printed:		



(Page two of the application for a Judges "A" License)

Disability	
Do you have any physical impairment that would not permit you to perform all the duties required as a judge for the disciplines for which you are requesting a license?	Yes ☐ No ☐
If Yes, please provide a separate letter describing your disability.	

Language Capability						
Provide an assessment of your language capability in the ISSF languages:						
Language	Speak			Understand		
	Fluent	Well	Basic	Fluent	Well	Basic
English						
Arabic						
French						
German						
Russian						
Spanish						

Applicant's Declaration			
I affirm that all information contained in my application is true and correct.			
Date:		Signature of Applicant:	

Fee enclosed: Euro 15.00 ☐	
Two Photographs enclosed ☐	Digital Photo sent to ISSF Headquarters ☐

International Shooting Sport Federation Official Use:			
Date Acknowledged and Checked			
Recommended		Not recommended	
Class license		Postponed until	
By	Date		
	For the Judges Committee		

Rifle	Pistol	Shotgun	Running Target	Paper Target Control	EST (Only if passed official course)
☐	☐	☐	☐	☐	☐

Date of issue		Invoice Number		Dispatched (mailed, given by hand)	



Application for Judge's License Renewal

The Federation of		endorses the application of:
	Name of national federation	

Family Name(s)			Given Name(s)		
Date of Birth:				Gender:	
	Day	Month	Year		Women
					Men

to have the license renewed:					
License Number:			Class:	A	B
Disciplines:					
Rifle	Pistol	Shotgun	Running Target	Paper Target Control	Electronic Target Control
☐	☐	☐	☐	☐	☐
The ISSF Member Federation confirms that the applicant has obtained experiences as a Jury Member in international, regional or national level competitions during the last four year period.					
The applicant has good knowledge of the current ISSF Rules and Regulations.					
This is to certify that the information given is correct and the photograph(s) are of the applicant.					
Signed for the Federation:					Please enclose one recent photo by 3 x 2 cm or send a digital photo (300dpi) to the ISSF Headquarters
Name typed or printed:					

Fee enclosed: Euro 15.00 ☐	
Two Photographs enclosed ☐	Digital Photo sent to ISSF Headquarters ☐



Artículo 3.12.3.10, Anexo “S”: Guía para Licencias de Referees de Escopeta

Capítulos

1	GENERAL	105
2	ADQUISICIÓN LICENCIA REFEREE DE ESCOPETA	105
3	VALIDEZ Y EXTENSIÓN DE LA LICENCIA	106
4	EXPIRACIÓN DE LA LICENCIA	107
5	CURSOS REFEREE DE ESCOPETA	107
6	CERTIFICADOS DE VISIÓN PARA REFEREE DE ESCOPETA	109
7	PROCESO ADMINISTRATIVO ESPECIAL PARA LA EMISIÓN DE LICENCIAS DE REFEREE DE ESCOPETA	110
8	FORMULARIOS DE APLICACIÓN PARA LICENCIAS Y VISIÓN DE LOS REFEREE DE ESCOPETA	111

NOTA ESPECIAL:

En el contexto de este Anexo, la palabra "Referee" se refiere a un titular de licencia de Referee de Escopeta de ISSF acreditado



1 GENERAL

- 1.1 Para el logro de sus propósitos, la Federación Internacional de Tiro Deportivo autoriza a los Referees de escopeta a actuar en las competencias de tiro supervisadas por la ISSF y a garantizar el trato justo y equitativo de todos los competidores (Reglamento General de la ISSF). Los Referees deben tener experiencia y estar completamente familiarizados con las versiones actuales de las Reglas de escopeta ISSF para los respectivos eventos.
- 1.2 La ISSF emite licencias de Referees de escopeta como confirmación de la calificación.
- 1.3 La licencia del Referee de Escopeta ISSF es de una (1) categoría y se puede emitir en los eventos Trap (T), Doble Trap (DT) y Skeet (S), pero solo después de completar con éxito un Curso oficial de Referee de Escopeta ISSF para los tres eventos.
- 1.4 La Sede de la ISSF y el Presidente del Comité de Jueces mantienen una lista de todos los titulares de licencias de Referee de Escopeta, en consulta con el Presidente del Comité de Escopeta. Cada año, los nombres de los nuevos titulares de licencias se publicarán en las noticias de ISSF.

2 ADQUISICIÓN DE UNA LICENCIA DE REFEREE DE ESCOPETA

- 2.1 El solicitante debe tener la capacidad y experiencia necesarias como Referee.
- 2.2 Las licencias de los Referees de escopeta ISSF no se otorgan a los atletas activos que aún participen en competencias donde se puedan establecer récords mundiales. Si el titular de una licencia de Referee de escopeta desea participar como atleta, debe devolver la licencia a la Sede de la ISSF para su cancelación.
- 2.3 Para la adquisición de una licencia de Referee de escopeta ISSF, es necesaria la instrucción preparatoria y la capacitación. Los solicitantes deben poseer una licencia nacional de Referee de escopeta del más alto nivel emitida por su Federación Nacional, o tener una experiencia equivalente como Referee nacional de escopeta.
- 2.4 Para la adquisición o renovación de una licencia de Referee de escopeta ISSF, el solicitante debe haber aprobado una prueba de la vista y un examen ocular.
- 2.5 La Federación Nacional de un solicitante debe firmar el formulario de solicitud oficial de los Referees de escopeta de ISSF para confirmar los contenidos y respaldar la solicitud. La Federación Nacional debe entonces enviarlo a la sede de la ISSF con el formulario original de examen de la vista. Vea los formularios al final de estas Pautas.



- 2.6 Las solicitudes deben enviarse tan pronto como sea posible, pero a más tardar el 31 de diciembre de cada año para que las licencias se emitan el año siguiente. Para que los solicitantes no se vean perjudicados por consideraciones de tiempo, una vez que la Sede de ISSF recibe las solicitudes, el Presidente del Comité de Jueces tratará de autorizar la expedición de licencias lo antes posible. Esto no niega el requisito de que el Comité de Jueces apruebe y confirme la concesión de estas licencias en su reunión anual de enero.
- 2.7 El Comité de Jueces de la ISSF evaluará y aprobará las solicitudes apropiadas, si es necesario con la ayuda del Comité Médico de la ISSF durante su reunión anual que generalmente se realizará hacia fines de enero de cada año (ver Constitución de ISSF). Cualquier consulta será referida al Comité de Escopeta.
- 2.8 Después de la aprobación, la Sede de la ISSF emitirá las licencias de Referee s de escopeta. Para ser válidos, deben estar firmados por el Secretario General de la ISSF y el Presidente del Comité de Jueces de la ISSF.
- 2.9 Estas licencias se envían a las Federaciones Nacionales para su entrega a los titulares de la licencia.
- 2.10 Se debe pagar una tarifa de 20,00 euros por una nueva licencia.
- 3 VALIDEZ Y EXTENSIÓN DE LA LICENCIA**
- 3.1 Todas las licencias de Referee s de escopeta ISSF se emiten por un período de cuatro (4) años.
- 3.2 Después de la expiración de este período, la licencia puede ser renovada.
- 3.3 La Federación Nacional debe presentar todas las solicitudes de renovación a la Sede de la ISSF acompañadas de un Formulario de Renovación completado (ver el formulario al final de las Pautas).
- 3.4 La licencia actual no debe devolverse al solicitar una renovación, aunque dejará de ser válida después de la fecha de vencimiento. Las solicitudes de renovación deben enviarse al menos tres meses antes del vencimiento.
- 3.5 El Presidente del Comité de Jueces, en cooperación con la Sede de la ISSF y el Presidente del Comité de Escopetas, y en algunos casos también con un miembro del Comité Médico, se encargará de todas las renovaciones. Las licencias renovadas serán devueltas a la Federación Nacional.
- 3.6 Se cobrará una tarifa de 15,00 euros por cada renovación.



4 VENCIMIENTO DE UNA LICENCIA

- 4.1 Cuando una licencia de Referee de escopeta ISSF expira después de cuatro (4) años, los titulares de la licencia serán retirados de la lista ISSF si no se renuevan por la aplicación dentro de los dos (2) años. En tal caso, cualquier licencia futura debe ser solicitada de acuerdo con la Adquisición de una licencia, incluida la asistencia al curso (s).
- 4.2 La Federación Nacional del titular de la licencia, en cualquier momento, tiene derecho a solicitar la cancelación de una licencia de Referee de escopeta ISSF. El titular de la licencia puede ser retirado de la lista, en tal caso la licencia debe ser devuelta a la ISSF.
- 4.3 Una licencia de Referee de Escopeta puede ser cancelada si la vista ya no cumple con la norma o si el titular no cumple con sus deberes como Referee o perjudica el interés o la reputación de la ISSF. El titular será retirado de la lista ISSF y la licencia deberá devolverse a la ISSF. Todas las licencias de Referee s de escopeta ISSF siguen siendo propiedad de la Federación Internacional de Tiro Deportivo.

5 CURSOS DE REFEREE DE ESCOPETA

- 5.1 Solo los cursos que hayan sido aprobados y reconocidos por la ISSF serán considerados como cursos oficiales de entrenamiento para Referee de escopeta. Las solicitudes de reconocimiento deben enviarse a la Sede de la ISSF utilizando el formulario "Solicitud para el Curso de Referee s de escopeta ISSF" (disponible en la Sede de ISSF) tan pronto como sea posible antes de la fecha del curso previsto. La aplicación debe incluir:
 - 5.1.1 Donde se realizará el curso;
 - 5.1.2 Las fechas del curso;
 - 5.1.3 Los eventos de tiro que se cubrirán;
 - 5.1.4 El (los) nombre (s) de los titulares de la licencia de Juez ISSF "A" propuestos para conducir el curso (y deben poseer una licencia "A" válida para el evento (s) en cuestión);
 - 5.1.5 Los gastos que cubrirá el Organizador Nacional;
 - 5.1.6 En qué idioma (s) se realizará el curso;
 - 5.1.7 De qué federación (s) nacional (es) vendrán los participantes;
- 5.2 La base para los cursos de Referee de Escopeta de la ISSF son los Lineamientos de Entrenamiento de Referee de Escopeta de la ISSF (como fue preparado y mantenido por el Comité de Escopeta). El objetivo es garantizar que los solicitantes de licencias de Referee de escopeta ISSF comprendan correctamente las Reglas y su aplicación con respecto a los eventos para los que desean obtener la licencia de Referee s de escopeta. Normalmente, los solicitantes de los cursos de Referee s de escopeta de la ISSF ya deben poseer la licencia nacional más alta como oficial de escopeta; donde las naciones no tienen un sistema de licencia nacional, los solicitantes deben poseer experiencia práctica equivalente.



- 5.2.1 Cada parte del curso debe comenzar con una explicación del propósito y el contenido del curso, seguido de las obligaciones de un Referee de escopeta.
- 5.3 El nombre del instructor debe ser enviado a la ISSF y confirmado. El Organizador puede proponer instructores a la ISSF para su aprobación, o puede solicitar que se proporcionen instructores adecuados. Los instructores deben estar altamente calificados y ser titulares de una licencia de juez ISSF "A" válida. A partir de enero de 2017, los nuevos instructores que aún no hayan impartido un curso de Referee de escopeta ISSF deberán haber asistido y aprobado un taller de instructores de la licencia "A" de la ISSF. Se recomienda encarecidamente que los nuevos instructores del curso actúen como instructores asistentes, por lo menos para un curso, antes de ser designados a sí mismos.
 - 5.3.1 Cuando solo hay un (1) instructor, los diferentes eventos deben tratarse en sucesión. Esto debe hacerse de acuerdo con un programa de capacitación para que los participantes puedan familiarizarse con el contenido de un curso y puedan hacer arreglos para participar en las diferentes secciones.
 - 5.3.2 Si hay instructores para los diversos eventos, la apertura del curso debe darse a todos juntos. Los participantes pueden luego separarse para los eventos individuales.
 - 5.3.3 El Organizador debe pagar los costos de viaje, alojamiento, comidas y transporte local para el / los instructor (es).
- 5.4 Los cursos deberían durar un mínimo de un (1) día y esto debería extenderse si varios eventos se van a tratar en sucesión.
- 5.5 El Organizador es responsable de proporcionar una sala de capacitación con instalaciones adecuadas para una instrucción eficiente y para la comodidad de los asistentes.
- 5.6 Se debe admitir un máximo de 15 participantes en cada evento por instructor. Para que el curso sea rentable, se recomienda que asistan al menos ocho (8) participantes.
 - 5.6.1 Los participantes deben poseer una buena base de experiencia práctica como oficial de escopeta antes de asistir a un curso. Los participantes con poca experiencia deben obtener experiencia práctica bajo la guía de un Referee con experiencia en una serie de competencias nacionales antes de solicitar una licencia de Referee de escopeta ISSF.
 - 5.6.2 El Organizador debe publicar los detalles del curso lo antes posible. El anuncio debe incluir todos los detalles sobre fechas, horarios, alojamiento, comidas, transporte local, costos y cualquier otra información importante.
 - 5.6.3 Todos los participantes deben recibir un formulario de registro que deben rellenar con su nombre, dirección y fecha de nacimiento. El participante debe indicar su experiencia y los conocimientos especiales que ha adquirido durante las competencias en las que actuó como oficial, y las calificaciones obtenidas en su Federación Nacional.



- 5.6.4 Solo se aceptarán participantes inscritos por una Federación Nacional. Las personas inexpertas no deberían poder participar.
- 5.7 Los participantes que completen satisfactoriamente el curso recibirán un Diploma ISSF. No se emitirán certificados de asistencia ISSF, pero se recomienda a los organizadores que proporcionen certificados de asistencia de la Federación anfitriona para aquellos que no cumplan con el estándar del Diploma.
- 5.8 El Diploma ISSF no garantiza la emisión de una licencia de Referee de escopeta ISSF; solo certifica la finalización satisfactoria del curso oficial.
- 5.9 Al final del curso, el instructor debe escribir y enviar un informe, utilizando el formulario "Informe del curso oficial de Referee s de escopeta ISSF" con una lista de los asistentes y los que completan el curso según el estándar requerido para una licencia de Referee de escopeta ISSF (es decir, aquellos que han recibido un Diploma), indicando para qué eventos el Diploma es válido. Siempre que sea posible, el informe debe indicar si las personas ya poseen suficiente experiencia práctica, o si parece apropiada la experiencia práctica adicional antes de que se otorgue una licencia de Referee de escopeta ISSF. El informe debe enviarse lo más pronto posible a la Sede de la ISSF a la atención del Secretario General de la ISSF y del Presidente del Comité de Jueces de la ISSF.
- 5.10 El reconocimiento oficial de los cursos de Referee s de escopeta será decidido por el Secretario General de la ISSF y el Presidente del Comité de Jueces de la ISSF.
- 5.11 Se recomienda a las Federaciones Nacionales que no cuenten con titulares de licencia "A" de la ISSF debidamente calificados disponibles para conducir Cursos Oficiales de la ISSF en los términos anteriores que soliciten asistencia al Secretario General de la ISSF o al Presidente del Comité de Jueces de la ISSF.
- 5.12 Se recomienda a las Federaciones Nacionales de Tiro que realicen cursos para las licencias nacionales de Referee s de escopeta, pero estos no pueden ser reconocidos como cursos oficiales de la ISSF.
- 6 CERTIFICADOS DE OBSERVACIÓN PARA REFEREE DE ESCOPETA
- 6.1 Para garantizar que los Referee s de escopeta puedan llevar a cabo sus tareas de manera justa e imparcial, deben tener buena vista. En consecuencia, todos los Referee s de escopeta deben haber pasado un examen de la vista y la vista realizado por un oftalmólogo u otro profesional médico apropiado.
- 6.2 El formulario que se muestra al final de estas Pautas debe presentarse junto con la solicitud de una licencia. El certificado no debe tener más de tres (3) meses cuando se realiza la solicitud de licencia o la solicitud de renovación de licencia.



6.3 Todos los árbitros de escopeta deben estar en posesión de un certificado de vista, que no tenga más de dos (2) años de antigüedad, cuando asuman los deberes de un Referee de escopeta en cualquier competencia ISSF. Dichos certificados deben ser verificados por el CRO antes de que comience cualquier competencia.

6.4 **Normas de la Visión**

6.4.1 La agudeza visual debe ser 0.7 (igual a 6/9 y 20/30) o mejor en cada ojo con o sin corrección.

6.4.2 La visión nocturna no debe verse afectada.

6.4.3 La visión del color debe ser normal.

6.4.4 No debe haber diplopía (visión doble).

6.4.5 El campo visual binocular debe ser normal.

6.4.6 La diabetes o cualquier afección ocular patológica que pueda causar un deterioro sustancial de la agudeza visual o del campo visual dentro de los cuatro (4) años debe notificarse a la ISSF a fin de brindarle al ISSF la posibilidad de requerir más investigaciones o decidir una período de validez de la licencia.

6.5 En caso de cualquier impedimento a la visión de cualquier Referee de Escopeta, no se le debe permitir al Referee realizar tareas hasta que su vista sea certificada nuevamente como al menos el estándar mínimo.

7 **PROCESO ADMINISTRATIVO ESPECIAL PARA LA EMISIÓN DE LICENCIAS DE REFEREE DE ESCOPETA**

7.1 En casos excepcionales, se puede emitir una licencia de Referee de escopeta ISSF cuando sea necesario para garantizar que haya suficiente personal calificado en los eventos donde se puedan establecer récords mundiales. Por ejemplo, cuando un cambio de sede es necesario, o cuando es necesario cualquier cambio de un Referee previamente asignado.

7.2 La Federación Nacional debe presentar una solicitud.

7.3 Las solicitudes serán consideradas y decididas por el Secretario General de la ISSF junto con el Presidente del Comité de Jueces de la ISSF.

7.4 Las licencias emitidas de esta manera se incluirán en la lista de titulares de licencia. En la próxima reunión del Comité de Jueces de la ISSF, el Presidente debe informar al Comité sobre las licencias otorgadas de esta manera.

7.5 Las licencias emitidas de esta forma solo se deben otorgar a personas calificadas. Los estándares usuales deben cumplirse; solo se cambia el proceso administrativo.



8 FORMULARIOS DE APLICACIÓN PARA LICENCIAS DE REFEREE DE ESCOPETA Y VISIÓN.

8.1 Para simplificar la administración de la emisión de la licencia, los formularios adjuntos se deben utilizar al solicitar una licencia de Referee de escopeta.

8.2 Cada solicitud debe ir acompañada de una (1) fotografía reciente de 3 cm x 2 cm del solicitante o una fotografía digital con una resolución de 300 ppp para la sede de la ISSF. La fotografía debe tener un fondo neutral.

FAT



Application for Shotgun Referee's License

The Federation of		endorses the application of:
	Name of national federation	

Family Name(s)				Given Name(s)			
Date Of Birth:					Gender:		Woman,
	Day	Month	Year				Men
Please specify if you already hold an ISSF Judge's or Referee's License in any discipline.							
The number is:							
To be licensed as an ISSF Shotgun Referee in the Trap, Double Trap and Skeet events							
The Applicant has attended official ISSF Shotgun Referees' Course(s) as follows:							
Events	Course Dates		Location		Instructor		
This is to certify that the information given is correct, that the applicant has experience as a national Referee, and that the photographs are of the applicant.							
Signed for the Federation:						Please enclose one recent photo by 3 x 2 cm or send a digital photo (300dpi) to the ISSF Headquarters	
Name typed or printed:							



(Page two of the application for a Shotgun Referee's License)

Disability						
Do you have any physical impairment that would not permit you to perform all the duties required as a Shotgun Referee for the events for which you are requesting a license?						Yes ☐ No ☐
If Yes, please provide a separate letter describing your disability.						
Language Capability						
Provide an assessment of your language capability in the ISSF languages:						
Language	Speak			Understand		
	Fluent	Well	Basic	Fluent	Well	Basic
English						
Arabic						
French						
German						
Russian						
Spanish						

Applicant's Declaration			
I affirm that all information contained in my application is true and correct.			
Date:		Signature of Applicant:	

Fee enclosed: Euro 20.00 ☐	
Photograph enclosed ☐	Digital Photo sent to ISSF Headquarters ☐

International Shooting Sport Federation Official Use:					
Date Acknowledged and Checked					
Recommended				Not recommended	
Class license				Postponed until	
By	For the Judges Committee			Date	
Trap		Double Trap		Skeet	
☐		☐		☐	
Date of issue		Invoice Number		Dispatched (mailed, given by hand)	



Application for Shotgun Referee's License Renewal

The Federation of		endorses the application of:
	Name of national federation	

Family Name(s)					Given Name(s)				
Date of Birth:						Gender:		Women	
		Day	Month	Year					Men
to have the license renewed:									
License Number:									
The ISSF Member Federation confirms that the applicant has obtained experiences as a Shotgun Referee in international, regional or national level competitions during the last four year period.									
The applicant has good knowledge of the current ISSF Rules and Regulations.									
This is to certify that the information given is correct and the photograph(s) are of the applicant.									
Signed for the Federation:							Please enclose one recent photo by 3 x 2 cm or send a digital photo (300dpi) to the ISSF Headquarters		
Name typed or printed:									
Fee enclosed: Euro 15.00 ☐									
Photograph enclosed ☐					Digital Photo sent to ISSF Headquarters ☐				



Eyesight Test Form and Certificate

Applicant:s					
Family Name(s)			Given Name(s)		
Date of Birth:					
	Day		Month		Year
Certifying medical practitioner / ophthalmologist:					
Name, qualifications and medical specialty (for example: Dr. AB Cook, MD, General Practitioner:)					
Name		Address		Email	
Phone		Fax		Mobilephone	
1.	Is the visual acuity 0.7 (6/9 or 20/30) or better on each eye? Yes, without correction ☐ Yes, but only with correction ☐ Corrections: Left: Right:				No ☐
2.	Is there any evidence or history of impaired night vision?				Yes ☐ No ☐
3.	Is there any defect in colour vision? If yes, what kind of defect:				Yes ☐ No ☐
4.	Is there any sign of diplopia?				Yes ☐ No ☐
5.	Are there any defects in the binocular visual field? If yes, attach vision field maps!				Yes ☐ No ☐
6.	Is there any evidence of other ophthalmic pathological conditions or diabetes? If yes, what condition(s):				Yes ☐ No ☐
Medical practitioner's / ophthalmologist's declaration:					
I, certify that I have examined the above named person, confirmed his/her identity and that I have correctly answered the questions above.					
Date of examination:		Name:		Signature and Stamp:	
National Federation's declaration:					
We confirm that the applicant is fully supported by our federation to act as an international Shotgun Referee.					
Date of examination:		Name:		Signature and Stamp:	
For ISSF official use only:					
Investigation ☐		Rejected ☐		Approved ☐	



Article 3.12.3.11, Annex “A”: Guidelines for Public Affairs Activities

RELACIONES PÚBLICAS CON PROVEEDORES DE EQUIPOS DEPORTIVOS DE TIRO

La ISSF depende de la cooperación, colaboración y apoyo de todas las empresas involucradas en la producción y distribución de artículos de equipos utilizados en el deporte de tiro. Deben ponerse a disposición instalaciones gratuitas para fabricantes de armas y equipos para el mantenimiento de sus productos.

Las empresas pueden alquilar espacio para exhibiciones en lugares donde se llevan a cabo eventos y reuniones supervisadas ISSF.

Las empresas pueden presentar propuestas para programas promocionales y publicitarios que involucren la participación o el endoso de la ISSF. Cada programa requiere un acuerdo específico.

La ISSF puede otorgar una licencia para usar el emblema oficial de la ISSF. Esto permitirá una mayor promoción del deporte de tiro.

Las solicitudes de los anunciantes, que especifican propuestas y términos detallados, deben enviarse al Secretario General de la ISSF, quien las presentará para su consideración por el Comité Ejecutivo de la ISSF.

Todos los ingresos deben depositarse en las cuentas ISSF.



RELACIONES PÚBLICAS CON MEDIOS

La ISSF tiene la intención de tener las mejores relaciones públicas posibles con los servicios de prensa, radio y televisión con el fin de lograr una amplia cobertura de los medios de los campeonatos y eventos de la ISSF. Para apoyar relaciones exitosas con los medios, los Comités Organizadores deben coordinarse con el Administrador de Comunicación de ISSF y proporcionar:

- una sala de prensa en el campo de tiro con todos los sistemas modernos de telecomunicaciones, servicio gratuito de Internet, teléfono, instalaciones de duplicación y otros recursos apropiados;
- una persona responsable para estar a cargo de los medios;
- áreas donde se pueden realizar entrevistas y conferencias de prensa con Atletas, funcionarios y entrenadores;
- procedimientos para permitir el acceso de los medios a los campos de tiro durante la competencia para filmar e informar;
- procedimientos para dar al personal de los medios un acceso razonable a los atletas y los Entrenadores.

RELACIONES PÚBLICAS CON LA COMUNIDAD

La ISSF desea establecer buenas relaciones con los miembros del público en todas las comunidades donde se llevan a cabo los campeonatos, eventos y reuniones de la ISSF.

En todos los campeonatos, eventos y reuniones de la ISSF, deben respetarse las leyes, normas y regulaciones ecológicas de la comunidad.

El deporte de tiro, en la tradición del Espíritu Olímpico, debe trabajar para crear buena voluntad entre todas las personas.

Más detalles están disponibles en las "Pautas para Organizar Campeonatos ISSF" y "Pautas para la Organización del Trabajo de Medios".



Artículo 3.12.3.12, Anexo “B”: Guía para Cobertura de medios, radiodifusión y publicidad

1. Todos los detalles sobre derechos comerciales incluyendo Cobertura de medios, Radiodifusión y Publicidad de todos los Campeonatos ISSF y otros eventos oficiales de ISSF (Asambleas Generales, Congresos, etc.) son propiedad de las Federaciones Deportivas Internacionales de Tiro y especificadas en la "Elegibilidad ISSF, ISSF Derechos comerciales y Patrocinio de ISSF / Reglas de publicidad "dentro de este Rule Book.
2. Los detalles sobre cobertura de medios y radiodifusión se pueden encontrar en las "Pautas para la organización del trabajo en medios" disponibles en la sede de ISSF.

FAT



Artículo 3.12.3.13, Anexo "AC"

Comité de Atletas

1. FINES Y OBJETIVOS DEL COMITÉ DE ATLETAS

- 1.1 para obtener información y opiniones de los atletas en sus necesidades y problemas en relación con los Juegos Olímpicos y Campeonatos de la ISSF.
- 1.2 Para expresar opiniones y hacer recomendaciones sobre estos temas y se las remitirá a los órganos competentes de la ISSF.
- 1.3 Establecer contacto y coordinar las actividades con los Comités de atletas de otras federaciones internacionales.
- 1.4 Para participar en grupos de trabajo, para garantizar las mejores condiciones posibles para la formación, el alojamiento y las condiciones de vida para los atletas, así como para la realización de las competiciones en las principales campeonatos internacionales.
- 1.5 Apoyar la lucha contra las drogas y el dopaje.
- 1.6 Establecer un vínculo directo con los atletas dentro de la ISSF

2 ESTRUCTURA

- 2.1 El Comité de Atletas ISSF debe estar compuesto por siete (7) miembros, cuatro (4) de ellos elegidos por los atletas que participan en el Campeonato del Mundo ISSF que se celebra cada cuatro (4) años y tres (3) miembros designados por el Comité Ejecutivo de la ISSF .
 - 2.1.1 Además de los cuatro (4) atletas elegidos, tres (3) atletas adicionales serán designados por el Comité Ejecutivo de la ISSF como miembros iguales de la comisión con el fin de garantizar un equilibrio entre los continentes, géneros y disciplinas.
- 2.2 Las siguientes elecciones se llevarán a cabo durante el Campeonato Mundial.
 - 2.2.1 La designación de tres (3) miembros adicionales del Comité Ejecutivo de la ISSF seguirán en una reunión después que los atletas han elegido a los cuatro (4) miembros del comité.
- 2.3 Para calificar como candidato, un atleta nunca debe haber sido declarado culpable de un delito de dopaje y haber participado en alguno de los últimos Juegos Olímpicos o Campeonato Mundial anteriores o actuales.



2.4 El Presidente del Comité de Atletas ISSF serán elegidos por el Comité Ejecutivo de la ISSF en su reunión siguiente a la elección de los miembros del comité.

2.5 La duración del mandato es de cuatro (4) años, y todos los miembros pueden ser reelegidos.

Un miembro puede servir en el comité por no más de cuatro (4) años después de su / su retiro de la competencia internacional.

2.6 El Presidente se convertirá en miembro del Comité Ejecutivo y participará en todas las reuniones del Comité Ejecutivo como representante de los atletas con plena voz y voto.

2.7 El Comité de Atletas ISSF puede contener una o dos reuniones por año.

3 PROCEDIMIENTOS DE ELECCIÓN

3.1 Las Federaciones miembros ISSF pueden presentar un candidato para el Comité de Atletas ISSF de acuerdo con las directrices de la Constitución, pero no antes de dos (2) meses y no más tarde de 15 días antes del día de la ceremonia de inauguración de los Campeonatos del Mundo.

3.2 La sede de la ISSF establecerá una lista de todos los candidatos propuestos, incluyendo una breve biografía. Esta lista se publicará en el sitio web de la ISSF.

3.3 Con la acreditación de todos los atletas que participan en los campeonatos del mundo, cada atleta que entró en las categorías de Hombres o Mujeres se emitirá un boletín de voto, que muestra todos los candidatos y la información sobre el procedimiento de votación.

3.4 Cada atleta sólo puede votar por un máximo de cuatro (4) candidatos de la boleta de votación.

3.5 Los cuatro (4) atletas, que han recibido el mayor número de votos, se considerarán elegidos miembros de la Comisión de Atletas ISSF.

4 NOMBRAMIENTO DE TRES MIEMBROS ADICIONALES

4.1 El Comité Ejecutivo ISSF nombrará a 3 miembros adicionales del Comité de Atletas en su próxima reunión después de la elección de los atletas.

4.2 El nombramiento se llevará a cabo por una selección a través de la lista de todos los candidatos a las elecciones.

4.3 En la reunión, el Comité Ejecutivo elegirá al Presidente de la Comisión.



5 SITUACIÓN FINANCIERA DEL COMITÉ

- 5.1 En general, la Federación Miembro ISSF que propuso a ese miembro elegido tiene la responsabilidad de apoyar la participación de los atletas en las reuniones del comité de acuerdo con las directrices de la Constitución.
- 5.2 El Comité Ejecutivo ISSF decidirá sobre cualquier soporte financiero para el propósito de la reunión y fijará la cuantía de la indemnización diaria por cada atleta que participa en la reunión.

6 MÉTODO DE COMUNICACIÓN

- 6.1 Habrá un sitio web oficial para el Comité de Atletas en el marco de la página web de la ISSF. Internet puede ser una de las herramientas de comunicación.
- 6.2 Se harán anuncios en la revista ISSF NEWS.

7 OBSERVACIONES

- 7.1 Los atletas elegidos o designados para el Comité atletas deben ser conscientes de sus responsabilidades como representantes de los atletas.
- 7.2 Se debe hacer todo lo posible para asistir a todas las reuniones.
- 7.3 Deben estar motivados para contribuir al tiro deportivo y el movimiento olímpico.
- 7.4 También debe ser responsable de la educación de los jóvenes deportistas.
- 7.5 Deben ser educados en el respeto de las posiciones como representantes o funcionarios, tanto en las federaciones internacionales y nacionales durante la duración de su nombramiento como miembros del Comité de Atletas.



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

**ELEGIBILIDAD,
DERECHOS COMERCIALES
Y
REGLAS
PATROCINIO / PUBLICIDAD
ISSF**

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

EDICIÓN 2017 (Segunda Impresión, ENE/ 2018)

Efectivo desde 1 de ENERO de 2017



CAPÍTULOS

4.1	ELIGIBILIDAD DE ATLETAS	124
4.2	DERECHOS COMERCIALES ISSF	126
4.3	PATROCINIO Y PUBLICIDAD	127
4.4	MARCAS EN EQUIPAMIENTO, VESTUARIO, ACCESORIOS Y CALZADO DE LOS ATLETAS	128
4.5	REGLAS PARA IDENTIFICACIÓN DEL FABRICANTE	129
4.6	REGLAS PARA MARCAS DE PATROCINIO	130
4.7	CONTROLES Y SANCIONES	131
4.8	APROBACIÓN	131

NOTA:

Donde figuras y tablas contienen información específica, éstas tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.

NOTA MUY IMPORTANTE:

¡Tenga en cuenta que para los Juegos Olímpicos se aplica la regla del COI 50 (Publicidad, manifestaciones y propaganda)!



4.1 ELIGIBILIDAD DE ATLETAS

- 4.1.1 Las Reglas de Elegibilidad ISSF especifican las condiciones bajo las cuales los tiradores son elegibles para participar en Competiciones/Campeonatos supervisados por la ISSF (vea Regulaciones Generales ISSF). Estas Reglas de Elegibilidad deben aplicarse estrictamente en todo Campeonato ISSF.
- 4.1.2 La ISSF reconoce Regla 41, Regla 42 y Regla 50 de la Carta Olímpica y reglamentación para estas Reglas como documentos básicos para las Reglas de Elegibilidad de la ISSF...
- 4.1.3 Para ser elegible para participar en los Campeonatos, supervisados por la ISSF un tirador debe inscribirse al Campeonato mediante su Federación Nacional, de acuerdo con Artículo 3.6 de las Regulaciones Generales de la ISSF. Tiradores inscriptos por una Federación Nacional. Para los Juegos Olímpicos o Juegos Continentales mediante su respectivo CON y la inscripción del atleta. El Atleta inscripto debe:
 - 4.1.3.1 ser seleccionado para participar de acuerdo con los procedimientos establecidos por la Federación Nacional, excepto que los atletas entren directamente en los Juegos Olímpicos también deben cumplir con las "Regulaciones Especiales para la Participación en competencias de tiro de los Juegos Olímpicos" (Anexo "Q", Regulaciones Generales ISSF);
 - 4.1.3.2 Ser un nacional del país que ellos representan de acuerdo con la Carta Olímpica y Regulaciones Generales de la ISSF;
 - 4.1.3.3 No haber sido culpable de conducta anti deportiva, particularmente por el uso de drogas, violencia, racismo, actividades de apuestas irregular o ilegal;
 - 4.1.3.4 no haber violado reglas de patrocinio o propaganda como lo acá especificad
- 4.1.4 Los atletas que participen en Campeonatos ISSF pueden aceptar, directamente o indirectamente, pagos en dinero u otros premios como resarcimiento o como un incentivo para tomar la parte en una competición, excepto que la no participación del atleta, en los JJ OO, pueda estar condicionada a una retribución económica (Carta de Elegibilidad de los Juegos Olímpicos).
- 4.1.5 Si un atleta a sabiendas toma parte en una competición vedada por la ISSF puede excluirse de Torneos por un período prescrito por el Comité Ejecutivo.
- 4.1.6 Una Federación Nacional que inscriba a un tirador en un Campeonato ISSF que haya sido excluido de una competencia de acuerdo con las Reglas Anti Doping ISSF u otras Reglas de ISSF perderán que todos sus privilegios excepto el derecho a ser representado en la próxima Asamblea General.



- 4.1.7 Los atletas de una nación con una Federación Nacional suspendida pueden participar en Campeonatos de la ISSF, por decisión del Consejo Ejecutivo, pero deben competir como Tirador Participante Independiente (ISP) bajo la bandera de la ISSF, no de la bandera de su nación.
- 4.1.8 Cuando la elegibilidad de un atleta de sexo femenino se pone en duda debido a un posible hiperandrogenismo, y una petición formal por escrito se ha hecho, un grupo de expertos integrado por miembros de la Comisión de Medicina de la ISSF y otros expertos serán nombrados para evaluar el caso sospechoso de hiperandrogenismo femenino. Al hacerlo, la Comisión de Medicina de la ISSF debe seguir las reglas del COI que se ocupan de posible hiperandrogenismo y están en vigor en el momento de la solicitud.
- 4.1.9 El atleta que se somete a la cirugía de reasignación sexual después de la pubertad y desea participar en un Campeonato debe cumplir con las condiciones y criterios específicos establecidos por el COI para poder hacerlo. La solicitud de participación en Campeonatos ISSF después de la cirugía de reasignación sexual debe ser hecha por el atleta a la Comisión de Medicina ISSF antes de la competición. La Comisión de Medicina ISSF y otros expertos determinarán si se ha cumplido o no con los criterios del COI.
- 4.1.10 Cualquier decisión que se haga en virtud del Art. 4.1.7 o 4.1.8 puede ser apelada exclusivamente ante la Corte Internacional de Arbitraje Deportivo.
- 4.1.11 Con el fin de ayudar a proteger la dignidad y privacidad de la atleta interesada solicitudes de investigación, información recopilada durante las investigaciones, resultados de investigaciones y decisiones respecto a un caso (o posible caso) de hiper androgenismo femenino o caso que involucra a un atleta transexual será confidencial y no será hecho público por la ISSF.



4.2 DERECHOS COMERCIALES ISSF

4.2.1 PROPIEDAD Y EXPLOTACIÓN DE LOS DERECHOS COMERCIALES

De acuerdo con el Reglamento General, ISSF es el único titular de radiodifusión, licencias, derechos de marketing, promoción, equipo, y otros derechos relacionados con las competencias y otros eventos oficiales de la ISSF (Asambleas, Congresos, etc.) aún no desarrollado, con la excepción de los Juegos Olímpicos.

Para los Campeonatos de la ISSF, excepto los Juegos Olímpicos, la ISSF tiene el derecho de vender su difusión y otorgamiento de licencias de marketing, promoción y los derechos de los equipos. La ISSF puede decidir asignar parte de estos derechos a los organizadores de un Campeonato ISSF sobre la base de estas directrices, ya sea para un canon o ninguno en absoluto. En tales casos, el organizador del evento y la ISSF se pondrán de acuerdo sobre los términos.

4.2.2 LOGO ISSF

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

4.2.3 DERECHOS DE RADIODIFUSIÓN Y OTROS MEDIOS

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

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



4.2.4 **DERECHOS DE MARKETING Y NORMAS DE PUBLICIDAD**

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

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

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

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

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

4.2.5 **EN EL LUGAR DE LA PUBLICIDAD**

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

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

La planificación del emplazamiento y las dimensiones de los espacios publicitarios mencionados antes requieren la aprobación previa de la ISSF.

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

Los demás espacios publicitarios disponibles son propiedad del organizador.

4.3 **PATROCINIOS Y PUBLICIDAD**

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

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



- 4.3.3 Una Federación Nacional puede celebrar un contrato con una empresa comercial o una organización de patrocinios, suministro de equipo o de la publicidad.
- 4.3.4 Un atleta podrá celebrar un contrato de patrocinio individual con una empresa comercial o una organización.
- 4.3.4.1 Los contratos deben respetar Normas de Federaciones Nacionales y ISSF.
- 4.3.5 Los contratos de patrocinio puede autorizar a las imágenes, nombres o actuaciones deportivas de los atletas para aparecer en los anuncios de contratación de las empresas comerciales.
- 4.3.6 Pago individual a atletas de dichos contratos se pueden hacer ya sea para el atleta o la Federación Nacional.
- 4.4 **MARCAS EN EQUIPO DE ATLETAS, ROPA, ACCESORIOS Y CALZADO**
- 4.4.1 **Marca**
- Una marca es un nombre distintivo, símbolo, lema o diseño que identifica legalmente una empresa o sus productos y servicios, para distinguirlos de los ofrecidos por otros.
- 4.4.2 **Marca Comercial**
- Una marca comercial es cualquier suceso visible de una marca o un anuncio publicitario en un elemento de material, accesorios, ropa y calzado usado durante la competición. Hay dos (2) tipos de marca comercial:
- 4.4.3 **Identificación del Fabricante**
- Una identificación del fabricante es una visualización del nombre del fabricante o una marca en un producto hecho por el fabricante (propietario de la marca) con el objetivo de identificar el producto y / o su origen.
- 4.4.4. **Tecnología de identificación del producto**
- La tecnología de identificación del producto significa la técnica identificación (que no incluirá ningún tipo de identificación del fabricante o partes del mismo) que se utiliza en un elemento de equipo para identificar tela o cualquier tecnología utilizada en el desarrollo y fabricación de un artículo de equipo utilizado.
- 4.4.5 **Identificación Patrocinador**
- Un patrocinador que marca es un signo de publicidad en un producto diferente de una identificación del fabricante o de un producto de tecnología de identificación.



4.5 REGLAS PARA IDENTIFICACIÓN DEL FABRICANTE

4.5.1 Restricciones adicionales para Campeonatos ISSF

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

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

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

4.5.2 Dimensiones de la identificación del Fabricante

La identificación del Fabricante puede ser dividida en las categorías:

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

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

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

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



4.6 **REGLAS PARA LAS MARCAS DE PATROCINO**

4.6.1 **Reglas Generales para las marcas de patrocinio**

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

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

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

4.6.2 **Números Dorsales (Bib)**

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



4.7

CONTROLES Y SANCIONES

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

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

En caso de violación, el Jurado debe emitir una advertencia verbal o una amonestación por escrito. Un atleta que no cumpla con las normas no debe ser autorizado para iniciar o continuar en la competición. Las decisiones de los Jurados Competencia en materia de infracción de estas reglas pueden ser apeladas ante el Jurado de Apelación, cuya decisión es FINAL. Si un anunciante explota el uso del nombre, título, o foto individual de un atleta en relación con cualquier publicidad, patrocinio, o la venta de bienes sin la autorización o el conocimiento del atleta, el atleta puede dar "poder notarial" a su / su Federación Nacional o de la ISSF para que puedan, si es necesario, a tomar medidas legales contra el anunciante en cuestión. Si el atleta en cuestión no lo hace, la ISSF juzgará la situación como si el atleta había dado el permiso al anunciante.

4.8

APROBACIÓN

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

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

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

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

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



TABLA 1: Reglas especiales para las marcas del patrocinador			
	Categoría/Item	Regla Aplicable	
Equipamiento			
4.6.1.1	Armas	No se aplican restricciones.	
4.6.1.2	Otro Equipamiento	No se aplican restricciones para correas de rifle, rodillos, soportes de rifle, soportes para telescopios, telescopios, cajas de armas, bolsos de tiro, valija de tiro, sacos de tela, etc..	
	Vestimenta	Regla Aplicable	Otras restricciones
	Ropa de Competición		
4.6.1.3	Para cualquiera de: prendas de vestir exteriores (Chaqueta, chaleco, camisa o sudadera, etc.)	Delantero: Hombro y zona media (tercio superior e intermedio del torso) máx. 5 divisiones (3 patrocinadores, 1 emblema ISSF y / o 1 emblema de la Federación Nacional).	La posición superior en el lado izquierdo (lado derecho para atletas zurdos) debe reservarse para el emblema ISSF. UNA MITAD del lado izquierdo debe reservarse para el emblema de la Federación Nacional y / o la bandera de la Federación Nacional
4.6.1.4		Atrás: Área del hombro (tercio superior del torso) NO marcas	RESERVADO para el nombre y la abreviatura COI de la nación del atleta y / o el número dorsal. Si se usa una bandera de la nación, debe colocarse a la izquierda (cuando sea vista por otra persona) de la abreviatura del COI.
4.6.1.5		Espalda: Área media (tercio medio del torso) NO marcas	RESERVADO para el número DORSAL solamente
4.6.1.6		Frente: área de la cadera (tercio inferior del torso) máx. 2 marcas	ninguna
4.6.1.7		Espalda: área de la cadera (tercio inferior del torso) máx. 3 marcas	ninguna
4.6.1.8		Mangas: max 1 marca	La misma marca idéntica puede aparecer en ambas mangas
4.6.1.9		Para: Pantalones, pantalones cortos, pantalones de sudor, etc..	Piernas de pantalón solamente: 1 marca
4.6.1.10	Camisa	1 marca	ninguna



4.6.1.11	Uniformes formales Uniformes de vestir	Regla Aplicable Los uniformes de gala oficiales pueden llevar el nombre o la marca registrada de hasta cinco (5) patrocinadores regulados por la Federación Nacional	Un uniforme de gala incluye toda la ropa usada por el atleta y los miembros del equipo durante todas las partes oficiales de los Campeonatos, donde el protocolo requiere una exhibición del emblema, nombre o abreviación de la federación nacional en el calendario. cosa. La sola ocurrencia de la identificación del fabricante o la identificación de la tecnología del producto en un uniforme de vestir no cuenta como marca de patrocinador..
4.6.1.12	Casual Clothing Casual Clothing	Applicable Rule No restrictions apply.	Incluye toda la ropa que usa el atleta en las instalaciones de la competencia en otras circunstancias que no sean competir o seguir el protocolo en un uniforme de gala.
Accesorios		Regla Aplicable	Otras restricciones
4.6.1.13		Cinturón	
Toalla			
Calcetines			
Botella de agua			
Guantes Gafas		Sin restricciones.	Ninguna
Anteojos de tiro			
Anteojera lateral			
Protector auditivo			
Calzado			
4.6.1.14	Sombrero	Delantero y / o posterior solo para el país, el emblema de la federación nacional, el emblema de la ISSF o el emblema de un organizador de la competición ISSF	Ninguna
4.6.1.15		Frente /Atrás Anteojerías	Sin marcas de patrocinio

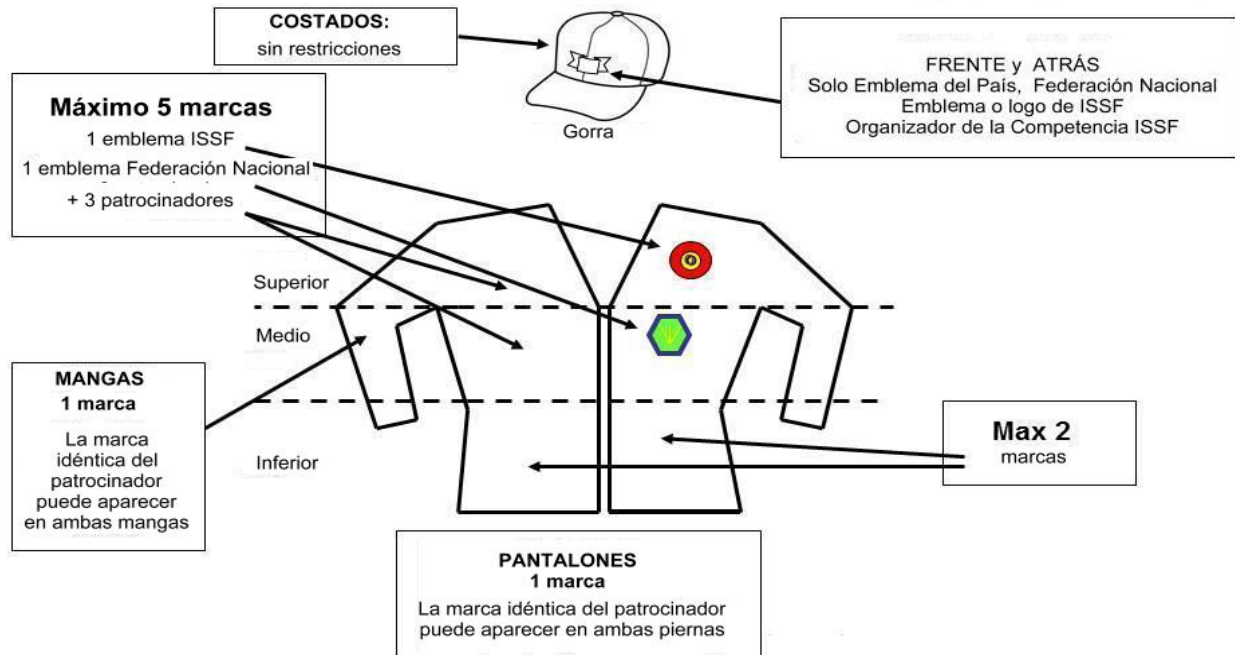


①

MARCAS DE PATROCINIO (TODAS)

FRENTE de prenda exterior (mostrado para tiradores diestros)

SIN RESTRICCIONES DE TAMAÑO



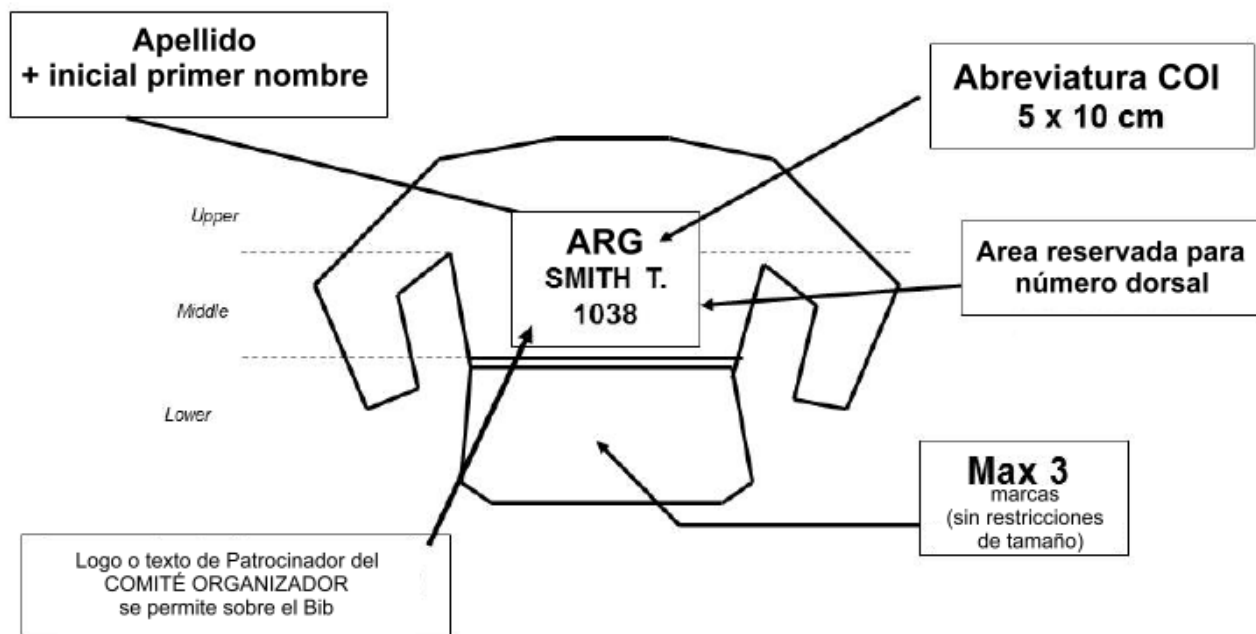


MARCAS DE PATROCINIO

②

TODAS EXCEPTO ESCOPETA

ESPALDA de prenda exterior



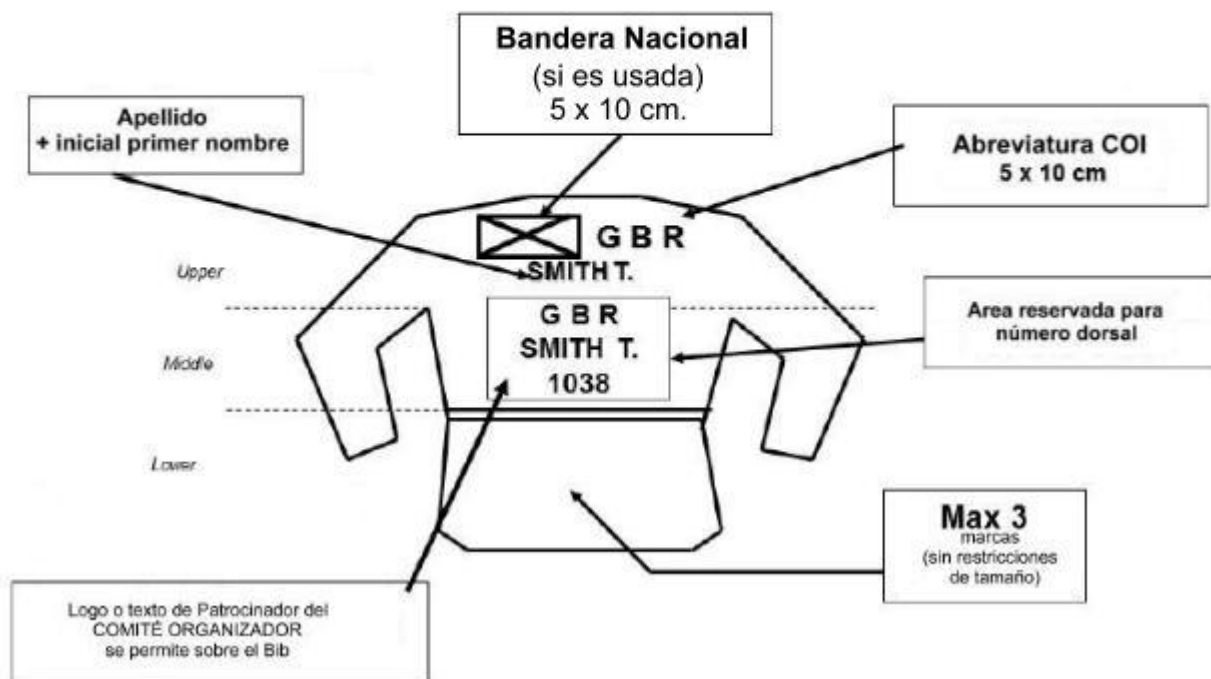


MARCAS DE PATROCINIO

3

SHOTGUN ONLY

ESPALDA de prenda exterior







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

Resumen de Regulaciones

Anti- Doping

ISSF

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO
Edición 2017 (Segunda impresión enero 2018)



Reglas ISSF Anti Doping

5.1.1 Principios

Las Regulaciones Anti-Doping de la ISSF se basan y son totalmente compatibles con el Código Mundial Anti Doping (el "Código"), que se puede descargar de la Agencia Mundial Anti Doping ("AMA") sitio web en <http://www.wada-ama.org/>

La ISSF y cada una de sus Federaciones miembros se dedican a la prevención de la utilización intencional o no de drogas en el tiro deportivo y, dentro de sus medios y en cooperación con los demás y la AMA, planificar, ejecutar, evaluar y supervisar los programas de información y educación para el deporte sin doping.

Para todos los controles de doping realizados y o supervisados por la ISSF que rigen las competencias y campeonatos, la ISSF y sus funcionarios aplicarán las Regulaciones Anti doping , el Código y todas las normas internacionales.

Todos los controles Anti Doping que se realizan fuera de la competición por otros, la ISSF, WADA o NADO (Organizaciones Nacionales Anti doping) también se llevarán a cabo de conformidad con el Código y todas las normas internacionales.

De acuerdo a la Lista de sustancias prohibidas de la WADA , los betabloqueantes están estrictamente prohibidos en el deporte de tiro , tanto en competición como fuera de ella. El Reglamento Antidoping de la ISSF establece claramente que las excepciones de uso terapéutico (TUE) para betabloqueantes se tendrán en cuenta o concedidos por la ISSF para un tirador que esté registrado en una agrupación nacional o internacional de control registrado para una competición de tiro que compiten a nivel internacional.

A partir de 2009 , la ISSF puede reconocer una excepción (TUE) expedida por NADO para un tirador de más de 40 años, que no compite a nivel internacional, y que tiene una condición médica documentada que requiere tratamiento con betabloqueantes. En ningún caso esta excepción se puede reconocer a cualquier tirador para participar en competición internacional de la ISSF .

5.1.2 Obligaciones de los Tiradores

Cada persona que se registre o participe en las competencias/Campeonatos supervisados por la ISSF acepta someterse por sí mismo / a un control de Anti Doping, así como a los exámenes médicos clínicos o biológicos relacionados con el presente Reglamento, si tales controles o exámenes ocurren durante dichas competencias, entrenamientos o fuera de la competencia.

5.1.3 Comité Anti Doping

El Comité es responsable de la preparación, supervisión y correcta ejecución de los controles Anti Doping y consiste de:

- a) El presidente del Comité Médico o su representante
- b) Un medico del comité medico
- c) Presidente de ISSF, Miembro del Comité Ejecutivo o Consejo Administrativo
- d) El Secretario General de la ISSF



5.1.4 Organización de los controles anti doping

El Comité Antidoping puede designar a un supervisor que se asegurará que todos los controles anti doping que se organizan y llevan a cabo de conformidad con la Norma internacional para los controles. En ausencia de un supervisor, el Delegado Técnico del evento relevante puede servir como supervisor o podrá designar a cualquier miembro del Jurado del evento para cumplir esta función.

5.2 Definición de Doping

El doping se define como la ocurrencia de una o más de las violaciones de las reglas establecidas en los artículos 5.3.1 al 5.3.8 de Reglas Antidoping ISSF:

- a) Presencia de una sustancia prohibida, de sus metabolitos o marcadores en una muestra del tirador.
- b) Uso o intento de uso de una sustancia o método prohibido.
- c) negarse o no someterse, sin justificación válida, a una toma de muestra tras una notificación hecha conforme a estas Regulaciones o hurtar las muestras.
- d) Violar de requisitos relativos a disponibilidad del tirador fuera de competición
- e) El manejo o intento de alteración de cualquier parte del control de doping.
- f) La posesión de sustancias y métodos prohibidos.
- g) Tráfico o intento de tráfico de cualquier sustancia o método prohibido.
- h) Administrar o intento, a un tirador, de cualquier método o sustancia prohibida.

5.5 La Lista de Prohibiciones

Muchas sustancias están prohibidas en competición y algunos también están prohibidos fuera de competición. Todos los tiradores deben estar al tanto de la Lista de Prohibiciones y consultarla antes de utilizar o ingerir cualquier medicamento o preparación. La Lista se actualiza cada 1º de enero y se puede obtener en <http://www.wada-ama.org/>

5.5.3 Uso de excepción terapéutica - TUE

Con el fin de evitar una posible violación de las reglas anti-doping y el riesgo de una suspensión, antes de usar cualquier sustancia médica, preparación o método, el tirador debe solicitar a la ISSF o su NADO un TUE. Si se concede el TUE, el tirador puede usar el medicamento requerido de acuerdo con la dosis prescrita y sin el riesgo de cualquier violación. Si no se concede el TUE, el tirador no puede usar el medicamento bajo ninguna circunstancia. El uso de una sustancia prohibida resultará en una violación de las reglas anti-doping y todas sus consecuencias.

5.6 Pruebas. Posible selección de tiradores a controlar:

- a) Los ganadores de medalla
- b) Record del mundo, o igualación de récords, o niveles
- c) Ganador de la plaza QUOTA
- d) Los miembros seleccionados al azar de un equipo de Record del mundo, o igualación.
- e) En forma Aleatoria en competición o fuera de competición, según decida la ISSF, la AMA, o una NADO.



Control Anti Doping



INTRODUCCIÓN:

La Agencia Mundial Anti Doping se creó en 1999 como respuesta conjunta del Movimiento Olímpico y las autoridades públicas para combatir el doping en el deporte. La misión de la AMA consiste en fomentar, coordinar y hacer un seguimiento de la lucha contra el dopaje en todas sus formas a escala internacional.

Un programa esencial tanto para fomentar como para proteger el deporte sin doping es el control de atletas o control Anti Doping.

En todo el mundo se llevan a cabo controles Anti Doping según el Código Mundial Anti Doping y el Estándar Internacional de Controles desarrollados por la AMA en consulta con sus interesados.

Se pueden practicar controles a los atletas que compiten a nivel internacional y nacional en cualquier momento y lugar. El control puede realizarse en competición o fuera de una situación de competición, por ejemplo en el hogar o lugar de entrenamiento del atleta, sin aviso previo. Se pueden tomar muestras de orina y/o sangre.

Todos los controles los efectúan Personal de control Anti Doping con formación y acreditación específicas.

CONTROL ANTI DOPING PASO A PASO

SELECCIÓN DE ATLETAS

La selección de los atletas se rige por los requisitos de la Organización Anti Doping (OAD) competente. La selección puede ser aleatoria; según criterios establecidos (Ej.: orden de llegada a la meta); o puede tratarse de un control dirigido.





Un Agente de Control Anti Doping o Acompañante notificará al atleta que ha sido seleccionado para un control Anti Doping. En general, dicha notificación se realiza en persona. Se enseña al atleta la identificación oficial y autorización bajo la cual se llevará a cabo la toma de muestras.



El ACA o Acompañante informará al atleta de sus derechos y deberes, entre los que se incluye el derecho a contar con la presencia de un representante durante todo el proceso. Se pedirá al atleta que firme el formulario confirmando que ha recibido notificación del control Anti Doping.

En el caso de un menor o de un atleta discapacitado, también se puede notificar a una tercera parte.

PRESENTACIÓN EN EL CONTROL

El atleta deberá presentarse en el centro Anti Doping lo antes posible después de notificación, y dentro del plazo que haya especificado el personal de control Anti Doping. El ACA puede permitir al atleta que se retrase en acudir al centro de control Anti Doping por actividades como



una rueda de prensa o acabar una sesión de entrenamiento; sin embargo, el atleta estará acompañado por un ACA o un Acompañante desde el momento de la notificación hasta que finalice el proceso de toma de muestras.

Se solicitará al atleta que muestre una identificación con fotografía y se le dará ocasión de hidratarse. Los atletas son responsables de lo que deciden beber.

Pueden tomar su propia bebida o escoger entre una selección de bebidas no alcohólicas y sin cafeína precintadas.

SELECCIÓN DEL RECIPIENTE DE TOMA DE MUESTRAS

Se ofrece al atleta un surtido de recipientes de toma de muestras precintados individualmente y éste escoge uno. El atleta comprueba que el equipo esté intacto y no haya sido manipulado. El atleta deberá controlar en todo momento el recipiente de toma de muestras.





TOMA DE MUESTRAS

Durante la toma de la muestra sólo se permite que estén presentes en el cuarto de aseo el atleta y un agente de control Anti Doping del mismo sexo. Los menores o los atletas discapacitados pueden contar también con la presencia de su representante en el cuarto de aseo. No se permite que el representante presencie la toma de la muestra. Su objetivo es asegurarse que el agente de control Anti Doping observa correctamente la toma de la muestra. Es necesario que los atletas se quiten todas las prendas desde la rodilla hasta medio torso y desde las manos hasta los codos.



Esto permite que el agente de control Anti Doping observe directamente cómo la orina abandona el cuerpo del atleta. Estas estipulaciones pretenden garantizar que se trata de la propia orina del atleta y ayudar a evitar la posible manipulación de la muestra de orina. El atleta controla su muestra en todo momento durante el proceso, a menos que se requiera ayuda a causa de una discapacidad del atleta.

VOLUMEN DE LA ORINA

El ACA deberá utilizar las especificaciones de laboratorio pertinentes para comprobar, a la vista del atleta, que el volumen de la muestra de orina cumple los requisitos para análisis de laboratorio. Si la cantidad de orina no llega a los requisitos mínimos, el atleta realizará a continuación un proceso de muestra parcial (que se describe al final de este folleto).



SELECCIÓN DEL ESTUCHE DE TOMA DE MUESTRA

Si el atleta ha proporcionado el volumen requerido de orina, se le ofrecerá un surtido de estuches de toma de muestras precintados individualmente entre los que escogerá uno. El atleta comprueba que el equipo esté intacto y que no haya sido manipulado. El atleta abrirá el estuche y comprobará que concuerden todos los códigos de identificación de la muestra en las botellas, las tapas y el contenedor.





DIVISIÓN DE LA MUESTRA

El atleta divide la muestra, vertiendo él mismo la orina, a menos que requiera ayuda a causa de una discapacidad del atleta. El atleta vierte el volumen requerido de orina en la botella B. A continuación, el resto de la orina se vierte en la botella A. Se solicitará al atleta que deje una pequeña cantidad de orina en el recipiente de toma de muestras para que el Agente de Control Anti Doping pueda medir la densidad relativa y/o el pH de acuerdo con las directivas de laboratorio pertinentes.



PRECINTADO DE LA MUESTRA

El deportista precinta las botellas A y B. El representante del deportista y el Agente de Control Anti Doping deberán comprobar que las botellas estén debidamente precintadas.

MEDICIÓN DE DENSIDAD RELATIVA Y/O PH

El ACA mide la densidad relativa y/o el Ph utilizando la orina residual que se ha dejado en el recipiente de toma de muestras. Se registran los valores en el formulario de control Anti Doping. Si la muestra no cumple los requisitos de densidad relativa o pH, puede solicitarse al atleta que proporcione muestras adicionales según lo exija la Organización Antidoping.

COMPLETADO DEL FORMULARIO DE CONTROL ANTIDOPING

Se solicita al deportista que facilite información sobre todo medicamento o suplemento con o sin receta que haya tomado recientemente. Los medicamentos se registran en el formulario Control Anti Doping. El Atleta tiene derecho a anotar comentarios e inquietudes sobre cómo se ha realizado la sesión de control Anti Doping.





El deportista deberá confirmar que toda la Información del formulario de control Anti Doping sea correcta, incluido el código de identificación de la muestra.

La persona que haya presenciado la toma de la muestra, el representante del deportista, el Agente de Control Anti Doping y el deportista firmarán el formulario de control Anti Doping al final del proceso de toma de muestras. Se facilita al deportista una copia del formulario de control Anti Doping. La copia del formulario de control Anti Doping para el laboratorio no contiene ninguna información con la que se pudiera identificar al deportista.

EL PROCESO DE LABORATORIO

Se empaquetan las muestras para su envío a fin de garantizar que se pueda trazar la seguridad de la muestra. Se envían las muestras al laboratorio acreditado por la AMA. El laboratorio inspeccionará las muestras a su llegada para asegurarse de que no hay indicios de manipulación.

El laboratorio acreditado por la AMA observará el Estándar Internacional para Laboratorios al procesar una muestra, asegurándose de que la cadena de custodia se mantiene en todo momento.

Se analiza la muestra A para detectar sustancias que figuren en la Lista de Prohibiciones. La muestra B se almacena de forma segura en el laboratorio y puede utilizarse para confirmar un Resultado Analítico Adverso de la muestra A. El laboratorio informará de los resultados del análisis de la muestra a la organización Anti Doping competente y a AMA.



PROCESO DE TOMA DE MUESTRA PARCIAL

PRECINTADO DE MUESTRA PARCIAL

Cuando no se proporciona un volumen suficiente de orina, el deportista seguirá el proceso de muestra parcial hasta que se proporcione el volumen requerido. Durante este proceso se precintará y se asegurará la muestra o muestras parciales utilizando el equipo para la toma de muestra parcial. La muestra parcial precintada deberá permanecer bajo control del deportista o del ACA.





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

REGLAMENTO

TÉCNICO GENERAL

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

Edición 2017 (Segunda Impresión, ENERO /2018)
Efectiva desde el 1 de enero de 2018



CAPÍTULOS

6.1	GENERALIDADES.
6.2	SEGURIDAD
6.3	BLANCOS Y BLANCOS NORMALIZADOS
6.4	POLÍGONOS Y OTRAS FACILIDADES
6.5	INSTRUMENTOS Y CALIBRES
6.6	ADMINISTRACIÓN DE CAMPEONATOS
6.7	ROPA DE COMPETICIÓN Y EQUIPAMIENTO
6.8	DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN
6.9	OFICIALES DE COMPETENCIA DEL COMITE ORGANIZADOR
6.10	EST OPERACIONES DE COMPETICIÓN
6.11	PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN
6.12	REGLAS DE CONDUCTA PARA ATLETAS Y OFICIALES
6.13	MALOS FUNCIONAMIENTOS - FALLAS
6.14	PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y RESULTADOS
6.15	EMPATES
6.16	PROTESTAS Y APELACIONES
6.17	FINALES EN COMPETENCIAS OLÍMPICAS DE RIFLE Y
6.18	EVENTOS EQUIPOS MIXTOS RIFLE Y PISTOLA DE AIRE
6.19	FORMULARIOS
6.20	CODIGO DE VESTIMENTA ISSF
6.21	INDICE



- 1 BLANCOS DE PAPEL Y CALIBRADORES
- 2 EQUIPAMIENTO DE POLÍGONOS Y PUESTOS DE TIRO
- 3 DEBERES DE OFICIALES DE COMPETICIÓN
- 4 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICION
- 5 PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN
- 6 300m PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y MARCADOS

NUMERACIÓN DE LAS REGLAS

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

FAT



Definiciones y Abreviaturas

Son definiciones de términos y abreviaturas especiales usadas en RTG y Reglas de Rifle, Pistola, Escopeta y Blanco en movimiento.

TÉRMINO	DEFINICIÓN
Athlete	Competidores o participantes en una competencia deportiva. Los Atletas en deporte del tiro algunas veces serán llamados tiradores.
Bib Number/Start Number	Cada atleta inscrito en Campeonatos recibe un Bib o Número de Inicio único. Estos números se utilizan para identificar y rastrear a los competidores y deben ser usados en las espaldas de los atletas durante el entrenamiento y la competencia
Championship	Una competición simple de tiro organizada con un programa de competencias. Un Campeonato (letra C en mayúscula) es una competición que está autorizada y supervisada con las Reglas de la ISSF, Delegado Técnico, Jurados y controles anti-doping.
Classification	Término obsoleto utilizado en los Libros de Reglas de ISSF anteriores para categorizar "puntuación, tiempo y resultados". Ver "RTS".
Competition	En general se refiere a un torneo deportivo que puede incluir una serie de eventos (Campeonato) o puede ser un torneo con un solo evento.
Course of Fire	Una descripción de las etapas de competición dentro de un evento que especifica la cantidad de disparos en cada serie y etapa, el tipo de tiro y los límites de tiempo.
CRO	Chief Range Officer (CRO)
Discipline	Un sub-grupo de eventos dentro de un deporte que tiene características comunes. El tiro tiene cuatro disciplinas: 1) Rifle, 2) Pistola, 3) Escopeta y (4) Blanco en movimiento
ETS	Sistema de Blancos Electrónicos. Sistema de Blancos Electrónicos
Event	Un concurso de tiro único, con un curso específico de tiro y normas de conducta. El tiro tiene con 15 eventos olímpicos. La ISSF reconoce muchos eventos adicionales para las competiciones individuales y por equipo para grupos de edad abierta y Júnior.
Final	Final es la última etapa de una competición olímpica. En una Final, los mejores seis u ocho atletas de Clasificación tienen una nueva competencia (comenzar desde cero) y decidir su clasificación final
FOP	Campo de Juego. En Tiro el FOP incluye el área detrás de la línea de tiro donde el acceso está permitido a atletas que compiten y las funciones de los Oficiales, la línea de tiro o puestos de tiro, el área que incluye los blancos y parabalas final o zona de seguridad.
MATCH Shots	Valor de impactos. Disparos que cuentan en el resultado del atleta
Medal Match	10 m. Blanco en Movimiento 60 y 40 tiros se concluye con duelos de Medalla Match que deciden el ranking final de 4 mejores atletas
Olympic Event	Un evento de tiro aceptado por el Comité Olímpico Internacional para su inclusión en el programa olímpico. El tiro tiene 15 eventos olímpicos. Cada evento olímpico tiene una clasificación y una final.



PET	Pre-Event Training. Entrenamiento Pre Competencia
RTS	Resultados, tiempo y puntuación. El proceso de RTS es una parte de las operaciones de competencia que implica la preparación de listas de Partida, puntuación de blancos, resolución de problemas de puntuación y preparación y distribución de listas de resultados.
Round	Una fase de competición para los eventos de tiro. Los eventos de tiro pueden tener Rondas de Eliminación, Clasificación y Finales.
Sec.	Segundo, segundos
Series	Una secuencia de disparos dentro de una etapa o prueba de tiro. La mayoría de los eventos tienen series de 10 tiros, los eventos de Pistola de 25 m. tienen series de 5 tiros; Los eventos de Escopeta tienen series de 25 o 30 blancos. A las series de Escopeta a menudo se las llama Rondas.
Sighting Shots	Tiros de práctica o ensayo, que se disparan en una competencia antes de los tiros de competición.
Sport	Una agrupación distinta de eventos competitivos con elementos comunes y un único órgano de gobierno. Tiro (T mayúscula) es un "deporte" donde los atletas en diferentes eventos disparan armas a blancos que clasifican a los atletas que compiten en función de sus resultados. El COI reconoce al Tiro como uno de los 28 deportes de los Juegos Olímpicos de verano.
Sport Presentation	Mejoras visuales, auditivas y de información como anuncios, música, colores y medios educativos que se utilizan en la realización de eventos de tiro para hacerlos más interesantes e informativos para espectadores y audiencias de TV
Squadding	Inscripción. La asignación de atletas ingresados en un evento por tandas y Puestos de Tiro en los eventos de Rifle y Pistola o la asignación de atletas a equipos específicos en escopeta. Este proceso produce Listas de Partida.
Stage	Una fase o parte de un evento de tiro. Un evento de rifle de tres posiciones tiene tres etapas, una por cada posición. El evento de 25 m. Pistola Mujeres tiene dos etapas, la de precisión y la de Tiro Rápido.
Start List	Los documentos oficiales producidos en las competiciones que enumeran a todos los competidores entraron en un evento de acuerdo con la Tanda a de un atleta y Puesto de Tiro o Equipo y la posición en el equipo.
Start Time	La hora de inicio en cada evento de Tiro es el momento en que comienzan los comandos para el primer tiro del MATCH.
Team Eventos	La ISSF reconoce los eventos por Equipo que se incluyen en los programas del Campeonato Mundial. Estos eventos establecen clasificaciones basadas en el total de puntuaciones disparadas por tres atletas inscritos en un evento individual.



EVENTOS DE TIRO RECONOCIDOS POR ISSF

Estas tablas enumeran los eventos de Tiro reconocidos por ISSF y su estado aprobado por el Comité Olímpico Internacional y / o la Asamblea General de la ISSF (1.6.7.7) junto con detalles técnicos básicos sobre sus formatos de competencia y cantidad de disparos en cada etapa de competencia según lo aprobado por el Consejo Administrativo de la ISSF (1.7.2.5).

En los Campeonatos de la ISSF, los eventos para Hombres, Hombres Junior, Mujeres y Mujeres Júnior pueden tener competiciones individuales solamente o competiciones individuales y de equipo (3 personas) según lo establecido en este Reglamento y en el Programa de Competición (3.7).

El estado indica el estado de reconocimiento para cada evento:

M = el evento se reconoce como un evento masculino.

W = el evento es reconocido como un evento para mujeres.

MJ = el evento es reconocido como un evento junior masculino.

WJ = el evento es reconocido como un evento junior femenino.

Olímpico = evento reconocido por el COI para su inclusión en el Programa Olímpico.

WCH = el evento es un evento obligatorio del Campeonato Mundial.

WCHS = el evento es un evento de Campeonato Mundial separable que se puede organizar en un WCH separado si no se puede incluir en un WCH regular (ver 3.3.3.4).

Los eventos olímpicos tienen una calificación y una final. Los eventos no olímpicos tienen solo un "programa completo" sin finales.

Las Reglas Técnicas para todos los eventos de ISSF se encuentran en las Reglas Técnicas Generales 6.0 y en las Reglas de Rifle, Pistola, Escopeta y Blanco en Movimiento (7.0, 8.0, 9.0, 10.0)

Las Reglas Técnicas para Finales de Rifle y Pistola se encuentran en 6.17; Las reglas para las Finales de escopeta se encuentran en 9.18; Las reglas de Medallas para Blanco en Movimiento se encuentran en 10.8.

Las Reglas técnicas para los eventos de Equipo Mixto se encuentran en 6.18 y 9.19.



EVENTS FOR MEN AND MEN JUNIOR				
Event Name	Abbrev.	Status	Qualification or Full Program	Final
10m Air Rifle (standing)	AR60	M, MJ, Olympic, WCH	60 Shots	24 shots max.
50m Rifle 3-Positions (kneeling, prone, standing)	FR3X40	M, MJ, Olympic, WCH	3 x 40 shots	3 x 15 shots max.
50m Rifle Prone	FR60PR	M, MJ, WCH	60 shots	
300m Rifle 3-Positions (kneeling, prone, standing)	300FR3X40	M, WCHS	3 x 40 shots	
300m Standard Rifle 3-Positions (kneeling, prone, standing)	300STR3X20	M, WCHS	3 x 20 shots	
300m Rifle Prone	300FR60PR	M, WCHS	60 shots	
10m Air Pistol	AP60	M, MJ, Olympic, WCH	60 shots	24 shots max.
25m Rapid Fire Pistol (8, 6 and 4 second series)	RFP	M, MJ, Olympic WCH	30 + 30 shots	8 x 5 shots max.
25m Standard Pistol (150, 20 and 10 sec. series)	STP	M, MJ, WCH	20 + 20 + 20 shots	
25m Center Fire Pistol (precision and rapid-fire series)	CFP	M only, WCH	30 + 30 shots	
25m Pistol (precision and rapid-fire series)	SPM	MJ only, WCH	30 + 30 shots	
50m Pistol	FP	M, MJ, WCH	60 shots	
Trap	TR125	M, MJ, Olympic, WCH	125 targets	50 targets max.
Skeet	SK125	M, MJ, Olympic, WCH	125 targets	60 targets max.
Double Trap	DT150	M, MJ, WCH	150 targets	
10m Running Target (slow and fast runs)	10RT	M, MJ, WCHS	30 + 30 shots Medal Match (see 10.8)	
10m Running Target Mixed (slow and fast runs)	10RTMIX	M, MJ, WCHS	40 shots mixed	
50m Running Target (slow and fast runs)	50RT	M, MJ, WCHS	30 + 30 shots	
50m Running Target Mixed (slow and fast runs)	50RTMIX	M, MJ, WCHS	40 shots mixed	



EVENTS FOR WOMEN AND WOMEN JUNIOR				
Event Name	Abbrev.	Status	Qualification or Full Program	Final
10m Air Rifle (standing)	AR60W	W, WJ, Olympic, WCH	60 Shots	24 shots max.
50m Rifle 3-Positions (kneeling, prone and standing)	R3X40	W, WJ, Olympic, WCH	3 x 40 shots	3 x 15 shots max.
50m Rifle Prone	R60PR	W, WJ, WCH	60 shots	
300m Rifle 3-Positions (kneeling, prone and standing)	300R3X40	W, WCHS	3 x 40 shots	
300m Rifle Prone	300R60PR	W, WCHS	60 shots	
10m Air Pistol	AP60W	W, WJ, Olympic, WCH	60 shots	24 shots max.
25m Pistol (precision and rapid-fire series)	SP	W, WJ, Olympic, WCH	30 + 30 shots	10 x 5 shots max.
Trap	TR125W	W, WJ, Olympic, WCH	125 targets	50 targets max.
Double Trap	DT150W	W, WJ	150 targets	
Skeet	SK125W	W, WJ, Olympic, WCH	125 targets	60 targets max.
10m Running Target (slow and fast runs)	10RTW	W, WJ, WCHS	30 + 30 shots Medal Match (see 10.8)	
10m Running Target Mixed (slow and fast runs)	10RTMIXW	W, WJ, WCHS	40 shots mixed	

MIXED TEAM EVENTS FOR 2-PERSON TEAMS (ONE MALE & ONE FEMALE)				
Event Name	Abbrev.	Status	Qualification or Full Program	Final
10m Air Rifle (standing)	ARMIX	M, W, MJ, WJ, Olympic, WCH	40 + 40 shots	2 x 24 shots with eliminations starting after shot number 17
10m Air Pistol	APMIX	M, W, MJ, WJ, Olympic, WCH	40 + 40 shots	2 x 24 shots with eliminations starting after shot number 17
Trap	TRMIX	M, W, MJ, WJ, Olympic, WCH	75 + 75 targets	2 x 25 targets with eliminations starting after 25 targets
Other Mixed Team events may be included in ISSF Championships with the approval of the Executive Committee.				



6.1 GENERALIDADES

6.1.1 Objetivo y Propósito de Reglas de la ISSF

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

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

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

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

d) **Las Normas Técnicas Generales y de Disciplina** son aprobadas para ser efectivas por un periodo de cuatro años comenzando el 1° de enero del año siguiente a los Juegos Olímpicos. Excepto en situaciones especiales, las Reglas ISSF no son cambiadas durante este periodo de 4 años.



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

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

b) La ISSF podrá, con la aprobación de la Junta Ejecutiva, designar otras competencias que cumplan con las normas de supervisión de la ISSF (es decir, Delegado técnico, Jurados, control Anti Doping, procedimientos de Inscripción, gestión de resultados, etc.) como competencias donde pueden obtenerse los MQS y donde se puedan establecer récords mundiales.

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

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

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

f) Es responsabilidad de cada Atleta cumplir con las Reglas.

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

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

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

6.1.3 **Alcance de las Reglas Técnicas**

Las Reglas técnicas incluyen:

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

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

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



6.1.4 **Normas uniformes para Equipamiento y Ropa**

El Tiro es un deporte donde el equipo y la ropa desempeñan papeles críticos en la conducción del deporte. Los atletas deben usar solamente equipo y ropa que cumpla con las Reglas de la ISSF. Cualquier arma, dispositivo, equipo, accesorio u otro objeto que pueda dar a un atleta una ventaja injusta sobre otros y que no se menciona específicamente en estas Reglas, o que es contrario al espíritu de estas Reglas, está prohibido. Las reglas de la ISSF para el equipo y la ropa son estrictamente aplicadas (ver 6.7.9) para asegurar que ningún atleta tenga equipo, ropa o accesorios que les den una ventaja injusta sobre otros atletas.

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

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

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

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

- a) Oficiales Jefe de polígono (CRO), Oficiales de Polígono, un Jefe de Árbitros y árbitros, son responsables de la real conducción de las competencias de tiro;
- b) Un Oficial Jefe de clasificación y auxiliares necesarios para establecer una Oficina de Clasificación responsable de las inscripciones, acreditación, clasificación y operación de los resultados durante el campeonato;
- c) Un Jefe de Control de Equipos y Oficiales de Control de Equipos apropiados son responsables de las operaciones de Control de Equipos; y
- d) Todo otro personal necesario para cumplir sus responsabilidades como organizador de un Campeonato ISSF.

6.2 **SEGURIDAD**

LA SEGURIDAD ES DE IMPORTANCIA SUPERIOR.

6.2.1 **Reglas generales de Seguridad.**



- 6.2.1.1 Las Reglas de la ISSF establecen igualmente los requisitos específicos de seguridad exigidos en sus competencias y Campeonatos. Los Jurados de la ISSF y el Comité Organizador son responsables de la seguridad.
- 6.2.1.2 Las regulaciones necesarias de seguridad especial para los Polígonos de Tiro difieran de un país a otro. Adicionales de seguridad pueden ser establecidos por el Comité organizador. Los jurados, oficiales de Polígono, oficiales de equipo y los atletas deben ser informados de las normas especiales de seguridad en el programa de la competición.
- 6.2.1.3 La seguridad de Atletas, oficiales del Polígono y los espectadores requiere continua y cuidadosa atención en el manejo de las armas y su movimiento en la galería del Polígono. Es necesaria auto disciplina por parte de todos. Donde tal auto disciplina falta es deber de oficiales del Polígono imponerla y es deber de Atletas y Oficiales de Equipo ayudar a que entren en vigencia.
- 6.2.1.4 La ISSF puede negarse a aceptar la inscripción de un atleta en una competencia si se dispone de información sustancial de autoridades competentes que tal atleta representa una amenaza grave para la seguridad
- 6.2.1.5 En interés de la seguridad, un Miembro del Jurado, o un Oficial de Polígono puede detener el tiro en cualquier momento. Atletas y Jefes de Equipo deben notificar inmediatamente a Oficiales de Polígono o Miembros de Jurado de cualquier situación que pueda ser peligrosa.
- 6.2.1.6 Un Inspector de Equipo, Of. de Polígono o Miembro del Jurado puede tomar cualquier equipo (incluido el arma) para controlarlo sin autorización del atleta; pero en su presencia y su conocimiento. Sin embargo, la acción puede ser tomada inmediatamente si la seguridad está involucrada.
- 6.2.2 **Reglas de manipulación de las armas**
- 6.2.2.1 Por seguridad, todas las armas deben ser manipuladas con la mayor precaución permanentemente. El arma no debe retirarse de la línea de tiro, durante el desarrollo del tiro sin la autorización de un Oficial de Polígono.



- 6.2.2.2 Banderas de seguridad construidas de material naranja fluorescente o similar debe ser insertada en todos los Rifles, Pistolas y Escopetas semi automáticas permanentemente, excepto cuando éstas reglas autorice a removerlas. Para demostrar que las armas de aire están descargadas, se deben usar banderas de seguridad (líneas de seguridad) a lo largo de todo el cañón. Banderas de Seguridad para todas las otras armas deben tener una parte insertada en la recámara para demostrar que la recámara está vacía. En las escopetas de doble canon las acciones deben estar abiertas (quebradas) para demostrar que están descargadas.
- a) Si la bandera de seguridad no es usada como lo requiere esta Regla, un Miembro del Jurado debe AMONESTAR con instrucciones de insertar la bandera de seguridad en el arma.
- b) Si el Jurado confirma que un atleta se niega a usar bandera de seguridad como es requerido en esta regla, y después de haber sido amonestado, el atleta debe ser DESCALIFICADO.
- 6.2.2.3 Mientras es atleta esté en el Puesto de Tiro, el arma deberá estar siempre apuntada en una dirección segura. Cuando el arma no está disparando debe estar descargada y con el cerrojo o acción abierta. La acción, cerrojo o dispositivo de carga no debe ser cerrado hasta que el arma esté apuntada hacia la parte baja del Polígono en dirección segura hacia el blanco.
- 6.2.2.4 Cuando un arma se baja para dejar el Puesto de Tiro o cuando el tiro ha finalizado, todas las armas deben estar descargadas con las acciones (cerrojo o mecanismo de cierre) abiertos y con la bandera de seguridad insertada. Antes de abandonar el Puesto de Tiro, el Atleta debe asegurarse y el Oficial de Polígono **debe verificar** que no hay un cartucho o balón en la recámara del arma, cañón o cargador y que una bandera de seguridad esté insertada.
- 6.2.2.5 Si la caja de Atleta o valija de su arma es retirada del Puesto de Tiro sin haber sido verificada por el Oficial de Polígono, el atleta puede ser descalificado, si el Jurado determina que una violación significativa a la seguridad está involucrada.
- 6.2.2.6 Durante el tiro, el arma puede bajarse (no sostenida) solo después de sacar el cartucho y / o cargador y que la acción sea abierta. Las armas de aire deben asegurarse abriendo la palanca de cierre o ventana de carga.
- 6.2.2.7 Cuando hay personal delante de la línea de tiro no está permitido manipular las armas y deben ser insertadas las banderas de seguridad.
- 6.2.2.8 En el Polígono, cuando el arma no esté en el Puesto de Tiro, ella debe estar siempre en sus cajas, a menos que sea autorizado por el Oficial de Polígono.



6.2.3 Ordenes en el Polígono

- 6.2.3.1 Oficiales Jefes de Polígono, u Oficiales de Polígono, son responsables de dar las órdenes **“CARGAR,” “COMENZAR,” “ALTO,” “DESCARGAR”** y toda otra orden necesaria. Los Of. de Polígono deben asegurar que las órdenes sean obedecidas y que las armas sean manipuladas con seguridad.
- 6.2.3.2 Armas y sus cargadores pueden ser cargados solamente en el Puesto de Tiro y después que la orden **“CARGAR”** o **“COMENZAR”** es dada. En todo otro momento, armas y cargadores deben permanecer descargados.
- 6.2.3.3 Si el arma tiene cargador solo un cartucho puede ser cargado en un Rifle o en 50 m. Pistola. Si una pistola de 5 tiros es usada en 10 m. Pistola de Aire solo un balín puede ser cargado.
- 6.2.3.4 Un arma se considera cargada cuando un cartucho o balín o un cargador con cartuchos está en contacto con el arma. Nadie puede colocar un cartucho, balín o un cargador con cartuchos en o sobre un arma o su recámara o cañón hasta que se dé el comando "LOAD".
- 6.2.3.5 Si un Atleta dispara antes de la orden **“CARGAR”** o **“COMENZAR”**, o después que la orden **“ALTO”** o **“DESCARGAR”** es dada, él puede ser descalificado si la seguridad está involucrada.
- 6.2.3.6 Cuando la orden **“ALTO”** es dada, el tiro debe detenerse inmediatamente. Cuando la orden **“DESCARGAR”** es dada, todos los Atletas deben descargar sus armas y cargadores, y asegurarlas (para descargar un arma de aire se debe solicitar autorización a un Oficial de Polígono). El tiro puede continuar solo cuando la orden **“COMENZAR”** es dada nuevamente.

6.2.4 Requerimientos Adicionales de Seguridad

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

El tiro en seco y los ejercicios de puntería sólo se permiten en la línea de tiro o en un área designada de acuerdo con estas reglas.
- 6.2.4.2 El atleta es responsable que todos sus cilindros de aire o CO2 cuenten con certificado de seguridad y la estampilla con la fecha de vencimiento. Esto puede ser verificado por Control de Equipos.



6.2.5 **Protección Auditiva**

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

6.2.6 **Protección ocular**

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

6.3.3 **BLANCOS Y BLANCOS NORMALIZADOS**

Los objetivos deben cumplir con las dimensiones del anillo de puntuación, las tolerancias y las especificaciones de esta regla.

6.3.3.1 Los blancos de Rifle y Pistola pueden ser anotados en números enteros o, si se usan tecnologías EST o máquinas electrónicas lectoras de blancos, en valores decimales. Las puntuaciones decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de un anillo completo en diez anillos de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (es decir, 10,0; 9,0; etc.) y terminando con nueve (es decir 10,9; 9,9, etc.);

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

6.3.1.3 Muestras de platillos de arcilla veinte (20) platillos de calificación y veinte (20) platillos para Finales llenos de polvo que se utilizarán en los Campeonatos de la ISSF deben ser presentados al Secretario General de la ISSF para pruebas, verificación 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 (ETS)**

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

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

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



- 6.3.2.4 Las puntuaciones registradas por EST deben determinarse según dimensiones de la zona de puntuación de los blancos de competición (Regla 6.3.4).
- 6.3.2.5 Cada tiro que impacta en EST debe tener resultado con su ubicación y el valor mostrado en un monitor colocado en el puesto de tiro.
- 6.3.2.6 10 m. EST debe utilizar una tira de papel u otra forma de tira testigo para permitir la determinación de un disparo que impactó o no en el blanco.
- 6.3.2.7 Una copia impresa de los resultados de cada atleta de fuente de memoria distinta que el principal sistema informático EST (back-up de memoria) debe estar disponible de inmediato durante y después de una competición.
- 6.3.2.8 Cuando se utilizan EST, los blancos deben ser evaluados para verificar si funcionan correctamente en condiciones normales de uso antes de cada Campeonato ISSF, bajo la supervisión del Delegado Técnico.
- 6.3.3 **Normas para blancos ISSF**
 - 6.3.3.1 Los blancos de Rifle y Pistola pueden ser calificados en valores de anillo completo o, si se usan tecnologías EST o máquinas electrónicas de calificación para blancos de papel en valores decimales. Las puntuaciones decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de un anillo completo en diez anillos de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (es decir, 10,0, 9,0, etc.) y terminando con nueve (es decir, 10,9, 9,9, etc.);
 - 6.3.3.2 Las Rondas de Eliminación y Clasificación de Rifle y Pistola son calificadas en valores de número completo, excepto en Campeonatos ISSF, Rondas de Eliminación y Clasificación de las competiciones de 10 m. Rifle Aire Hombres y Hombres Junior, 10 m. Rifle Aire Mujeres y Mujeres Junior, 50 m. Rifle Tendido Hombres y Hombres Junior Y 50 m. Tendido Mujeres y Mujeres deben calificarse en valores decimales.
 - 6.3.3.3 Las Finales de Rifle y Pistola se puntúan en valores decimales, con excepción de las Finales de 25 m. Pistola Tiro Rápido y 25 m. Pistola que usan la puntuación hit-miss con las zonas de impacto basadas en los valores decimales establecidos por estas Reglas.



6.3.4 Blancos Oficiales de la ISSF

6.3.4.1 300 m. Blanco de Rifle:

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

Diez interior (mosca) = 50 mm. (± 0.5 mm.).

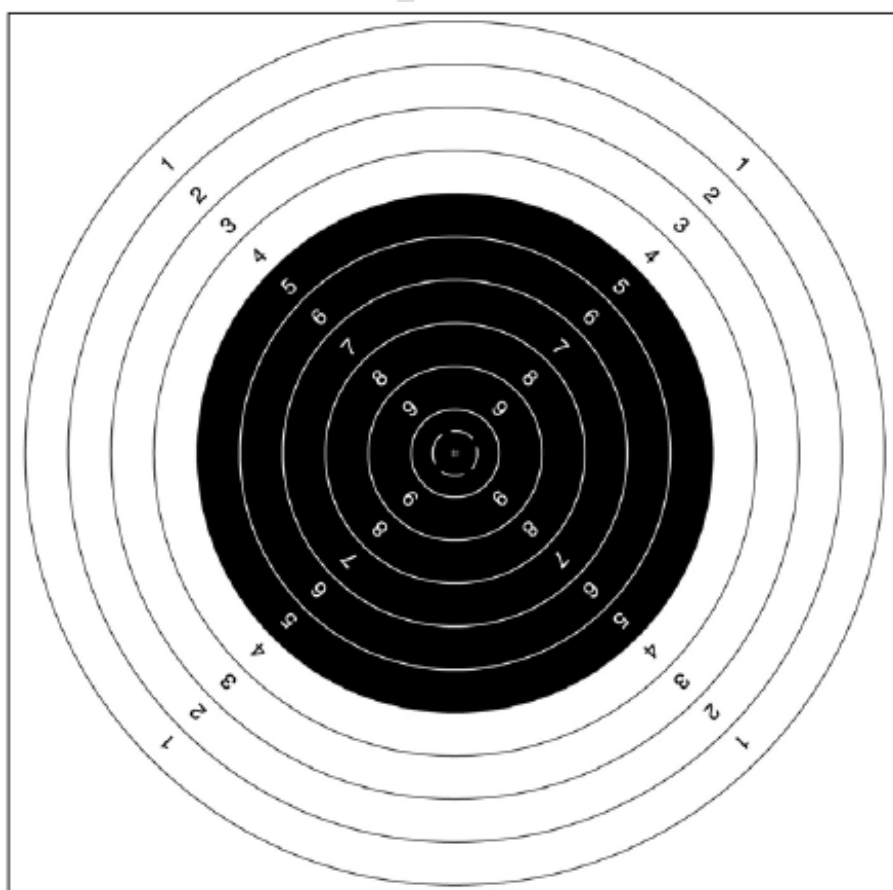
Zona Negra desde 5 al 10 = 600 mm. (± 3.0 mm.).

Espesor de la línea: = 0.5 mm. a 1.0 mm.

Tamaño mínimo visible del cartón del blanco: 1300 mm. x 1300 mm. (o mínimo 1020 mm. x 1020 mm. si el marco del blanco es del mismo color que el cartón del blanco).

Los valores de zona de puntuación del 1 al 9 van impresos sobre las zonas diagonalmente formando ángulos rectos.

La zona 10 no va indicada con ningún número.



300 m. Blanco de Rifle



6.3.4.2 50 m. Blanco Rifle:

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

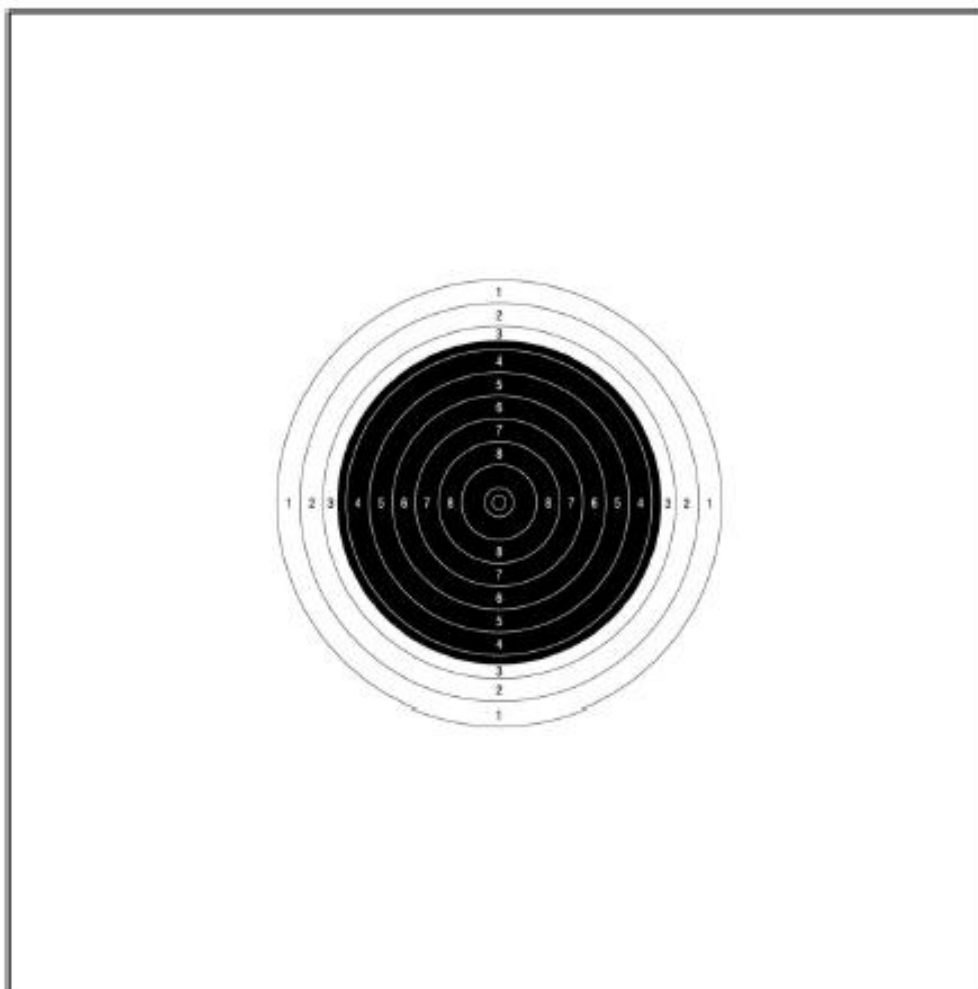
Diez interior = 5 mm. (± 0.1 mm.).

Zona negra (diana) desde el 5 al 10 = 112.4 mm. (± 0.5 mm.).

Espesor del las líneas: 0.2 mm. a 0.3 mm.

Tamaño mínimo visible de la cartulina del blanco: 250 mm. x 250 mm.

Las zonas de puntuación del 1 al 8 deben tener impreso el número formando una línea vertical y otra horizontal (en ángulo recto una respecto de la otra). Las zonas del 9 y 10 no deben estar marcadas con número alguno. Pueden usarse blancos de inserción (200 mm. x 200 mm.).



50 Metros – Blanco de Rifle



6.3.4.3 10 m. Blanco Rifle Aire:

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

Diez interior: Cuando la zona del 10 (punto) ha sido arrancada completamente, tal como se determina con la utilización del calibre EXTERIOR de Pistola de Aire.

Diana negra del 4 al 9 = 30.5 mm.

El punto del diez es de color blanco, las zonas de puntuación = 30.5 mm. (± 0.1 mm.).

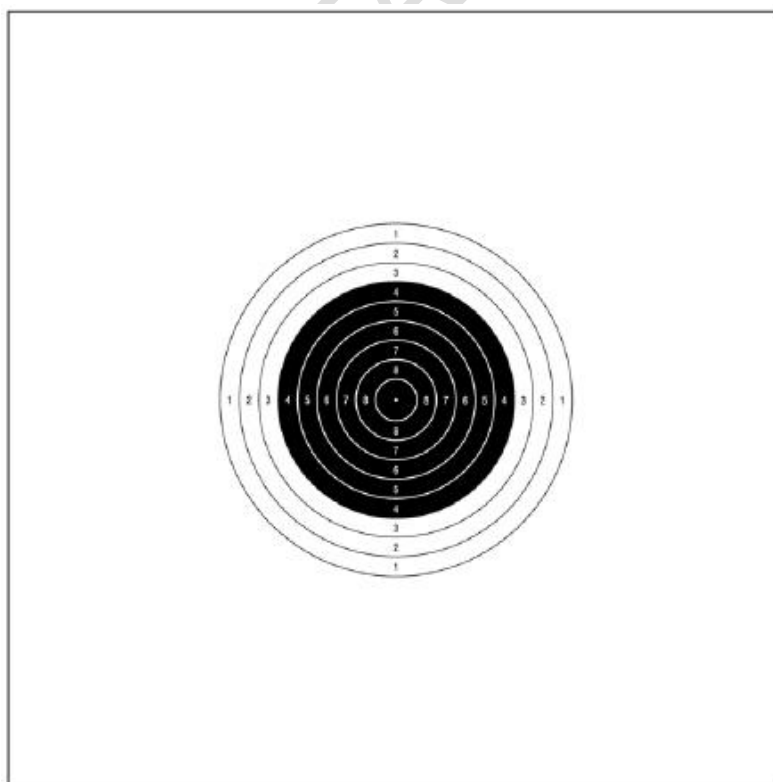
La zona del 10 = es un punto blanco = 0.5 mm. (± 0.1 mm.).

Espesor de las líneas: 0.1 mm. a 0.2 mm.

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

Los valores de la zona de puntuación del 1 al 8 van impresos en sus respectivas zonas horizontal y verticalmente, formando ángulo recto. La zona del 9 no está marcada con cifra alguna. El 10 es el punto blanco.

Deben colocarse cartones de fondo de 170 mm. x 170 mm. de color similar al material del blanco para mejorar la visibilidad del mismo.



10 m. Blanco de Rifle Aire



6.3.4.4

25 m. Blanco de Pistola Tiro Rápido:

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

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

Diez interior: 50 mm. (± 0.2 mm.).

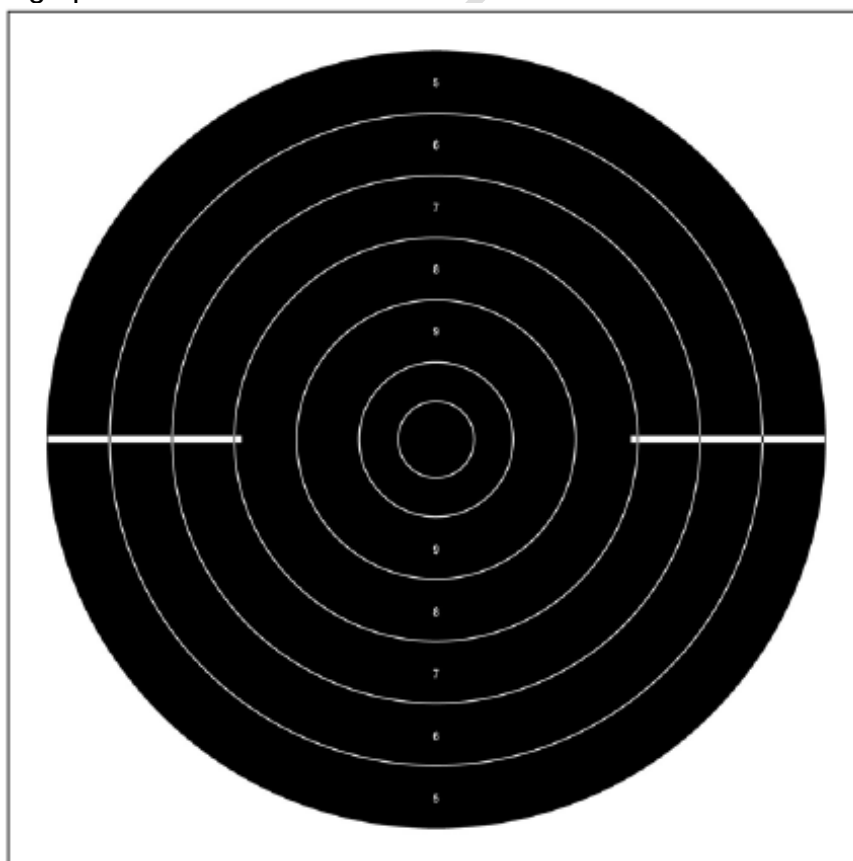
Zona negra del 5 al 10 = 500 mm. (± 2.0 mm.).

Espesor de las líneas: 0.5 mm. a 1.0 mm.

Tamaño mínimo visible cartón del blanco ancho: 550 mm.

Alto: 520 mm. – 550 mm.

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



25 m. Blanco de Pistola Tiro Rápido.



6.3.4.5

25 m. y 50 m. Blanco Pistola Precisión

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

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

Diez interior: 25 mm. (± 0.2 mm.).

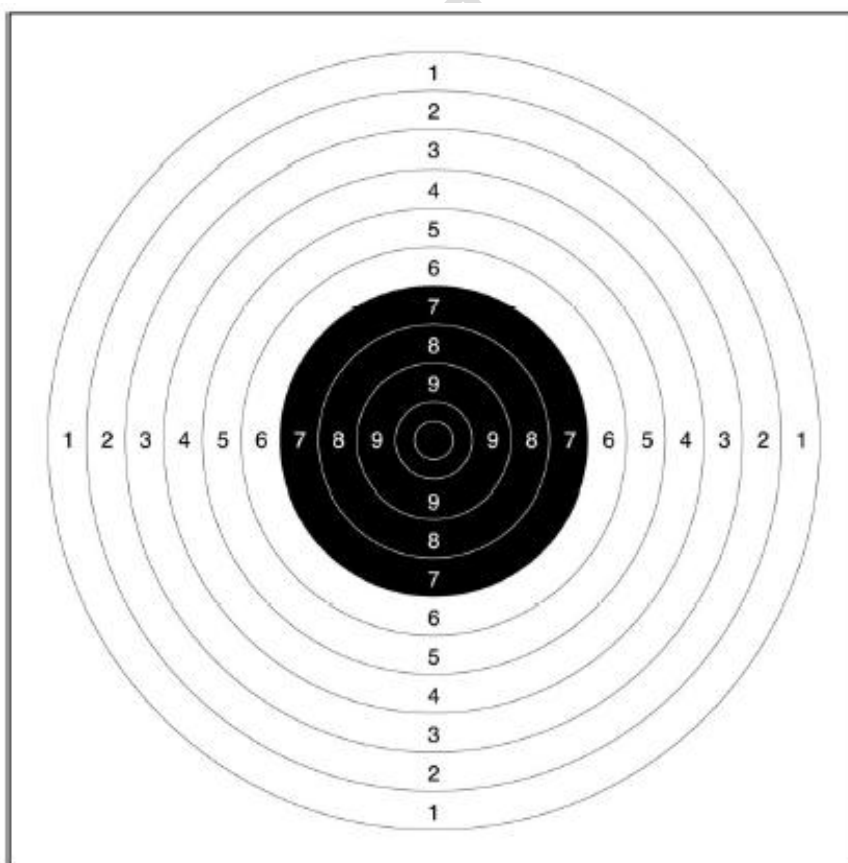
Zona negra del 7 al 10 = 200 mm. (± 1 mm.).

Espesor de las líneas: 0.2 mm. a 0.5 mm.

Tamaño mínimo visible del cartón: ancho: 550 mm.

alto: 520 mm.-550 mm.

Los valores de puntuación del 1 al 9 van impresos en las zonas de puntuación en forma perpendicular una con la otra. La zona del 10 no va con marcación alguna. Los números tendrán una altura aproximada de 10 mm. y 1 mm. de espesor y deberán ser fácilmente legibles con catalejo normal a la distancia apropiada.



25 m. / 50 m. Blanco Pistola Precisión



6.3.4.6 10 m. Blanco de Pistola de Aire

Zona 10	11,5 mm.	($\pm 0,1$ mm.)	Zona 5	91,5 mm.	($\pm 0,5$ mm.)
Zona 9	27,5 mm.	($\pm 0,2$ mm.)	Zona 4	107,5 mm.	($\pm 0,5$ mm.)
Zona 8	43,5 mm.	($\pm 0,2$ mm.)	Zona 3	123,5 mm.	($\pm 0,5$ mm.)
Zona 7	59,5 mm.	($\pm 0,5$ mm.)	Zona 2	139,5 mm.	($\pm 0,5$ mm.)
Zona 6	75,5 mm.	($\pm 0,5$ mm.)	Zona 1	155,5 mm.	($\pm 0,5$ mm.)

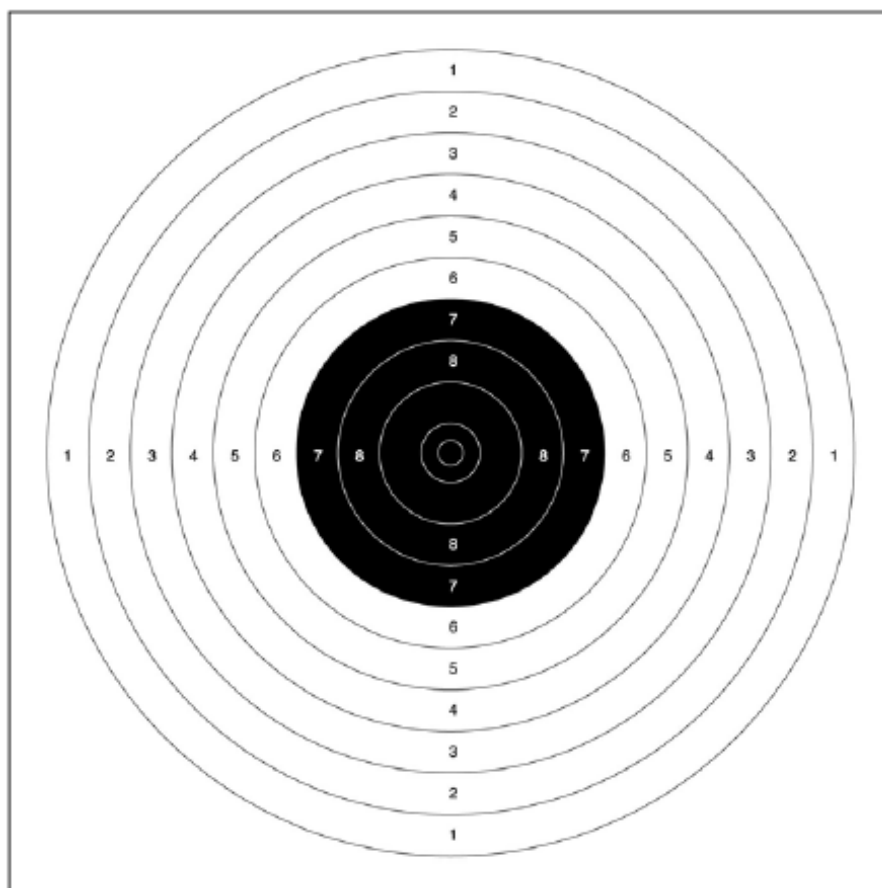
Diez interior: 5.0 mm. (± 0.1 mm.).

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

Espesor de la línea: 0.1 mm. a 0.2 mm.

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

Los valores de puntuación del 1 al 8 van impresos en zonas de puntuación en forma perpendicular una con la otra. La zona del 10 y del 9 no va con marcación alguna. Los números tendrán una altura no mayor de 2 mm.



10 m. Blanco Pistola Aire



6.3.4.7 50 m. Blanco en Movimiento:

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

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

Diez interior (mosca): 30 mm. ($\pm 0,2$ mm.).

Grueso de la línea: De 0.5 mm. a 1.0 mm.

El centro del 10 debe estar a 500 mm. del hocico del jabalí, medido horizontalmente.

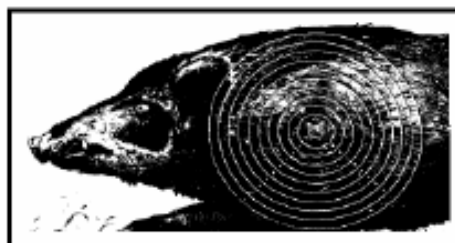
Los valores de las zonas del 1 al 9 deben estar impresos con claridad en las zonas apropiadas en columnas diagonales, formando ángulos rectos.

Pueden emplearse centros de reposición (C) o medios blancos (B). Los centros de reposición o los medios blancos deben colocarse correctamente en el blanco completo.

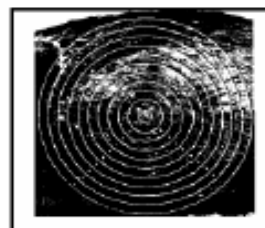
Un simple 50 m. Blanco en Movimiento con dos cabezas, uno corriendo en cada dirección, y con dos zonas de puntuación puede ser usado en blanco de papel (D). Un simple 50 m. Blanco en Movimiento con dos cabezas, uno corriendo en cada dirección, y con una zona de puntuación puede ser usado para EST (E).



A



B

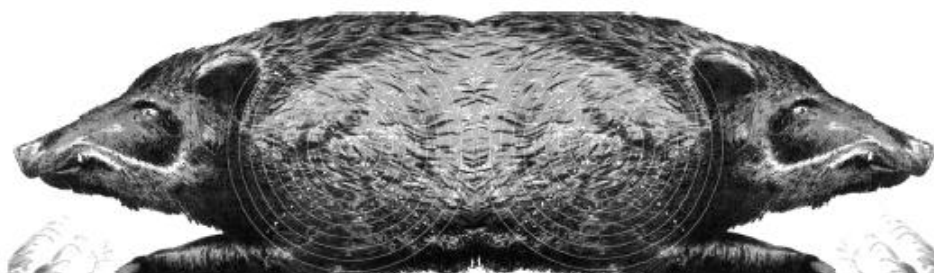


C

50 m. Blanco en movimiento

50m Running Target for Paper Targets

D



50m Running Target for ESTs



E



6.3.4.8 10 m. Blanco en Movimiento:

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

Diez interior es blanco (mosca): 0.5 mm. (+ 0.1 mm.), medido en la misma dirección de los círculos del 3 – 10.

Las zonas de puntuación del 5 al 10 de color negro = 30,5 mm. ($\pm 0,1$ mm.).

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

Grueso de la línea: de 0.1 mm. a 0.2 mm.

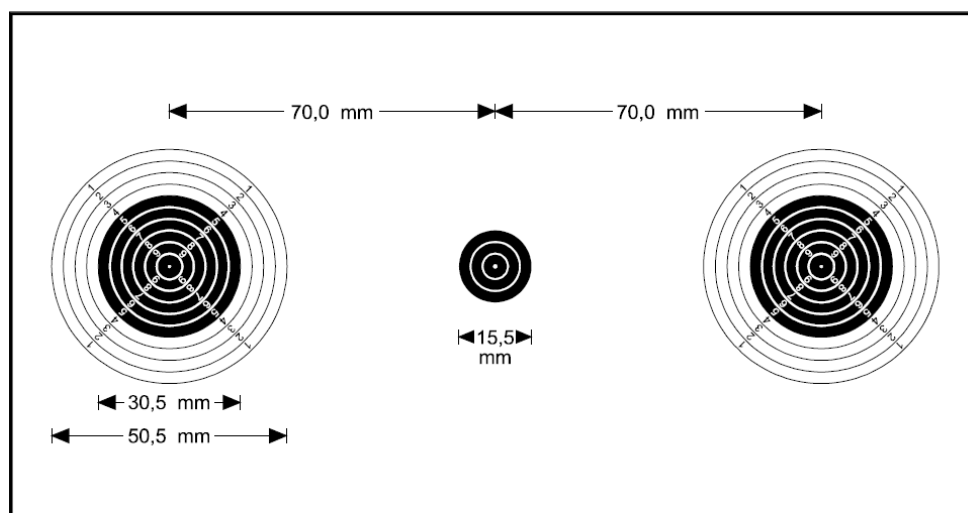
Tamaño recomendado de tarjeta de blanco: 260 mm. x 150 mm. (mínimo 260 mm. x 140 mm.).

El centro de la zona del 10 debe estar a 70 mm. (+ 0.2 mm.) del centro de la marca de puntería, medido horizontalmente.

Los valores de las zonas del 1 al 9 deben estar impresos con claridad en el blanco. Todos los valores de las zonas de puntuación serán impresos en columnas diagonales, formando ángulos rectos.

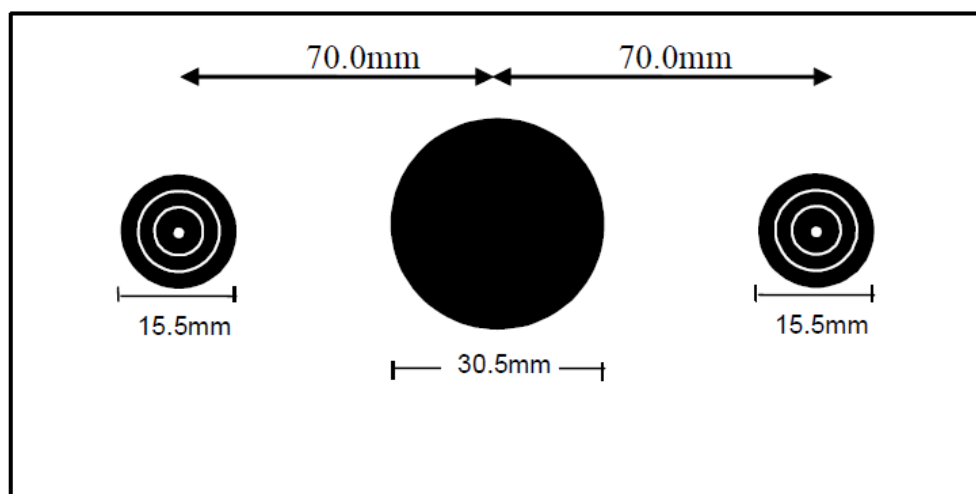
La marca de puntería central es de color negro y de un diámetro exterior de 15.5 mm. y debe incluir anillos blancos del tamaño del 10 (5.5 mm.) y del 9 (10.5 mm.). y un punto central blanco (0,5 mm.).

10 m. Blanco en Movimiento. Blanco de papel.





10 m. Blanco en Movimiento. Blanco electrónico.



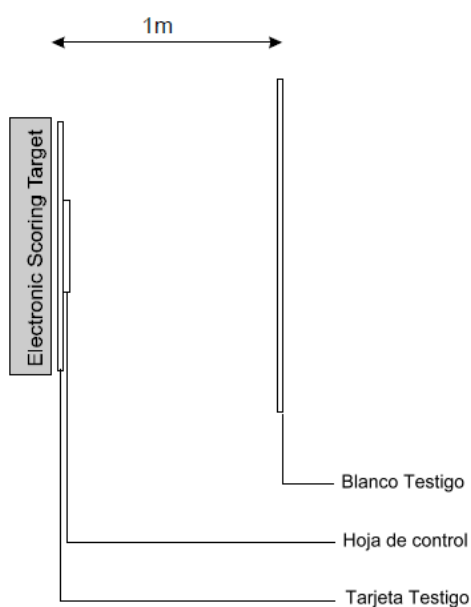
The 30.5 mm diameter is a hole.

6.3.5 Sistemas control de Blancos

For Rifle y Pistol Eventos, Blanco marking y control systems must be used to facilitate the conduct of competitions.

6.3.5.1 EST Sistema de Blanco Electrónicos

Blancos Testigo, Tarjetas Control y Hojas control son usados como sistemas de control; para EST (ver diagrama).





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

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

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

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

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

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

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

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

El área posterior a los blancos EST debe ser cubierta con hojas de control. Se deben colocar hojas de control nuevas para cada atleta en cada etapa. Si la ubicación de algún impacto está fuera de la hoja de control, la relación geométrica entre los agujeros de los impactos de la hoja de control y de la tarjeta testigo deben ser registrados antes de retirar la hoja de control.

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

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



6.3.5

Platillos (para competencias de Escopeta)

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

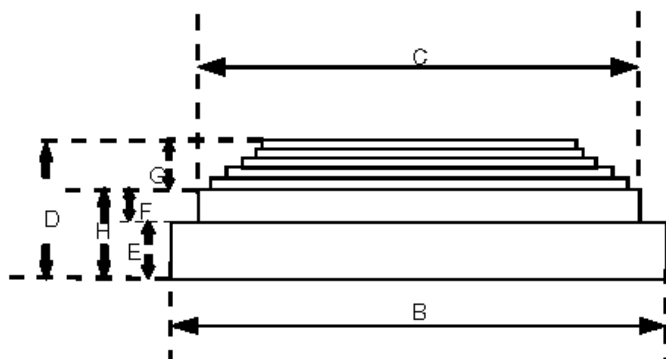
El color de los platillos puede ser todo negro, todo amarillo, todo naranja; el domo totalmente puede pintarse blanco, amarillo o naranja o un aro puede ser pintado alrededor del domo en blanco, amarillo o naranja.

El color de los platillos debe ser especificado en todos los programas de las Competencias / Campeonatos supervisados por la ISSF. El color de los platillos debe ser claramente visible contra el fondo del Polígono, bajo condiciones normales de iluminación. El mismo color de platillo debe ser usado para entrenamiento.

Los platillos de arcilla utilizados en los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo, Finales de la Copa del Mundo y Copas Mundiales Júnior deben ser platillos ecológicos que cumplan con las normas internacionales apropiadas (contáctese con la Sede de la ISSF para obtener más detalles).



6.3.6.1 Especificaciones generales para platillos



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

“G” La razón de la forma saliente del plato, es la de proporcionar mejor diseño aerodinámico y estabilidad de vuelo.

“Fragilidad”. Los platos deben poder resistir la fuerza de la máquina al ser lanzados a una distancia de 80 m. y ser rotos fácilmente con cartuchos normalizados para Foso y Skeet, a las distancias de tiro reglamentarias.



6.3.6.2 **Platillos “Flash”**

- a. En las Finales Olímpicas y desempates deben ser usados platillos Flash” conteniendo polvo rojo y material no tóxico
- b. En competencias de Calificación y Desempates antes de la Final Olímpica pueden usarse platillos “Flash” conteniendo pólvora coloreada y material no tóxico, aprobado por la ISSF.
- c. Si un platillo del mismo color externo, pero que contiene pólvora coloreada incorrecta, de forma inadvertida, los resultados de cualquier disparo a ese platillo deben ser registrados.
- d. Cuando se usan platillos “flash” se debe cumplir con la Regla 6.3.7.1.

6.3.6.3 **Verificación de platillos de arcilla**

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

6.4 **POLÍGONOS Y OTRAS FACILIDADES**

6.4.1 **Requerimientos Generales**

- 6.4.1.1 Requisitos para las instalaciones mínimas de Polígonos para los Campeonatos de ISSF se indican en el Reglamento General de la ISSF, 3.5.1. Si bien estos requisitos son los mínimos, el requisito práctico para escopeta en los Campeonatos Mundiales y grandes Copas del Mundo se recomienda que sean cinco (5) los Polígonos. Para las grandes Copas del Mundo Rifle /Pistola, se recomiendan 80 puestos de 10 m. y 80 en 50 m.
- 6.4.1.2 Es requerido un Polígono separado para Finales de Rifle y Pistola para Campeonatos de Mundo y Juegos Olímpicos. La ISSF recomienda que el Polígono separado de finales esté disponible para las Copas del Mundo.
- 6.4.1.3 Las Confederaciones Continentales deberán establecer los requerimientos mínimos de Polígonos para los Campeonatos Continentales.
- 6.4.1.4 Los Polígonos de Trap y Skeet pueden ser combinados. Los Polígonos de Trap deben ser convertibles en Doble Trap a menos que se disponga de Polígonos separados de Doble trap. Si es posible, los Polígonos de Finales de Trap, Doble Trap y Skeet deben estar en el mismo Polígono.
- 6.4.1.5 El área usada por atletas, oficiales y espectadores en polígonos de Rifle y Pistola deberán ser cubiertos para protección del sol, viento y lluvia. No debe dar ventaja ningún Puesto de Tiro o parte del Polígono
- 6.4.1.6 La ISSF recomienda que todos los nuevos polígonos sean accesibles a las personas con discapacidad. Los Polígonos existentes deben ser adaptados para que sean accesibles a las personas con discapacidad.



- 6.4.1.7 Se recomienda que los polígonos a ser utilizados en los Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos deben estar listos al menos con un (1) año de antelación.
- 6.4.1.8 Los Blancos electrónicos (EST) de construcción y modelos aprobados por la ISSF deben ser usados para en la Clasificación y Finales de Rifle y Pistola en los Juegos Olímpicos y para las finales en las Copas del Mundo y Campeonatos Mundiales. Los EST deberían, si es posible, para la Clasificación de Rifle y Pistola en las Copas del Mundo.
- 6.4.1.9 Los Delegados Técnicos son responsables de examinar Polígonos y otras Facilidades para asegurar que cumplen con las Reglas de la ISSF y que están preparados para la realización del Campeonato. Los Delegados Técnicos deberían usar la “**Lista de Control del Delegado Técnico**” para examinar la organización, Polígonos y Facilidades.
- 6.4.1.10 El Delegado Técnico puede aprobar pequeñas desviaciones de las especificaciones en las Reglas ISSF que no contradiga la intención y espíritu de las Reglas ISSF, excepto las desviaciones en las distancias de tiro o las especificaciones de los blancos permitidas.

FAT



6.4.2

Generalidades y Facilidades Administrativas

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

- a) Áreas de descanso para Atletas,
- b) Se deben proporcionar vestuarios para los atletas cerca de Polígonos de Clasificación y de Finales.;
- c) Sala de Reuniones para los Oficiales de la ISSF, Comités y Jurados;
- d) Sala para Oficiales del Comité organizador y Administración,
- e) Sala con adecuado almacenamiento para operaciones RTS (Results Timing y Scoring)
- f) Oficina Control en cada Polígono para RTS (Results Timing y Scoring)
- g) Un área para tiro en seco y segura para todos los Polígonos de Rifle, Pistola y Escopeta;
- h) Todos los Polígonos de 10 m. deben tener una fuente de aire comprimido que sea accesible para los atletas y entrenadores; Los depósitos de aire comprimido deben estar firmemente sujetos a una pared u otra estructura para que no se puedan inclinar;
- i) Una Pizarra Principal para publicar los resultados oficiales y comunicaciones, y una pizarra pequeña en cada polígono para publicar resultados preliminares; debería ubicarse una pizarra en el área de descanso de los atletas;
- j) Una sala segura para depósito de armas.
- k) Área de control de equipos, con vestuarios;
- l) Una armería con bancos de trabajo adecuados y servicios.
- m) Servicios gratuitos para fabricantes de armas y equipos para brindar el servicio de sus productos;
- n) Un área para exhibiciones comerciales deben estar disponibles, se puede cobrar un adicional por tales exhibiciones;
- o) Un restaurante o Servicios de comidas y bebidas;
- p) Un servicio sanitario adecuado;
- q) Internet inalámbrico y servicios de comunicación e-mail; si es posible, servicio separado de Internet debería preverse para operaciones (servicio de resultados, TV-ISSF, administración) y para el público;
- r) Un área para ceremonias de premiación;



- s) Facilidades a medios de comunicación, representantes de radio y TV;
- t) facilidades para Anti-Doping, con baños;
- u) Facilidades médicas apropiadas
- q) Facilidades de estacionamiento.

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

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

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

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

- a. Polígono puede estar rodeado de tapias, por seguridad.
- b. La protección contra la salida accidental de proyectiles puede resolverse por medio de sistemas de parabalas transversales entre la línea de tiro y la línea de blancos;
- c. Los Polígonos de 10 m. deben ser interiores.
- d. Los Polígonos de 50 m. y 25 m. deberían, siempre que sea posible, ser al aire libre, pero excepcionalmente pueden ser Polígonos interiores o cerrados, si es necesario por las condiciones legales o climáticas, y
- e. Los Polígonos de 300 m. deberían tener al menos 285 m. a cielo abierto;
- f. Los Polígonos de 50 m. deberían tener al menos 35 m. a cielo abierto;
- g. Los Polígonos de 25 m. deberían tener al menos 12.5 m. a cielo abierto;
- h. Los Polígonos de Finales pueden ser interiores o exteriores.

6.4.3.4 Debe haber espacio suficiente detrás de los puestos de tiro para los Oficiales de Polígono y el Jurado para realizar sus funciones. Debe existir una zona para los **espectadores**. Este área debe separarse del área para los Atletas y Oficiales por una barrera convenientemente localizada a no menos 7.0 m. detrás de la línea de tiro.



- 6.4.3.5 Cada Polígono debe equiparse con un reloj grande a cada extremo de la Pedana que pueda ser visto claramente por Atletas y Oficiales. El área de preparación del Polígono de Finales también deberá tener un reloj. Los relojes de los Polígonos deberán estar sincronizados con los resultados computarizados para que muestren la misma hora. Los Polígonos de Finales de Rifle y Pistola deben tener un reloj con cuenta regresiva que muestre el tiempo remanente de cada tiro.
- 6.4.3.6 Los Bastidores de los blancos deben marcarse con el número correspondiente al N° del Puesto de Tiro. Los números deben ser bastante grandes para ser visto fácilmente bajo condiciones normales de tiro a simple vista y a la distancia apropiada. Deben ser de colores alternados y con contraste (300m es obligatorio) y ser claramente visible durante la competición,
- Los blancos de 25 m., cada grupo de 5 blancos debe ser indicados con letras, comenzando o con "A" del lado izquierdo. Blancos de 25 m. deben ser numerados individualmente del N° 11-20 para blancos de los grupos A y B, los números 21-30 para los grupos C y D, etc.

FAT



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

6.4.4.1 Las banderas de viento, deberían hacerse de tejido de algodón o poliéster de un peso aproximado de 150 g/m². Deben colocarse tan cerca como sea posible de la trayectoria de las balas, sin estorbar ni a las balas ni la visibilidad del atleta a su blanco durante la puntería. La altura debe corresponder con la zona central de las trayectorias de las balas sin interferir con la trayectorias de los proyectiles o con la puntería de los atletas respecto del blanco. El color de las banderas debe contrastar con el terreno. Se permiten y recomiendan banderas de viento rayadas a dos colores.

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

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

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

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

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

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

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



6.4.5 **Distancias de Tiro:**

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

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

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

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

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



6.4.6 **Ubicación del Centro del Blanco**

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

6.4.6.1 **Altura del centro del blanco**

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

Polígono 10m	±0.05 m
Polígono 25m	±0.10 m
Polígono 50m	±0.20 m
Polígono 300m	±1.00 m
10m Polígono Blanco en Movimiento	±0.05 m
50m Polígono Blanco en Movimiento	±0.20 m

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

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

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

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



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

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

- a. Para Tiro Rápido, respecto del centro del grupo de cinco blancos.
- b. Para Polígonos de Blanco en Movimiento, respecto del centro de la abertura.

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

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

6.4.7 **Normas generales para los Polígonos de Rifle y pistola**

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

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



6.4.7.2 **Equipamiento de los puestos de tiro**

- a. Una mesa o banco movable o ajustable de 0.70 a 0.80 de altura
- b. Una estera para disparar en las posiciones de tendido y Rodilla. Los atletas no deben alterar las Alfombrillas provistas por el Polígono. La porción frontal de la estera debe ser de un material compresible de no más de 50 mm de espesor, y aproximadamente 50 cm x 80 cm de tamaño y medir no menos de 10 mm cuando se comprime con el dispositivo de medición utilizado para medir el grosor de la ropa de rifle. El resto de la alfombra debe tener un grosor máximo de 50 mm y un espesor mínimo de 2 mm. El tamaño mínimo global debe ser de 80 cm x 200 cm. Se permite una alternativa de dos estereras, una gruesa y una delgada, pero juntos no deben exceder las dimensiones indicadas. El uso de estereras privadas está prohibido.
- c. Una silla o taburete para el atleta en los Polígonos de Clasificación, no se deben ubicar sillas o bancos para los atletas cerca de los Puestos de Tiro en los Polígonos de Finales.
- d.) En un Polígono nuevo no se recomienda rompe viento adelante de la línea de Tiro, pero deben tomarse las medidas para asegurar, tanto como sea posible, las mismas condiciones de viento en todo el Polígono.
- e.) Si fuese necesaria la instalación de pantallas divisorias en la línea de tiro de 300 m., Deberían ser de material transparente con un pequeño marco. Las pantallas deberían extenderse unos 50 cm. hacia el borde delantero del Puesto de Tiro y aproximadamente 2.0 m. de alto.

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

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

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

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



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

- a. El Puesto de Tiro debe ser como mínimo de 1 m. de ancho.
- b. El borde cercano del banco o taburete debe estar ubicado 10 cm. adelante de la línea de tiro.
- c. Los Polígonos de 10 m. que no están equipados con EST deber estar equipados por blancos electromecánicos, carritos o cambia blancos.

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

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

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

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

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

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

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

6.4.11.7 Las dimensiones del Puesto de Tiro deben ser:

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

6.4.11.8 Los Puestos de Tiro deberían estar separados por pequeñas pantallas transparentes que protejan a atletas de la eyección de vainas y permita la visibilidad de atletas por los Oficiales. Las pantallas deben ser colocadas o colgadas junto a las pistolas y ser lo suficientemente grande para evitar que las vainas expulsadas golpeen a los atletas. Las pantallas no deben oscurecer la visibilidad de Oficiales, de espectadores ni atletas.



- 6.4.11.9 Líneas de referencia de 45 ° deberían colocarse en paredes del polígono o divisorias de sección a la izquierda y derecha de los Puestos de Tiro.
- 6.4.11.10 Cada Puesto de Tiro debe estar provisto del siguiente equipamiento
- a) una mesa removible o ajustable, de tamaño aproximado 0.50 m. x 0.60 m. y de 0.70 m. a 1,00 m. de alto.
 - b) En competencias de Clasificación, los atletas pueden ubicar el stand soporte sobre la mesa para incrementar la altura de la mesa hasta 1.00 m.
 - c) En Finales los atletas de Rifle no pueden ubicar ningún ítem o material sobre la mesa para cambiar su altura; los atletas de Pistola pueden ubicar un soporte ajustable, la altura total mesa y soporte no debe superar 1.00 m.
 - d) Una silla para el atleta en los Polígonos de clasificación. No se deben colocar sillas para atletas cerca de los Puestos de Tiro en Polígonos de Finales.
- 6.4.11.11 **Polígono de pruebas.** Un Polígono de Pruebas especialmente designado y supervisado, sin blancos, debe haber para que los atletas prueben sus armas.
- 6.4.12 **Los tiempos de exposición para los eventos de Pistola en 25 m. son:**
- a) 25 m Pistola Tiro Rápido: 8, 6 y 4 segundos
 - b) 25 m. Pistola Estándar: 150, 20 y 10 segundos
 - c) 25 m. Pistola y Pistola Fuego Central, etapa de Tiro Rápido enfrenta por 3 segundos para cada disparo, alternando con posición perfil con tiempo de siete (7) segundos (+/- 0.1 seg.).
- 6.4.13 **Normas para el Sistema de Blancos Electrónicos.**
- Cuando se utilizan blancos de puntuación electrónica, el equipo de temporización debe configurarse para agregar un total de 0,3 segundos a cada tiempo de tiro establecido. Esto incluye el tiempo de disparo establecido +0.1 segundos (tolerancia) más un tiempo posterior de +0.2 segundos. El tiempo posterior asegura que los tiros que habrían sido válidos como rasgados en blancos giratorios de papel, se califiquen de acuerdo con el mismo criterio en blancos electrónicos. Las luces verdes permanecen encendidas por el tiempo requerido +0.1 seg. y el blanco electrónico debe continuar registrando y puntuando tiros válidos durante 0.2 segundos adicionales..



6.4.14 Requerimientos de Luz (lux) para Polígonos internos

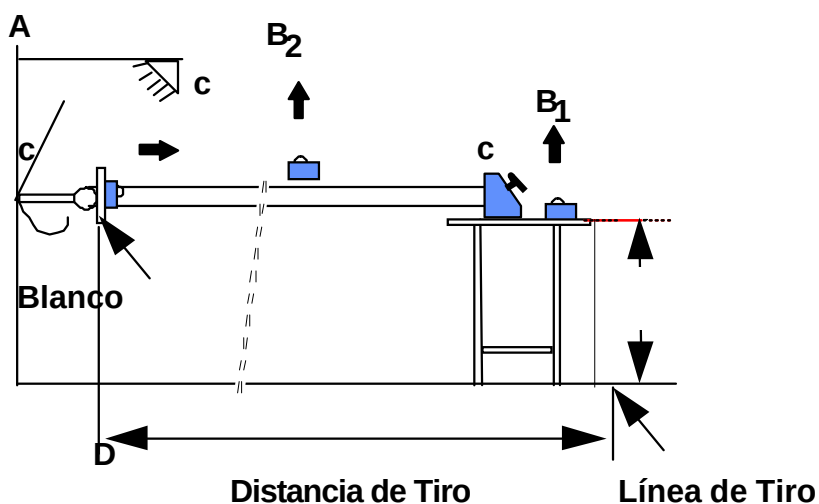
Polígono Interno	General		Blancos	
	Mínimo	Mínimo Recomendado	Mínimo	Mínimo Recomendado
10 m	300	500	1500	>1800
10 m RT.	300	500	1000	>1000
25 m	300	500	1500	>2500
50 m	300	500	1500	>3000

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

- 6.4.14.1 Todas las galerías cerradas deben tener iluminación artificial que proporcione la luz necesaria, sin brillos ni sombras molestas en los blancos o puestos de tiro. El fondo de los blancos debe ser no-reflectante, y de un color neutro suave.
- 6.4.14.2 La medición de la luz del blanco debe hacerse con el aparato de medida situado a nivel del blanco y apuntada o hacia el Puesto de Tiro (A).
- 6.4.14.3 La iluminación general del campo debe medirse situando el luxómetro en el Puesto de Tiro (B1) y a mitad de camino entre el Puesto de Tiro y la línea de blancos (B2) con el aparato hacia arriba.

6.4.14.4 Medidas de Luz en Galerías Cubiertas

- A posición del luxómetro
 B₁₋₂ posición del luxómetro
 C fotocélula del luxómetro
 D borde del banco 10 cm. por delante de la línea de tiro





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

- 6.4.15.1 El Polígono debe estar dispuesto de manera que el blanco corra en ambas direcciones horizontalmente a través de una zona abierta con una Velocidad constante. Se llama abertura al espacio, donde puede dispararse al blanco. Se llama “carrera” al movimiento del blanco a lo largo de la abertura.
- 6.4.15.2 Los muros protectores a ambos lados de la abertura deben tener una altura tal que ninguna parte del blanco sea visible hasta que no llegue a la abertura. Los bordes deben tener un color diferente al del blanco.
- 6.4.15.3 Los blancos de 50 m. se colocan sobre un carrito o transportador, contruidos de tal forma que los dos blancos (uno corriendo hacia la izquierda y otro hacia la derecha) puedan verse alternativamente. El carrito puede deslizarse sobre rieles, cables o sistema similar y debe ser movido con un control que pueda regularse la velocidad con precisión. Los blancos para 10 m. no se cambian para carreras a izquierda y a derecha.
- 6.4.15.4 El Puesto de Tiro debe estar dispuesto de modo que los espectadores vean al atleta. El Puesto de Tiro debe estar protegido de lluvia, sol y viento. Si ello no impide a los espectadores observarle.
- 6.4.15.5 El Puesto de Tiro debe tener como mínimo 1 m. de ancho y debe ser perpendicular a la línea de tiro. Para entrenamientos en seco deber estar situado a la izquierda del Polígono. Debe estar resguardado por ambos lados con separadores, de tal modo que el atleta no sea perturbado por los disparos o entrenamiento en seco del otro atleta, o cualquier otra influencia ajena a él. Los separadores entre el Puesto de Tiro y el puesto de entrenamientos en seco deben no ser más largos de lo que permita al atleta del Puesto de Tiro en seco ver la posición de preparado del atleta en competición observando el movimiento de la boca de fuego de su Rifle.
- 6.4.15.6 Delante del atleta habrá un banco o mesa de 0,7 a 0,8 m. de altura.
- 6.4.15.7 Detrás del atleta debe haber un espacio para el Oficial y al menos un Miembro del Jurado. The Register Keepers must be located either behind or at the side of the shooting station
- 6.4.15.8 Los tiempos de carrera del blanco son:

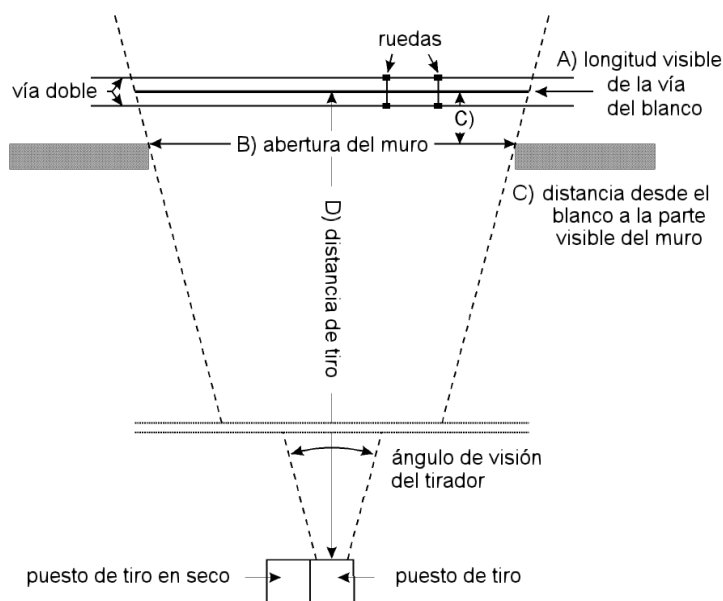
Carreras lentas:	5,0 segundos, + 0,2 segundos -
Carreras	2,5 segundos, + 0,1 segundos -

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



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

6.4.16 Polígono de Blanco en Movimiento:



A	longitud visible de la vía del blanco
B	apertura del muro entre las esquinas visibles
C	distancia desde el blanco a la esquina visible del muro
D	distancia de tiro
Fórmula para la determinación de la apertura:	
$B = A \times (D - C) / D$	
Ejemplo (50 m): C= 0,20 m	$B = 10,00 \text{ m.} \times (50,00 \text{ m.} - 0,20 \text{ m}) / 50,00 \text{ m}$ $B = 10,00 \text{ m.} \times 49,80 / 50,00 = 10,00 \text{ m.} \times 0,996$ B = 9,96 m
Ejemplo (10 m): C= 0,15 m	$B = 2,00 \text{ m.} \times (10,00 \text{ m.} - 0,15 \text{ m.}) / 10,00 \text{ m}$ $B = 2,00 \text{ m.} \times 9,85 / 10,00 = 2,00 \text{ m.} \times 0,985$ B = 1,97 m



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

- a) Debe haber un muro vertical a ambos lados de la abertura para protección del personal que atienda la instalación y para Oficiales RTS.
- b) Detrás de la abertura debe haber un terraplén. Delante de la abertura un muro bajo para ocultar y proteger el mecanismo transportador del blanco.
- c) La longitud visible de la vía del blanco debe ser:
10,00 m. (+ 0.05 m. / - 0,00 m) como visto desde la línea de tiro. Esto debe tenerse en cuenta cuando se mide la abertura ya que la distancia entre la esquina visible del muro y blanco aumenta la distancia que ve el blanco.

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

- a) Si el cambio de blancos y la puntuación de los disparos se hace detrás del transportador del blanco, debe existir protección suficiente para el personal que atienda la instalación y para los Oficiales RTS. El cambio de blancos y la puntuación debe estar supervisado por el Jurado.
- b) Detrás de la abertura debe haber un recogedor o amortiguador de balines para evitar los rebotes. El frente del mecanismo de transporte del blanco debe tener una placa de protección.
- c) La longitud visible de la trayectoria del blanco debe ser:
2,00 m. (+ 0,01 m. / - 0,00 m) visibles desde el Puesto de Tiro. Esto debe ser considerado cuando se mide la abertura entre la esquina visible de la pared y el incremento de distancia a la que el blanco es visible.
- d) Se pueden instalar dos puestos de tiro que se pueden emplear alternativamente con el fin de ahorrar tiempo. En este supuesto ambos puestos han de satisfacer los requisitos previstos.
- e) Cuando se usen blancos EST el equipamiento se seleccionará para dar los tiempos de exposición nominales más 0,1 seg. Esto asegurará que permita la aparición temprana de la marca donde se apunta.

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

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



- 6.4.17.2 Cuando sea necesario y posible, los nuevos Polígonos de escopeta deben ser contruidos con una zona de caída de los perdigones libre de obstáculos para permitir la recuperación mecánica del plomo.
- 6.4.17.3 Cuando los lugares de escopeta incluyen más de un Polígono, se deben identificar los mismos empezando por la izquierda, con letras (A, B, C, etc.) o números (1, 2, 3, etc.).
- 6.4.18 **Especificaciones de las Instalaciones de Trap. El Foso**
- 6.4.18.1 El alojamiento de las máquinas lanza platos debe construirse de modo que la superficie más alta del techo esté al mismo nivel que la superficie de los puestos de tiro. Las medidas interiores del foso deben ser, aproximadamente de 20 m. de extremo a extremo, 2 m. desde la parte delantera a la trasera y de 2 a 2,10 m. desde el suelo hasta la parte inferior del techo. Estas dimensiones deben permitir libertad de movimiento para el trabajo del personal y suficiente espacio para almacenar los platos (ver figuras).
- 6.4.18.2 **La Distancia entre Fosos**
- La distancia existente entre el centro de la máquina 15 en el Campo A y el centro de la máquina uno (1) en el Campo B no debe ser inferior a 35 m. En los casos de campos ya existentes con una distancia menor a 35 m, como se especifica anteriormente, el Jurado podrá reducir el ángulo de lanzamiento orientada o la máquina 13 del Campo A, y la tres (3) del Campo B, si fuera preciso, para prevenir que los platos se crucen por la trayectoria de vuelo del campo adjunto y así no molestar a los atletas.



6.4.18.3 Máquinas Lanzadoras de Platos

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

a. En caso que se utilicen máquinas en las que la lanzadera gire en el sentido de las agujas del reloj, la distancia entre la máquina de la izquierda (visto desde detrás) y la del centro de cada grupo puede reducirse a menos del indicado 1,00 m. a 1,10 m. (ver también artículo 6.4.19.3).

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

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



d) Los 5 puestos de tiro deben estar dispuestos en una línea recta, a una distancia hacia atrás de 15 m. del borde delantero del foso. Cada Puesto de Tiro debe estar indicado por un cuadrado, de 1 x 1 m. delimitado clara-mente, que está centrado sobre una línea perpendicular a la línea de Puesto de Tiro y que se prolonga hacia la marca pintada que indica el punto de lanzamiento a cero grados sobre la máquina central de cada grupo de tres.

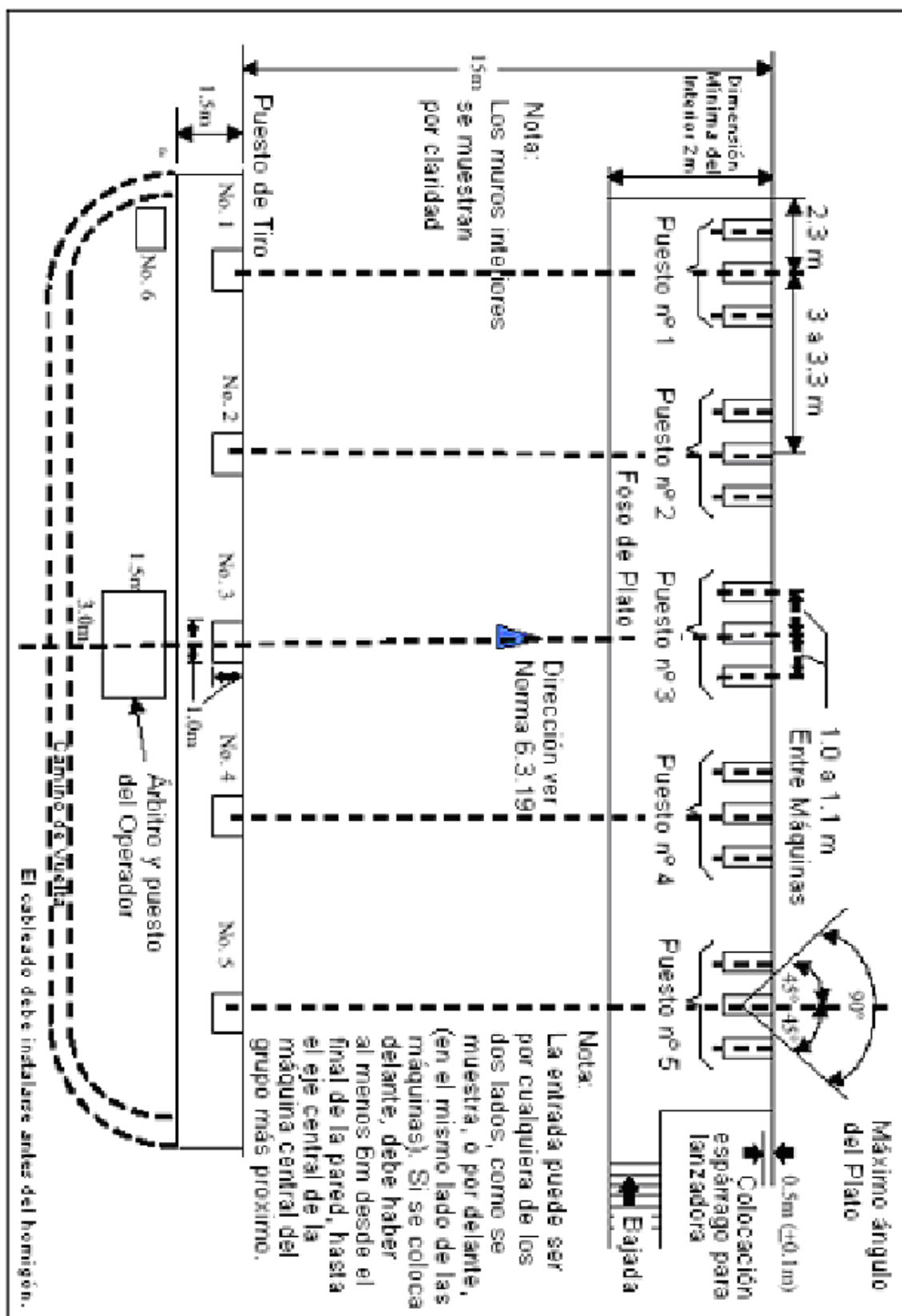
Debe estar marcado un sexto puesto, a unos dos metros hacia atrás y ligeramente a la izquierda del puesto 1, donde debe situarse el atleta número 6. Los seis puestos deben estar provistos de una mesa o banco donde los atletas puedan colocar sus cartuchos sobrantes y otros accesorios. Los puestos deben ser firmes y nivelados en todas direcciones. Cada puesto debe tener una pieza de madera o trozo de alfombra o de goma de unos 15 cm., cuadrado o redondo, sobre el cual el atleta pueda descansar su arma.

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

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

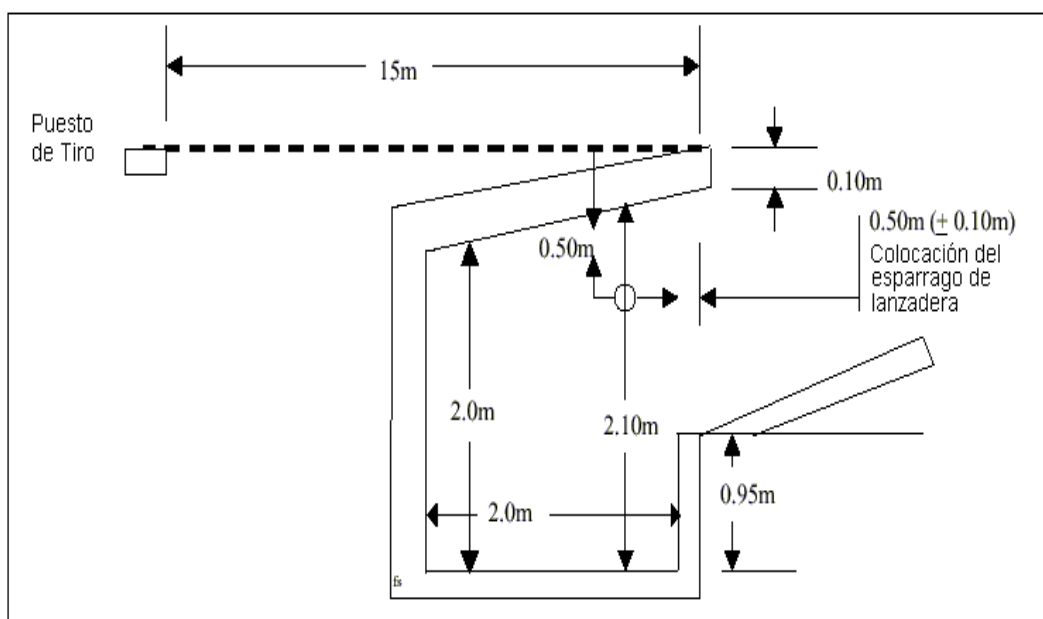


6.4.18.4 Polígono de Trap.





6.4.18.5 Sección de Fosa TRAP y DOBLE TRAP



6.4.19 Normas para Canchas de Doble Trap

6.4.19.1 El Foso

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

6.4.19.2 Distancias entre Fosos

Ver artículo 6.4.18.2 cuando se empleen Fosos de Trap.

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



6.4.19.3 Las Fosas (Máquinas Lanza platillos)

Cada foso de Doble Trap debe tener 3 máquinas fijas al suelo o a la pared delantera. El punto de lanzamiento a 0° de la máquina central del grupo debe estar indicado solamente por una marca pintada en la parte superior del techo. La distancia entre las máquinas, dentro de cada grupo, debe ser igual y de 1,0 m. a 1,10 m. (ver artículo 6.4.18.3). Las máquinas 1 y 3 deben estar a un mínimo de 1,50 m. de las paredes traseras.

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

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

Cuando se use un sistema eléctrico-manual de suelta debe ser diseñado de forma que sólo 1 botón pueda usarse para soltar los platos.

c. Los 5 puestos de tiro deben estar ubicados en una línea recta, a una distancia de 15 m. hacia atrás del borde delantero del foso. Debe estar delimitado claramente por un cuadrado de 1 x 1 m. El puesto 3 debe estar centrado respecto una línea perpendicular a la línea de Puesto de Tiro que se prolonga hacia la marca pintada sobre la máquina central del grupo. El puesto 2 se encuentra de 3 m. a 3,30 m. a la izquierda del puesto 3 y el Puesto de Tiro 1 está situado a la misma distancia a la izquierda del puesto 2.



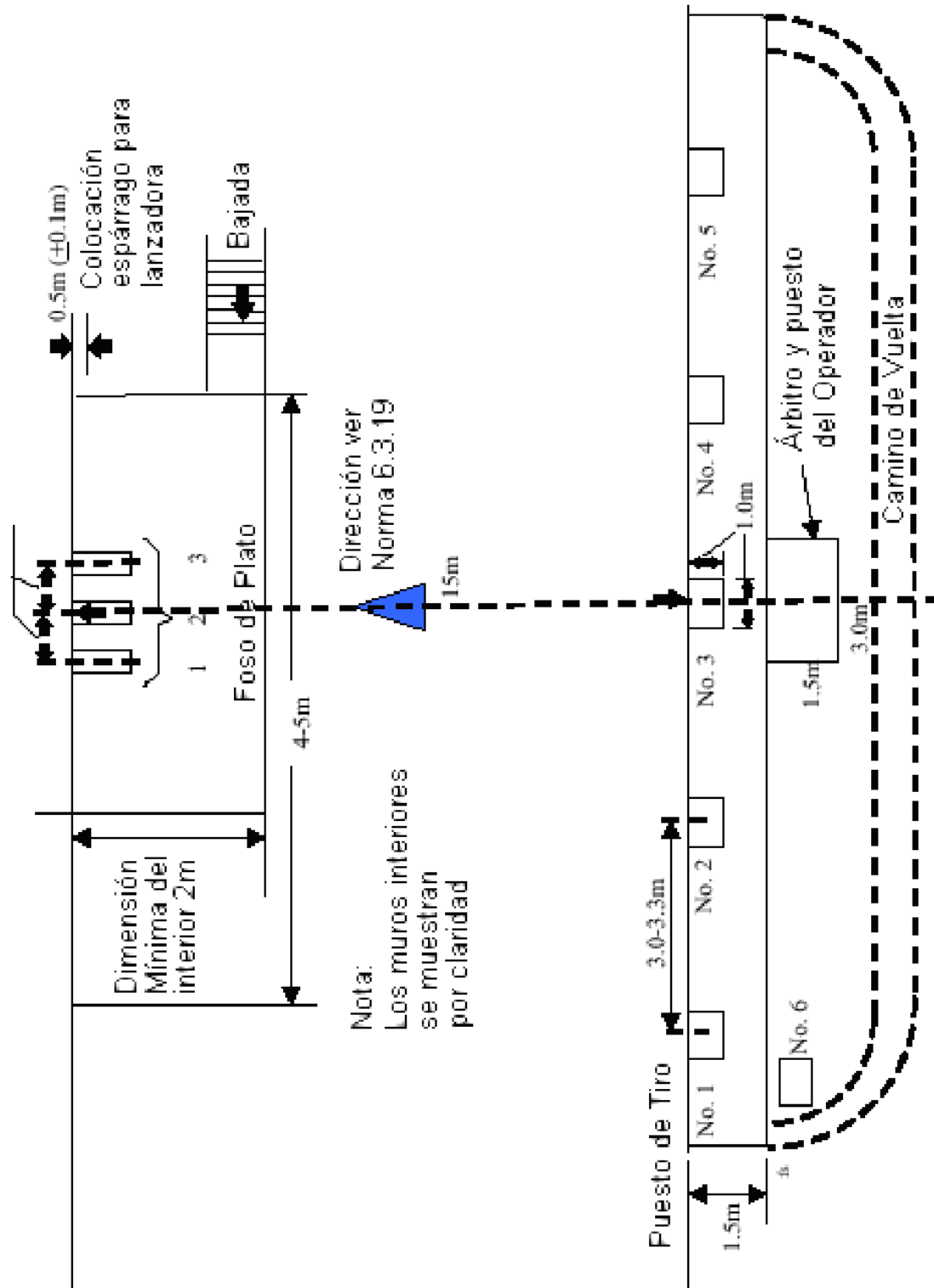
Asimismo, el puesto 4 está de 3 m. a 3,30 m. a la derecha del puesto 3 y el puesto 5 igualmente de 3 m. a 3,30 m. a la derecha del puesto 4. Debe estar marcado un 6º puesto, a unos 2 m. hacia atrás y ligeramente a la izquierda del puesto 1, donde debe situarse el atleta 6 al inicio de la competición. Los 6 puestos deben estar provistos de una mesa donde puedan colocar sus cartuchos sobrantes y accesorios de tiro.

Los puestos deben ser firmes y nivelados en todas direcciones y deben estar al mismo nivel que el borde frontal del techo del foso. Cada puesto (6) debe contar con una pieza de madera o trozo de alfombra o de goma de unos 15 cm., cuadrado o redondo, sobre el cual el atleta pueda apoyar su arma.

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



6.4.19.4 Polígono DOBLE TRAP separado – 3 Máquinas.





6.4.20 **Normas para los Polígonos de Skeet**

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

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

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

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



6.4.20.2 Distancias, Ángulos y Alturas del Plato

- a. Cada casa debe contener una máquina lanzadora de platos de arcilla en una posición fija. El brazo de lanzamiento de la máquina lanzadora de blancos en la casa alta, cuando está en posición horizontal, debe estar a $2.80 \text{ m} \pm 0.10 \text{ m}$ sobre el nivel de la estación 1 y el brazo de lanzamiento en la cámara baja debe estar $0.80 \text{ m} \pm 0.10 \text{ m}$ sobre el nivel de la estación 7..
- b. Los platos lanzados desde la caseta alta deben aparecer por un punto a $0,9 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m.}$ detrás de la marca del Puesto de Tiro 1 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) y a $3,05 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m.}$ por encima del nivel del puesto 1. Los platos lanzados desde la caseta baja, deben aparecer por un punto a $0,9 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m.}$ detrás de la marca del puesto 7 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) (trasladado $0,75 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m}$ hacia el exterior de la cuerda base) y a $1,05 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m.}$ por encima del nivel del puesto 7.
- c. Los platos lanzados correctamente deben pasar a través de un círculo de $0,90 \text{ m.}$ a $0,95 \text{ m.}$ de diámetro, con un centro situado a $4,60 \text{ m.} \pm 0,05 \text{ m.}$ por encima del punto central.
- d. En condiciones de tiempo en calma, el plato debe alcanzar una distancia de $68 \text{ m.} \pm 1,00 \text{ m.}$, medidos desde la fachada de las casetas detrás del puesto 1 y 7. Si la distancia correcta no pudiese medirse, el Jurado decidirá si la trayectoria de los platos.
- e. Los límites de tiro desde los puestos 1 al 7 son $40,3 \text{ m.} \pm 0,1 \text{ m.}$ 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 m. y a 69 m. para indicar la distancia de un plato normal. La parte superior de estos marcadores de distancia debe indicar el nivel del suelo.
- f. Debe instalarse una pantalla de seguridad en la abertura de cada caseta para que la persona encargada de la máquina no esté a la vista del atleta cuando éste ocupe cualquier puesto. Esta precaución es obligatoria como medida de seguridad para proteger al operador de posibles lesiones por disparos directos o de rebotes. Debe colocarse una barrera de alambre o de cuerda situada de 7 m. a 10 m. detrás del puesto 4, paralela a la base de la cuerda. No se permite a ningún espectador entrar dentro de esta barrera. El Referee o los Miembros de Jurado son responsables del cumplimiento de esta norma.



g. Los platos deben ser liberados por un sistema eléctrico-manual o electro microfónico (ver nota más abajo) con un dispositivo temporizador que debe estar instalado a fin de permitir que el operador vea y escuche a los atletas.

Para todos los Campeonatos de la ISSF el uso de un temporizador es obligatorio. Esto debe proporcionar para la liberación de los platos dentro de un tiempo indefinido, que va desde lanzado instantáneo hasta un máximo de tres (3) segundos después que el atleta ha pedido su plato.

El dispositivo de liberación debe estar diseñado de manera que con sólo un (1) botón (o interruptor) pueda liberar los platos dobles.

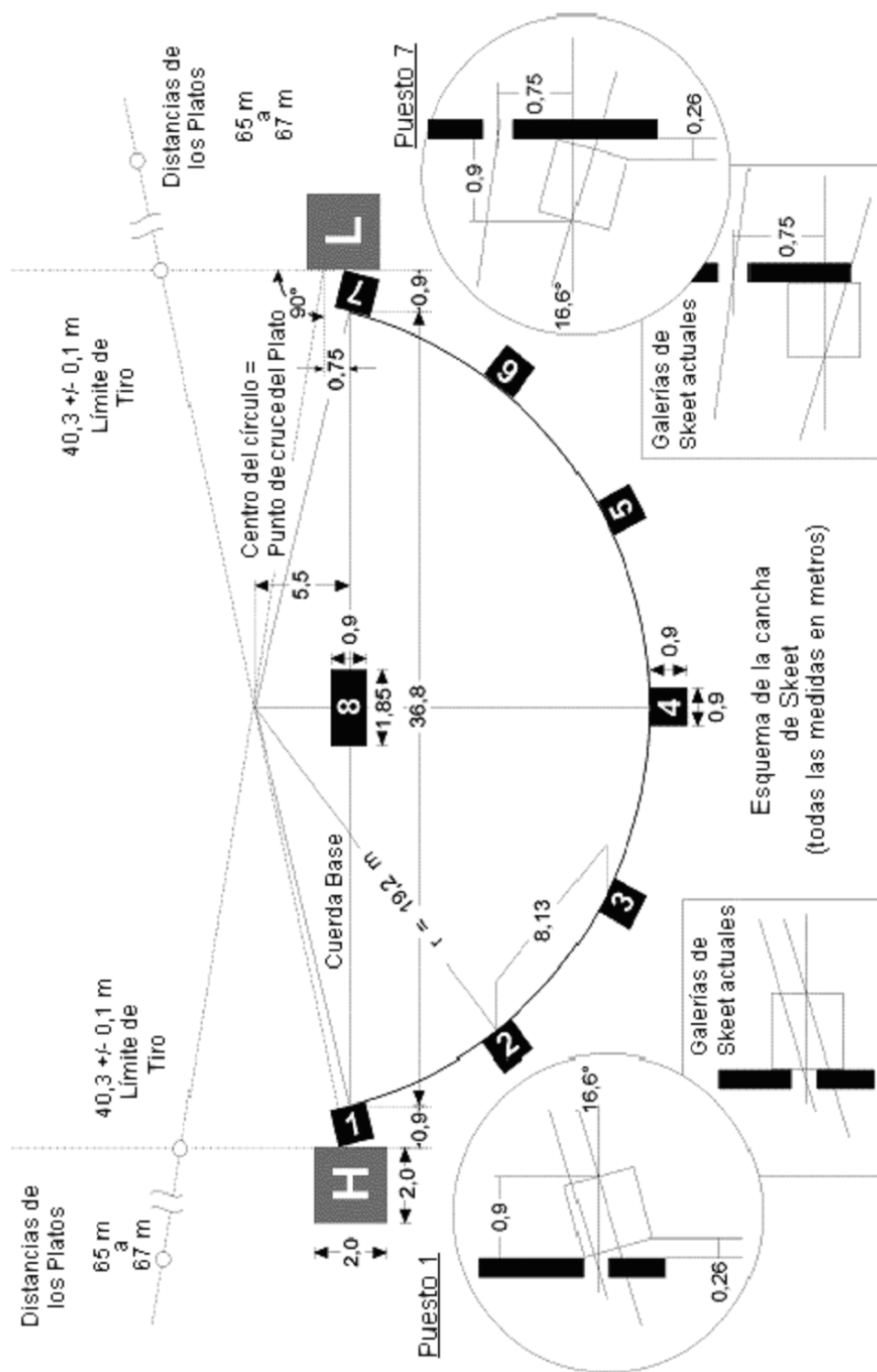
h. Nota: Si un sistema electro-microfónico se va a utilizar, deberá construirse de manera que pueda insertar en forma aleatoria un retardo variable de 0,2 a 3,0 segundos.

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



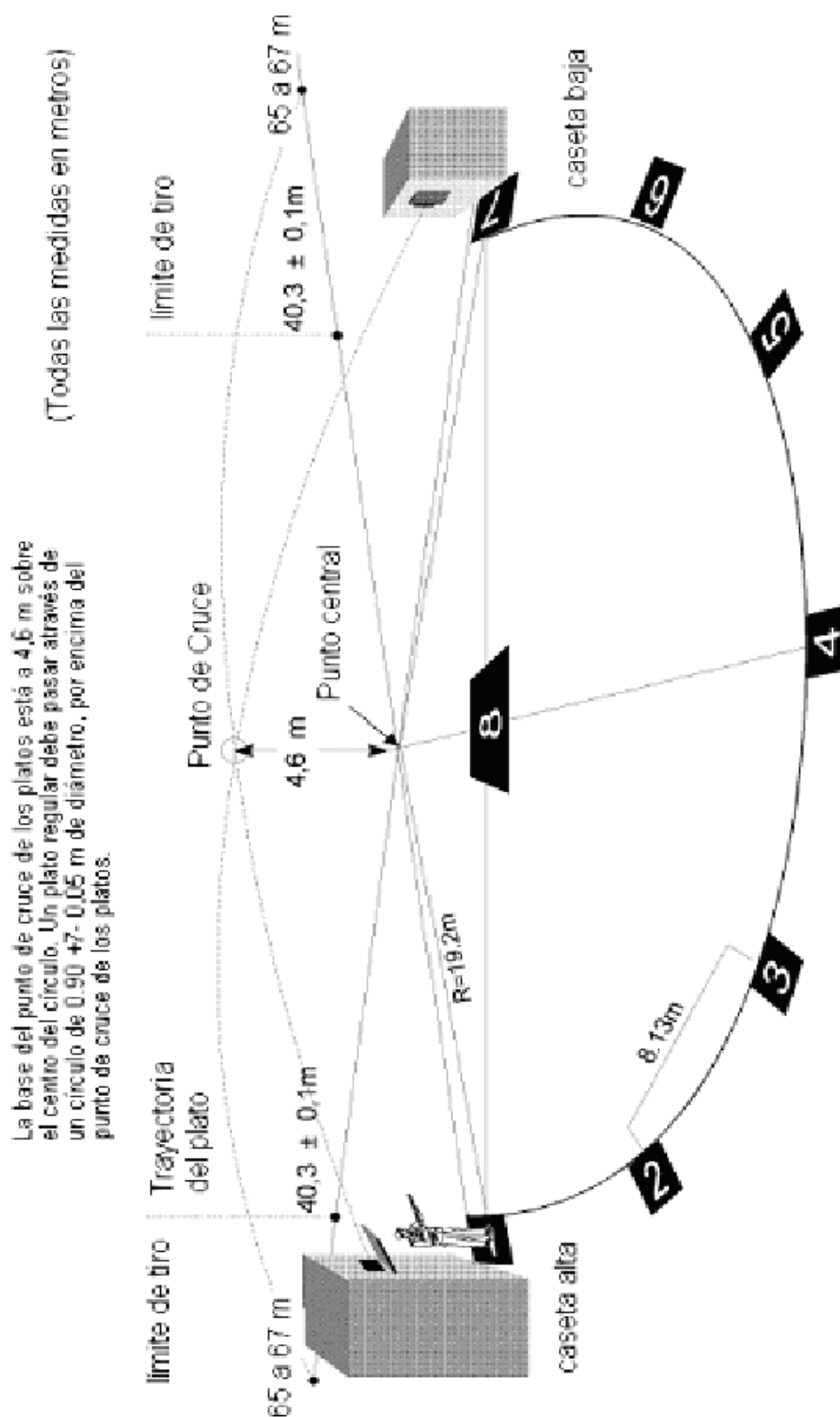
6.4.20.3 Polígono de Skeet

Los nuevos Polígonos de Skeet deben cumplir con estas especificaciones. Polígonos de Skeet construidos antes de 2013 con estaciones 1 y 7 frente y opuesto a la casa de blanco se aceptarán para Campeonatos ISSF





6.4.21.4 Polígono de SKEET





6.5

CALIBRES E INSTRUMENTOS

- a. Cada Comité Organizador debe proveer un juego completo de calibradores e instrumentos para el control de equipos en los Campeonatos de ISSF;
- b. Una lista detallada de los instrumentos de control de equipos que se requieren para la realización de pruebas de equipos de control y los requisitos y especificaciones de los instrumentos está disponible en la sede de la ISSF;
- c. El Delegado Técnico de la ISSF o el Presidente del Jurado de Control de Equipo debe revisar y aprobar todos los indicadores e instrumentos previos a la competencia;
- d. Patrón de de calibración para su uso en el examen de los instrumentos de control del material está disponible en la sede de la ISSF, y debe ser usado para calibrar los instrumentos de prueba antes de cada día de control y cuando sea considerada una descalificación durante o post competición (Formularios de reporte de calibración están disponibles en la sede de la ISSF); y
- e. Los dispositivos de medición utilizados para evaluar el espesor, la rigidez y la flexibilidad de la ropa de los atletas debe ser construido de acuerdo con regla 6.5.1 y ser aprobado por el Comité Técnico de la ISSF.

6.5.1

Dispositivo de medición de Espesor.



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



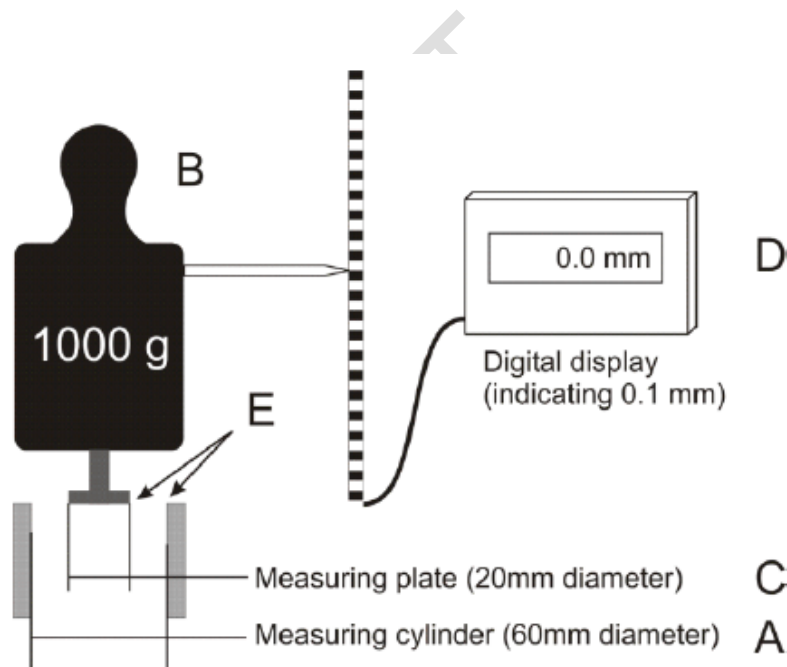
6.5.2 Dispositivo para medir la Rigidez

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

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

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

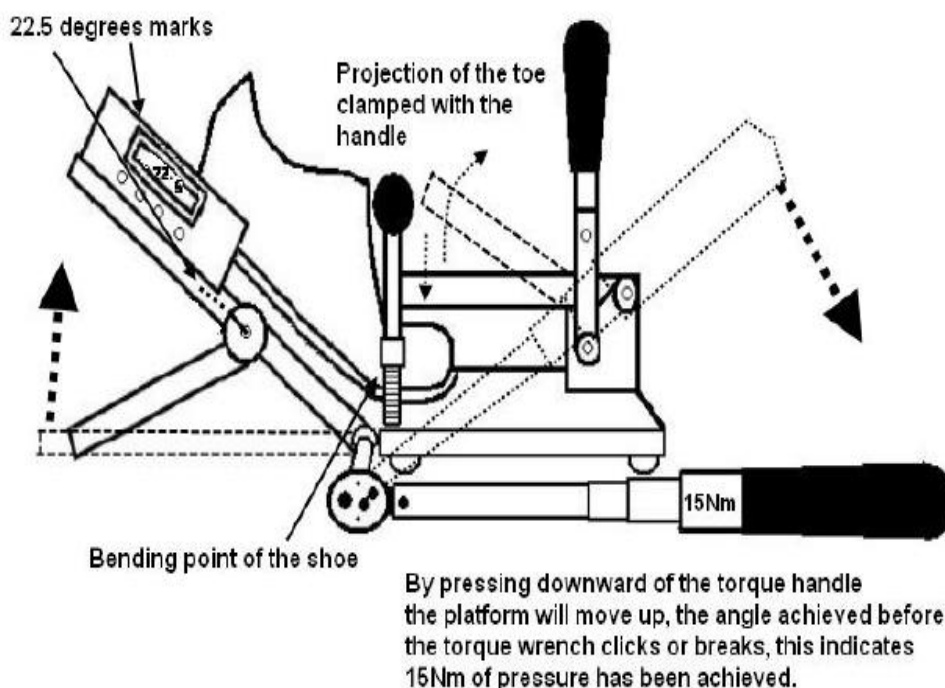
Pesa de Medición "B" Presiona la placa de medición "C" sobre la tela / material sobre el cilindro de medición "A."





6.5.3 Dispositivo de medición de la flexibilidad de la suela.

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



6.6 ADMINISTRACIÓN DEL CAMPEONATO

6.6.1 Programa y Horario del Campeonato

La Administración de los Campeonatos de la ISSF se llevará a cabo de acuerdo con esta Regla, excepto que la administración de los Campeonatos de Tiro de los Juegos Olímpicos y Continentales se llevarán a cabo de acuerdo con los estatutos y reglamentos del COI o la organización Continental NOC apropiada.



- 6.6.1.1 **Programa oficial del campeonato.** La oficina del Secretario General proporcionará un Programa de Campeonato estandarizado y coordinará la preparación de un Programa Oficial de Campeonato con cada Comité Organizador para ser Finalizado 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 publicarán en el sitio web de la ISSF y Comité Organizador deberá publicar el Programa Oficial y enviarlo a Federaciones Miembro tan pronto como sea posible.
- 6.6.1.2 **Horario oficial.** La oficina del Secretario General, el Comité Organizador y el Delegado Técnico designado para el Campeonato deberán preparar un Calendario Oficial detallado para cada Campeonato. Estos calendarios deben incluir un día oficial de llegada, al menos un día de entrenamiento oficial, los días de competición necesarios y un día de salida oficial. Los calendarios de Campeonatos Mundiales, incluyendo los días oficiales de entrenamiento y las ceremonias de apertura y cierre, no deben exceder 16 días. Los intervalos pueden estar abiertos para entrenamiento extraoficial adicional antes del Día Oficial de Entrenamiento a elección del Comité Organizador. Las Listas Oficiales deben proveer fechas y horarios para Entrenamiento Oficial, Entrenamiento Previo al Evento, Tanda de Eliminación, Tanda as de Clasificación, Finales de Informes, Finales y Ceremonias de Premiación. Deben ser publicados. En el sitio web de la ISSF tan pronto como sea posible después del taller anual de la ISSF para los organizadores en noviembre del año anterior al Campeonato. Los cambios de horario, aprobados por el Delegado Técnico, deberán hacerse lo antes posible. La fecha límite para la inscripción final y se distribuirá a todas las delegaciones participantes.
- 6.6.1.3 **Inscripciones Estado y Límites.** Las federaciones nacionales podrán inscribir un máximo de tres atletas por nación por evento que compiten por medallas (en competición) en campeonatos ISSF. Además, la Copa del Mundo de mayo, a elección del Comité Organizador, acepta un máximo de dos Inscripciones atleta adicionales por cada nación por evento que pueda competir por el estatus Olímpico MQS (MQS solamente) o Participar fuera de la competencia (OOC).
- 6.6.1.4 **Máximo de inscripción.** El Comité Organizador y Delegado Técnico deberán establecer el máximo de Inscripción (capacidad del Polígono) para cada evento en el programa. Inscripciones finales que exceden los máximos para un evento será colocado en una lista de espera y sólo se aceptarán si los espacios de inscripción estén disponibles antes de la fecha límite de inscripción tardía.
- 6.6.2 **Reunión Técnica**
- Una reunión técnica será llevada a cabo por el Director del Torneo y el Delegado Técnico se debe programar en el día anterior al primer día de competición, para informar a jefes de equipo de detalles de competencia y los cambios de horario.



6.6.3 **Entrenamiento**

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

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

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

6.6.4 **Inscripciones y confirmación de inscripciones**

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

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

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

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



6.6.5 **Listas de partida**

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

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

6.6.6 **Principios para la asignación de los Puestos de Tiro**

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

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

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

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

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

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

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

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

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



6.6.6.1 Pruebas Eliminatorias para Polígonos Exteriores 50 y 300 m.

Si la cantidad de atletas excede de la capacidad del Polígono, debe llevarse a cabo una competencia de Eliminación, excepto en Copa del Mundo junior este requerimiento puede no aplicarse por el Delegado técnico cuando sea requerido por limitaciones de horario.

- a) Toda Eliminación debe ser desarrollada completamente;
 - b) La Tanda a de Eliminación debe ser agenda da en el día anterior al de la Clasificación según el programa;
 - c) Los atletas clasificados consistirán en una cantidad proporcional de los atletas de mayor puntuación de cada tanda a eliminatoria, contando solamente los que hayan participado. La cantidad de atletas clasificados debe anunciarse tan pronto como sea posible.
 - d) **Fórmula:** La cantidad de Puestos de Tiro utilizables dividido por la cantidad de atletas de la competición multiplicado por la cantidad de atletas que hay en la tanda a = a la cantidad de atletas que pasan de la Eliminación a la de Clasificación, Ej. 60 puestos de tiro y 101 atletas;
- 1ª tanda a: 54 atletas al comienzo = 32,08 → pasan 32 atletas;
2ª tanda a: 47 atletas al comienzo = 27,92 → pasan 28 atletas.
- e) Cando son necesarias Eliminaciones para pruebas por equipos, los miembros del equipo / naciones deben ser divididos equitativamente entre las tandas de eliminación. Se deben registrar los resultados de los Equipo de esta tanda as;
 - f) Si los blancos disponibles son insuficientes para asignar dos miembros de cada Equipo en la primera Tanda a y los restantes miembros de cada equipo para la segunda Tanda a, entonces será necesario contar con tres tandas con un miembro de cada equipo en cada tanda a;
 - g) Un atleta que no reúnen los requisitos no se le debe permitir que sigan participando en la competencia, y
 - h) Si hay empate en últimos lugares de la Eliminación el orden del Ranking se determinará en función de las reglas de desempate.
 - h) Si hay empate de resultados en los últimos lugares en una Eliminación del orden de clasificación se determinará según las reglas de desempate.
 - i) Si una eliminación no está prevista en Copas del Mundo Junior y se han programado múltiples Tandas, se debe permitir a los Jefes de Equipo designar a sus atletas que participarán en la 1ra. y tandas subsiguientes.



6.6.6.2 **Horarios de los Equipos - 25 m. Pistola Tiro Rápido**

a) La segunda Etapa de 30 tiros debe comenzar después que todos los atletas completen la primera etapa de 30 tiros. Si hay menos atletas que los necesarios para completar todas las Tandas, la asignación de los Puestos de Tiro debería hacerse para dejar huecos en los últimos relays de la primera y segunda etapa;

b) Para la segunda etapa, la asignación de puestos de tiro será en orden de ranking de acuerdo a los resultados de los 30 tiros de la primer Etapa, con los atletas con resultados más bajos en la primera tanda a (relayé). Las posiciones de Partida dentro de cada Tanda a se decidirán por sorteo.

6.6.6.3 **Horarios de los Equipos -- 25 m. Pistola Mujeres**

El evento puede ser programado para 1 o 2 días. Si es factible, el evento debería ser programado para 2 días con la Etapa de Tiro Rápido y Final Olímpica en el segundo día. Si el evento está programado en más de dos días, el PET antes del primer día debería ser para la Etapa de Precisión. Allí debería haber un segundo PET en el primer día de la competición, después de la Etapa de precisión, para la Etapa de tiro rápido.

6.6.6.4 **Shotgun** squadding y draw rules are found in Rule 9.11.4.

6.6.6.5 **Blanco en Movimiento asignación Puesto de Tiro** Rule 10.7.3.1.

6.7 **ROPA DE COMPETICIÓN Y EQUIPAMIENTO**

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

6.7.2 Los atletas deben usar equipo y vestuario que sólo cumpla con las reglas de la ISSF.

6.7.3 Todos los equipos de atletas de Rifle, Pistola y Blanco en Movimiento están sujetos al Jurado de control de Equipo y una Sección de Control de Equipo establecido por el Comité Organizador.

6.7.4 **Normas para Ropa y Equipamiento**

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

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



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

6.7.4.4 Teléfonos móviles u otro dispositivo de mano de comunicaciones (Ej.: tablets, etc.) dispositivos electrónicos dispositivos de pulsera (Ej. relojes inteligentes) no pueden ser utilizada por atletas en la Línea de tiro

6.7.5 **Código de Vestimenta ISSF**

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

6.7.6 **Control de Equipo**

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



6.7.6.2

Procedimientos de Control de Equipos

- a) El Comité de Organización debe informar a los Jefes de equipo y atletas, donde y cuando pueden realizar la inspección de sus equipos antes o durante las competiciones
- b) La Sección de Control de Equipo debe ser abierta para proporcionar inspecciones voluntarias al equipo de los deportistas, empezando por el día oficial de entrenamiento y continuando hasta el último día de competencia de Rifle, Pistola y Blanco en movimiento;
- c. Equipos de calibración deben ser utilizado para comprobar los instrumentos de prueba antes de cada día de control y cuando una descalificación es considerado durante las pruebas post-competencia;
- d. Se recomienda a los atletas llevar todos los elementos del equipo a la Sección Control de Equipo para comprobar, si tienen dudas si van a pasar un control post-competencia.
- e. La Sección de Control de Equipo debe garantizar que todas las chaquetas y pantalones de tiro de rifle se identifican con un precinto con un número de serie único que está registrado para el atleta. El sello debe ser diseñado de modo que no se pueda retirar sin romperlo. Los sellos emitidos previamente por "sólo una vez" en las inspecciones de vestimenta (2013 y anteriores) cumplen este requisito. Chaquetas y pantalones sin precinto se deben verificar para comprobar el cumplimiento de las Normas de la ISSF y si se dispone de precintos colocarlos y registrarlos para ese atleta. Jurados de Rifle y Control de Equipo utilizarán los sellos de la chaqueta y los pantalones para llevar a cabo controles aleatorios en cumplimiento de la regla 7.5.1.2;
- f. La Sección de Control de Equipo debe llevar un registro de las armas, chaqueta y los pantalones de tiro que comprueban , con el nombre del atleta , la marca (fabricante), número de serie y calibre de cada arma comprobado en una tarjeta de control ;
- g. Es responsabilidad del atleta que cualquier cilindro de aire o CO2 se encuentre dentro de la fecha de validez del fabricante (máximo diez años), lo que puede controlarse en Control de Equipo y dar recomendaciones de asesoramiento;
- h. Una copia de la tarjeta de control se le da al atleta que debe conservar con su equipo en todo momento. Si un atleta pierde su tarjeta de control, deberá pagar 10,00 euros para reemplazarla, y
- I. Si un artículo de ropa rifle se reenvía para un segundo o subsiguiente prueba durante el mismo campeonato, se aplicará una tarifa de re inspección de 20,00 EUR.

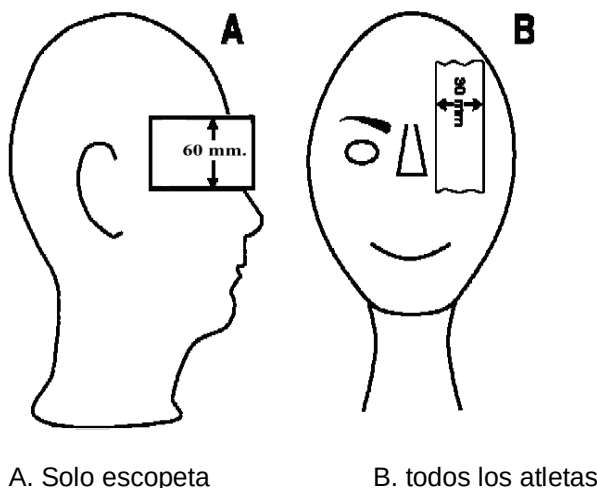


6.7.7 **Número dorsal (Bib) y artículos usados por los atletas**

- 6.7.7.1 Todos los deportistas deben estar provistos de un Número dorsal (Bib) para llevar en la parte posterior de la prenda exterior por encima de la cintura durante toda la competencia. El Número dorsal deberá mostrar el número asignado al atleta para ese campeonato, apellido, inicial y nación (abreviatura del COI solamente). Si se utiliza la bandera de la nación, debe ser colocada a la izquierda de la abreviatura del COI nacional. La altura de las letras en los nombres deben ser lo más grande posible, pero ninguna letra o número podrá ser inferior a 20 mm. (Escopeta, ver 9.12.2, 9.12.3).
- 6.7.7.2 El número dorsal deberá ser usado por todos los atletas, en la espalda y por encima de la cintura, en todo momento durante su participación en el entrenamiento pre competencia y competencias. Si el número dorsal está disponible y no es usado, el atleta no puede competir.
- 6.7.7.3 Todos los atletas deben cumplir con Elegibilidad de ISSF, Derechos comerciales de la ISSF y Normas patrocinio / publicidad de la ISSF. Estas normas regulan aspectos tales como emblemas, el patrocinio, la publicidad y las marcas comerciales de ropa junto con los controles y sanciones.

6.7.8 **ANTEOJERAS**

- 6.7.8.1 **Anteojeras Laterales (solo escopeta).** Están permitidas (en uno o ambos lados) unidas al sombrero, gorra, anteojos de tiro, o a una vincha, que no exceda la profundidad de 60 mm. para los atletas de escopeta Regla 9.13.4)
A. El borde delantero de una anteojera lateral no debe extenderse hacia delante más de 30 mm. del punto central de la frente, cuando se ve de costado. Los laterales de anteojera deben ser hechos de material plástico
- 6.7.8.2 **Anteojeras frontales** para cubrir el ojo que no apunta de no más de 30 mm. de ancho (B) están permitidas a todos los atletas.





6.7.9 Verificaciones Post-Competición

6.7.9.1 Los controles posteriores a la competencia deben llevarse a cabo después de las Competencias de Eliminación y Clasificación y durante el tiempo de Presentación antes de las Finales de acuerdo a lo especificado en las Guidelines Control de Equipamiento de la ISSF." El Jurado Control de Equipo es responsable de supervisar la conducción de todos los controles posteriores a la competencia. Los jueces del mismo género de los atletas deben estar disponibles para el control de ropa y de taping. Fallar en los controles posteriores a la competencia lleva consigo como resultado la descalificación (DSQ):

a) Rifle: ropa tiro, ropa interior, taping y especificaciones de Rifle (Peso del disparador cuando sea aplicable);

b) Pistola: zapatos, taping, peso del disparador, dimensiones y cachá (8.12), control de velocidad y peso de la munición cuando sea aplicable;

c) Escopeta Véanse las normas de escopeta; y

d) Blanco Móvil: peso del rifle, potencia del telescopio (10 m.), peso del disparador (50 m. 10.4.3.6 a) y cintas marcadoras.

e) Todas las disciplinas: no reportarse para un control post-competición después hacer un reporte escrito para informar.

6.7.9.2 Si un atleta no supere el control posterior a la competición, el presidente del jurado Control de Equipo u otro de Control de Equipo o Miembro del Jurado de Competición deben confirmar que la prueba fue realizada correctamente y Que la atleta es descalificado. El procedimiento de confirmación debe incluir el uso de equipos de prueba de calibración para confirmar que los instrumentos de prueba miden con precisión.

6.7.9.3 Apelaciones contra una descalificación por la prueba post-competición podrán presentarse al Jurado de Apelación. El Jurado de Apelación debe decidir si la prueba se ha realizado correctamente, pero no puede repetir la prueba. El Jurado de Apelación puede revocar una descalificación de un control post competición si encuentra pruebas que le fue realizado incorrectamente.

6.7.9.4 Control dirigido (selección de los atletas de forma no aleatoria) se puede realizar cuando un jurado tiene evidencia creíble que un atleta ha alterado o Intento de alterar su arma, ropa o equipo.



6.8 DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN

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

- a. Los Jurados de Competición supervisan la conducción de eventos en cada disciplina (Rifle, Pistola, Escopeta, Blanco en Movimiento).
- b. Jurados RTS (Results, Timing y Scoring) supervisan puntuación y resultados.
- c. Los Jurados de Control de Equipos supervisan los controles de ropa y equipamiento de los atletas.

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

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

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

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

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

6.8.6 Durante los entrenamientos y competencias los Miembros del Jurado son responsables del control de la ropa y Equipamiento de los atletas que deben cumplir las normas de Elegibilidad y Patrocinio de la ISSF (4.4.4.7 y 6.7.7.3)

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



- 6.8.8 Una mayoría del Jurado debe estar siempre presente en el Polígono durante las competencias para que, cuando sea necesario, puedan reunirse y tomar decisiones de forma inmediata.
- 6.8.9 Los Miembros de Jurado tienen derecho a tomar decisiones individuales en las competencias, pero deben consultar con otros Miembros de Jurado y Oficiales de Polígono cuando existe alguna duda. Si un Jefe de Equipo o atleta no está de acuerdo con la decisión individual del Jurado podrá solicitar una decisión por mayoría del Jurado mediante una protesta escrita.
- 6.8.10 Los Miembros de Jurado deben ser completamente imparciales en la toma de decisiones, independientemente de la nacionalidad, identidad racial, religiosa, étnica o cultural de los atletas que estén involucrados.
- 6.8.11 Los jurados deben hacer frente a cualquier protesta que se les presente de acuerdo con las reglas de la ISSF. Después de consultar con los Oficiales de Polígono y otros directamente interesados, el Jurado debe pronunciarse sobre cualquier protesta.
- 6.8.12 Un jurado debe retrasar el inicio de un final si una protesta involucra atletas que podrían, dependiendo de la decisión de la protesta, clasificarse para la final. El Jurado RTS puede liberar una Lista de Partida de la Final si una protesta no implica atletas que se pueden clasificar para la final. Los resultados finales oficiales no pueden ser liberados hasta todas las protestas y apelaciones se deciden.
- 6.8.13 Un jurado debe decidir todos los casos que no estén previstos en el Reglamento de la ISSF. Tales decisiones deben hacerse dentro del espíritu y la intención de Normas de la ISSF. Tales decisiones deben ser incluidas en el Informe de un Presidente del Jurado que se presenta al Delegado Técnico después de cada campeonato.
- 6.8.14 Atletas y Oficiales de Equipos no deben ser Miembros de Jurado. Los Miembros de Jurado no deben aconsejar, entrenar o ayudar a los atletas más allá del alcance de las Reglas de la ISSF en cualquier momento durante la competición.
- 6.8.15 El Presidente del Jurado es responsable de los horarios y las actividades del Jurado para asegurar la presencia de miembros suficientes en todo momento, incluyendo todos los Oficiales y Entrenamiento PET.
- 6.8.16 El Presidente del Jurado deberá preparar un informe sobre decisiones del jurado y las acciones que se han de presentar a la Secretaría General a través del Delegado Técnico, lo antes posible, después del Campeonato.



6.9 **COMITÉ ORGANIZADOR. OFICIALES DE COMPETICIÓN**

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

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

El CRO es responsable de la rápida corrección de fallas de cualquier equipamiento y de poner a disposición a expertos y suministros necesarios para operar el polígono. Un servicio de reparación debe estar a disposición inmediata del CRO en todo momento. Se recomienda especialmente que se designe un asistente del CRO para que le sirva de respaldo, especialmente para mantener la documentación del polígono y los informes de Incidentes de Polígono (formulario IR) con respecto a las eventualidades e irregularidades que ocurren durante la competencia.

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

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

- a. Es responsable ante el CRO por el desarrollo de la competición en la sección de blancos que se les ha confiado;
- b. Controla los nombres y números dorsales de los atletas para asegurar que corresponden con la lista de partida;
- c. Se asegura que las armas, equipamiento y accesorios de los atletas han sido examinados y aprobados;
- d. Controla las posiciones de tiro y avisa al jurado las irregularidades;
- e. Se asegura que las órdenes del CRO sean cumplidas;
- f. Toma las acciones necesarias en relación con una falla, protesta, disturbios, o cualquier otro asunto que surja durante la competición;
- g. Ser responsable por el registro preciso de los disparos por los Secretarios encargados de las anotaciones, cuando se utilizan blancos de papel;
- h. Supervisa el correcto funcionamiento de los blancos;
- i. Recibe las protestas verbales y las reporta a un Miembro de Jurado;



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

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

6.9.3 **Deberes y Funciones del Oficial Jefe RTS**

El CRTSO es designado para cada Campeonato. El está a cargo de todos los RTSO, Inscripciones y de los Resultados. El CRTSO es responsable de la correcta conducción de todas las calificaciones y operación de los resultados del Campeonato.

6.9.4 **Oficiales RTS (RTSO) Deberes y Funciones.**

Un RTSO debe ser designado para cada Polígono que se utiliza para Competiciones de Clasificación. Los RTSO son responsables de trabajar con el Jurado de RTS, el Jurado de Competición, los RO y el Proveedor de Resultados Oficiales para facilitar la realización de la puntuación y las operaciones de resultados en sus Polígonos.

6.10 **EST. OPERACIONES DE COMPETICIÓN**

6.10.1 **EST. OFICIAL TÉCNICO**

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

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

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

6.10.2 **Oficiales de Blancos**

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

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

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

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



6.10.3 **Deberes de Miembros de Jurado – Sistema de Blancos Electrónicos**

- 6.10.3.1 Los Miembros de Jurado de Clasificación estarán presente en los polígonos para supervisar las operaciones de clasificación y ayudar en la solución de cualquier asunto relacionado con la puntuación. Los Miembros de Jurado de Competición de Pistola deben asistir en casos en que las decisiones o acciones deben tomarse y sólo hay dos o menos Miembros de Jurado de Clasificación disponibles.
- 6.10.3.2 Antes de cada tanda, un Miembro del Jurado debe inspeccionar el sistema de Sistema de Blancos Electrónicos para confirmar que:
- a. Que no haya agujeros de impactos en la superficie blanca de los blancos;
 - b. Que cualquier marca de impacto en el bastidor está claramente indicada;
 - c. Que las Hojas de Control son renovadas; y
 - d. Que el Blanco Testigo no tenga impactos fuera del área central que es cubierta por la Hoja de Control.

FAT



6.10.4 **Tirando sobre Blancos Electrónicos**

- a) Los atletas deben familiarizarse durante el entrenamiento con los botones de control que alteran la presentación del blanco en la pantalla del monitor (ZOOM) y con el cambio de blanco de ensayo (SIGHTING) a blanco de competición (MATCH);
- b) En eventos de 10 m., 25 m. y 50 m. cambiar desde ensayo (Sighting) a competición (MATCH) es bajo control de Personal de Polígono. Si algún atleta tiene dudas, debe preguntar a un Oficial de Polígono;
- c) En eventos Rifle 3Posiciones, después que los atletas completen la posición Rodilla o Tendido, el cambiar de MATCH a Ensayo y regresar a MATCH es responsabilidad del atleta. Los atletas pueden disparar tiros ilimitados de Ensayo antes de comenzar los disparos MATCH en las posiciones Tendido y Pié. No se permite ningún tiempo adicional para estos disparos de Ensayo. Si un atleta falla inadvertidamente en cambiar de MATCH a Ensayo después de cambiar posiciones, cualquier disparo grabado como tiro adicional en la posición anterior debe anularse y el Blanco debe ser restablecido a Sighting (Ensayo).
- d) No le está permitido al atleta oscurecer la pantalla del monitor o cualquier parte de la pantalla. Toda la pantalla debe ser visible para el Jurado y el personal de Polígono;
- e) Atletas y Oficiales de Polígono no deben tocar los paneles de control de la impresora y / o tiras de impresora antes que finalice el tanda a o evento, excepto cuando sea autorizado por el Jurado;
- f) Los atletas deben firmar la tira de papel (al lado de la puntuación total) antes de salir del Polígono para identificar su resultado.
- g) Cuando un atleta no firma la tira de papel un miembro del Jurado u Oficial de Polígono debe poner sus iniciales en la cinta de la impresora para que pueda ser enviada a la Oficina de Clasificación.

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

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

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



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

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

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

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

Si el impacto es registrado y mostrado, pero el atleta protesta el valor indicado de acuerdo con la Regla 6.16.5.2:

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



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

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

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

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

c) El Blanco Testigo (25 m.);

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

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

f) El Informe de Incidente de Polígono;

g) La LOG print; y

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

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

6.10.8.3 No se debe realizar “CLEAR LOG” antes que el Jurado de RTS dé la autorización.

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

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

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

6.10.9 **FALLA de EST**

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



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

- a) La hora de la falla y la hora de finalización de la competencia deben ser registrados por el CRO y el jurado;
- b) Todos los disparos de competición completados de cada atleta deben ser contados y registrados. En el caso de un falla en el suministro de energía de un polígono, esto puede implicar la espera hasta que el suministro de energía sea restaurado para habilitar la cantidad de disparos registrados por el blanco, y no necesariamente en el monitor del puesto de tiro, que se establezca, y
- c) Después que la falla es solucionada y el polígono está en funcionamiento, un adicional de cinco (5) minutos se añade al tiempo de la competencia restante. El tiempo para la reanudación se anunciará a través del sistema de altavoces al menos cinco (5) minutos antes. Los atletas deben poder retomar su posición cinco (5) minutos antes que se reinicie la competencia. Se deben permitir ilimitados tiros de ensayo dentro del tiempo restante, pero solamente antes de reanudar con los disparos de competición.

6.10.9.2 **Cuando falla un solo blanco**

- a) Si el EST no puede ser reparado en cinco (5) minutos, el atleta debe ser movido a un Puesto de Tiro de reserva;
- b) Cuando el atleta está listo para tirar, debe ser otorgado un **adicional de cinco (5) minutos** al tiempo remanente; y
- c) Se le deben permitir ilimitados tiros de ensayo antes de comenzar con los tiros de Competición remanentes.



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

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

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

- a. El atleta debe continuar directamente la competición;
- b. El valor, ubicación y hora de tiro de este disparo extra deben ser registrados, número del disparo (después incluyendo el disparo errado), su valor, ubicación, y número del Puesto de Tiro deben ser entregados al jurado en forma escrita.
- c. Después del final de dicho tanda a, se aplicará el procedimiento de examen de EST. Con esta información, la hora del disparo extra y su ubicación, el Jurado de Clasificación determinará si todos los tiros, incluyendo el disparo extra, están registrados en el "computer record".
- d. Si todos los disparos están registrados correctamente, entonces el disparo cuestionado (disparo que no fue registrado o mostrado) se contarán en el resultado del atleta, así como el disparo realizado inmediatamente después (como disparo "extra"), pero el último disparo efectuado (adicional a la competición) será anulado;
- e. Si el tiro cuestionado no se localizó aplicando el Procedimiento para el examen EST o se confirmó como falta fuera del blanco (Nota: Esto significa que un tiro cuestionado de 10 m. no pudo ser encontrado en la tira testigo o la cara del blanco; En el blanco testigo, en la hoja de control o en la tarjeta testigo o hubo pruebas que un tiro de 50 m. o 300 m. una falta fuera del blanco), entonces el tiro cuestionado debe ser anotado como falta y el último tiro disparado (adicional a la competición) debe ser anulado; o
- f. Si el disparo cuestionado no pudo ser localizado en la memoria de la computadora, pero se encuentra en otra parte, el Jurado RTS determinará la validez y calificación del disparo reclamado, y
- g. Si no se encuentra un tiro cuestionado de 50 m. o 300 m., el jurado debe decidir si anota el disparo perdido y anula el último disparo o, si no hay evidencia creíble que el disparo cuestionado está fuera del blanco, el jurado Puede llegar a la conclusión que se produjo una anomalía en el sistema de blanco y contar el tiro extra en lugar del disparo perdido y el último tiro disparado.



- 6.10.9.4 Si el tiro extra disparado como dirigido no se registra o muestra y el EST no puede ser reparado dentro de los cinco (5) minutos:
- a. El atleta debe ser desplazado a una posición de reserva;
 - b. Cuando esté listo para disparar, un **adicional de cinco (5) minutos** deberá adicionarse al tiempo remanente de competición y se le permitirán ilimitados tiros de ensayo;
 - c. **En eventos de 10 m. y 50 m. Rifle y Pistola** el atleta deberá repetir 2 tiros de competición no registrados o mostrados en el blanco anterior;
- 6.10.9.5 **En eventos 10 m. Blanco en Movimiento**, se le permitirá al atleta dos (2) minutos para reasumir su posición y después se le permitirán dos (2) tiros de ensayo adicionales Regla 10.7.4.2). Entonces repetirá los dos (2) disparos de competición que no se registraron o mostraron en el blanco utilizado con anterioridad y disparar los tiros restantes de la serie. El atleta se acreditará con la puntuación de todos los disparos que fueron mostrados en el monitor del primer blanco más la puntuación de todos los disparos de competición propiamente disparados que fueron mostrados en el segundo blanco utilizado. Si los dos (2) disparos adicionales se encontraron más tarde en el registro informático del blanco anterior serán anuladas.



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

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

6.11.1.1 **Tiempo de Preparación y Ensayo**

A los atletas se les debe dar 15 min. De preparación y ensayo antes del inicio de tiros de COMPETICIÓN para hacer su preparación final y disparos de ensayo ilimitados.

- a. El tiempo de preparación y ensayo debe finalizar 30 segundos antes del horario oficial de tiros de competición.
- b. Los blancos de ensayo deben estar visibles por lo menos 15 minutos antes del comienzo del Tiempo de Preparación y de ensayo;
- c. Los Atletas no deben ubicar sus armas y equipamiento en sus puestos de tiro hasta que el CRO llame a los atletas a la línea;
- d. El CRO deberá llamar a los atletas a la línea por lo menos 15 minutos antes del comienzo del Tiempo de Preparación y ensayo;
- e. Si hay más de un tanda a, en cada uno se le debe permitir el mismo tiempo para llevar su equipamiento a la línea de tiro;
- f. Después que el CRO (CRO) llama a los atletas a la línea, se les permitirá manipular sus armas, realizar tiro en seco (debe ser retirada la bandera de seguridad) llevar a cabo sostén y ejercicios de puntería en la línea de tiro antes del comienzo del Tiempo de Preparación y de tiros de ensayo;
- g. Los controles Pre-competición realizados por el jurado y Oficiales de Polígono deberán completarse 15 minutos antes del comienzo del Tiempo de Preparación y tiros de ensayo;
- h. El Tiempo de Preparación y de tiros de ensayo comienza con el comando: **“PREPARATION Y SIGHTING TIME...START** Ningún disparo debe ser realizado antes de la orden **“START”**;
- i. Si un atleta realiza un disparo **antes del comienzo** del Tiempo de Preparación y tiros de ensayo debe ser descalificado si la seguridad estuvo involucrada (6.2.3.5). Si no la estuvo, el primer disparo de competición deberá registrarse como perdido (cero); y
- j. Después de 14 minutos 30 segundos, (30 segundos antes del fin del tiempo de preparación y ensayo) el CRO debe anunciar **“30 SEGUNDOS”**.



- k. Al finalizar el tiempo de preparación y ensayo el CRO debe anunciar **“FIN DEL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO. ALTO.”** Tiene que haber una breve pausa de aproximadamente 30 segundos para que el Oficial de Blancos cambie los blancos a MATCH.
- l. Si un atleta efectúa un disparo después de "FIN DE PREPARACIÓN Y ENSAYO... ALTO" y antes del "TIROS DE COMPETICIÓN... START" , el tiro no debe ser considerado como un tiro de competencia y dos puntos de penalización se deben en el primer tiro de competencia.

6.11.1.2 **COMIENZO DE LA COMPETICIÓN (“START”)**

- a. Cuando todos los blancos han sido cambiados para "MATCH" el CRO dará el siguiente comando **“MATCH FIRING...START.”** Se considera tiro de competición cuando el CRO ha ordenado **“START”**.
- b. Cada disparo efectuado después **“START”** debe ser registrada como tiro de competición, sin embargo, se permiten tiros en seco;
- c. Después de **START**, No están permitidos tiros de ensayo extras, excepto para los cambios de posición en los eventos 50 m. Rifle 3 posiciones (Regla 7.7.3) o cuando lo autorice el Jurado;
- d. Cualquier tiro de ensayo extra disparado contraviniendo con estas Reglas debe ser calificado como un disparo errado en competición;
- e. El CRO debe informar a los atletas por alto parlantes del tiempo remanente a los diez (10) y cinco (5) minutos antes de la finalización del tiempo oficial;
- f. Un tiro que no haya sido disparado durante el tiempo de tiros de competición debe ser calificado como errado, en el último blanco de competición, salvo que el CRO o un Miembro del Jurado haya autorizado tiempo extra; y
- g. Si durante los tiros de competición en 10 m. con EST, el Jurado instruye al atleta para cambiar su puesto de tiro, se le debe ofrecer dos (2) minutos de tiempo adicional y tiros de ensayo antes de reanudar los tiros de competición.

6.11.1.3 **COMANDO “STOP”**

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

- a. Si un tiro es disparado después de la orden o señal **“STOP,”** este tiro debe ser calificado como errado; y
- b. Si el tiro no puede ser identificado, debe ser deducido el mayor disparo del resultado de ese blanco y calificado como errado.



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

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

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

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

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

- a. si el atleta es consciente de la situación, debe levantar la mano que no empuña para indicar al Oficial de Polígono que tiene un problema. El Oficial deberá supervisar la descarga del arma y el atleta no será penalizado. No se le concederá tiempo extra; o
- b. Si el atleta no tiene conocimiento de la situación y dispara dos balines a la vez, debe informar de esto a un oficial de polígono. Si hay dos (2) impactos en el blanco, la puntuación del disparo de mayor valor será contada y el segundo tiro será anulado. Si hay sólo un (1) impacto en el blanco, este será contado.

6.11.3 **Interrupciones en eventos de 10 m., 50 m. Rifle y Pistola. Y 300 m. Rifle**

6.11.3.1 Si un atleta tiene que dejar de disparar por más de tres (3) minutos sin culpa propia y esta interrupción no fue causada por un mal funcionamiento de su arma o munición, puede exigir tiempo adicional igual a la cantidad de tiempo perdido, O el tiempo restante cuando ocurrió la interrupción, más un (1) minuto, si ocurrió durante los últimos cinco (5) minutos de la competición.

6.11.3.2 Si un atleta 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 atleta es trasladado a otro puesto de tiro, puede tener ilimitados tiros de ensayo al principio de su tiempo de tiro restante junto con cualquier extensión de tiempo concedida más cinco (5) minutos adicionales.

a) Oficiales de Polígono o Miembros del Jurado deberán asegurarse que se registre una explicación completa en un Reporte de Incidente; y

b) Toda prórroga permitida por el Jurado u Oficiales de Polígono deberá ser documentada, indicando la razón en un Reporte de Incidente.



6.11.4 **Llegada tarde de un atleta**

Si un atleta llega tarde a una competición, puede participar, pero no se le dará tiempo extra. Si un atleta llega después del Tiempo de Preparación y Tiros de Ensayo, no se dará ningún tiempo de Ensayo adicional. Cuando se demuestre que la llegada tardía de un atleta se debe a circunstancias ajenas a su voluntad, el Jurado debe conceder tiempo extra, incluido el tiempo de Preparación y Ensayo, si esto no retrasa el inicio de la Final o interrumpe el programa general de tiro. En este caso, el jurado determinará cuándo y en qué Puesto de Tiro puede comenzar el atleta.

6.11.5 **Tiros irregulares - Demasiados disparos en un evento o posición**

Si un atleta en un evento de 10 m., 50 m. o 300 m. dispara más tiros en el evento o posición que los previstos en el programa, el tiro adicional debe ser anulado en el último blanco de competición. Si no se puede identificar el disparo, el tiro de mayor valor debe ser anulado en el último blanco de competición. El atleta también debe ser Penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada tiro excesivo disparado, deducido del tiro (s) de menor valor en la primera serie.

6.11.6 **Tiros cruzados**

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

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

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

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

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

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

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

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



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

- a. Si el Oficial de Polígono o Secretario de Puesto confirma por su observación del atleta y su blanco que el tirador no realizó el disparo;
- b. Si un tiro perdido es reportado por otro atleta o Secretario de Puesto u otro Oficial de Polígono y aproximadamente a la misma hora, y desde dos o tres puestos de tiro vecinos; y
- c. Cuando se utilizan EST en 300 m. tiros cruzados no deberían registrarse en el blanco, sino que una indicación será recibida en el centro de control. El tirador, cuyo blanco no recibe el disparo esperado, se le dará un fallo (cero) y una indicación que tiene un tiro cruzado.

6.11.7 **Disturbios**

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



6.11.8 **Regulaciones Especiales de Competición**

- a) Durante los Tiempos de preparación y Ensayo de todas las competencias, se pueden usar anuncios y / o exhibiciones visuales para informar a los espectadores sobre el evento. Durante la preparación y ensayo y Tiros de Competición para competencias de Eliminación y clasificación, se puede tocar música. Música debe ser ejecutada durante las Finales (6.17.1.11).
- b. No se permite poner cualquier sustancia en el suelo del puesto de tiro para ganar una ventaja o limpiar la línea de tiro sin permiso.
- c. No está permitido colocar cinta no removible o dibujar líneas con un marcador permanente en el suelo.
- d. Nadie puede cambiar o modificar cualquier estructura del Polígono o equipamiento.
- e. Está prohibido FUMAR en los Polígonos en todas las zonas utilizadas por los atletas y Oficiales, así como en las zonas de espectadores.
- f. Está prohibido el uso de teléfonos móviles, busca personas walkie-talkies, o dispositivos similares de atletas, entrenadores y oficiales de equipo mientras se encuentren dentro del área de competición. Todos los teléfonos móviles, etc. deben ser apagados o colocado en modo silencioso.
- g. El Flash fotográfico está prohibido hasta el fin de la competición
- h. Se deben colocar avisos para informar a los espectadores que los teléfonos móviles deben ser colocados en modo silencioso, que no está permitido fumar y que la fotografía con flash esté prohibida hasta que se completen las competencias.



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

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

6.12.2 Cada equipo debe tener un Jefe de Equipo, quién es responsable de mantener la disciplina dentro del equipo. Un atleta puede ser designado como Jefe de Equipo. El líder del equipo debe cooperar con las autoridades de competencia en todo momento en interés de la seguridad, la buena marcha de la competencia y el espíritu deportivo.

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

- a. Completar las inscripciones necesarias, con información correcta y someterlos a los funcionarios competentes en los plazos establecidos;
- b. Estar familiarizado con el programa;
- c. Presentar a los Miembros del Equipo, listos para tirar, en los puestos de tiro designados, en el momento correcto, con el equipo aprobado;
- d. Comprueba los resultados y protesta, si es necesario;
- e. Observando los boletines oficiales preliminares, resultados y los anuncios;
- f. Recibir la información oficial y solicitudes, pasándolas al equipo; y
- g. Representar al equipo en todas las actividades oficiales.

6.12.4 **El Atleta es responsable de:**

- a. Reportarse al su Puesto de tiro, listo para disparar, a la hora correcta con el equipamiento apropiado;
- b. Tomando su posición de tiro en su puesto de tiro designado, para de modo de no perturbar a los atletas adyacentes; y
- c. conduciéndose a sí mismo para no molestar ni afectar negativamente el desempeño de otros atletas. Un atleta cuyo Comportamiento o acciones, a juicio del Jurado, perturba a otros atletas puede ser amonestado, penalizado o descalificado, dependiendo de las circunstancias.

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

6.12.5.1 En todos los eventos, se permite el coaching no verbal. En las finales de tres posiciones de 50 metros, el entrenamiento verbal sólo se permite durante los tiempos de cambio de posición. Mientras que en la línea de tiro, un atleta puede hablar solamente con los miembros del jurado o los Oficiales de Polígono. Coaching durante el Entrenamiento es permitido, pero no debe molestar a otros atletas.



- 6.12.5.2 Si un atleta desea hablar con su Entrenador u Oficial de Equipo durante una Eliminación o Calificación, el atleta debe descargar su arma y dejarla en un lugar seguro en la línea de tiro con la acción abierta y una bandera de seguridad insertada. Un atleta puede dejar la línea de fuego sólo después de notificar a un Oficial de Campo y sin molestar a otros atletas.
- 6.12.5.3 Si un entrenador o un oficial del equipo desea hablar con un miembro del equipo en la línea de tiro, el oficial del equipo no debe contactar al atleta directamente o hablar con el atleta mientras está en la línea de tiro. El oficial del equipo debe obtener permiso de un oficial de Polígono o miembro del jurado, quién llamará al atleta fuera de la línea de tiro.
- 6.12.5.4 Si un oficial de equipo o atleta viola las reglas relativas al coaching, debe emitirse una advertencia la primera vez. En casos repetidos, dos (2) puntos deben ser deducidos de la puntuación del atleta y el oficial del equipo debe abandonar la vecindad de la línea de tiro.
- 6.12.6 **Penalizaciones por violación de las reglas**
- 6.12.6.1 **Decisión sobre infracciones abiertas u ocultas**
- El Jurado debe decidir estas violaciones según estas normas:
- a) En el caso de una violación abierta de las Reglas, primero se debe dar una Advertencia (Tarjeta Amarilla) para que el atleta tenga la oportunidad de corregir la falta. Siempre que sea posible, la advertencia debe darse durante el entrenamiento o el Tiempo de Preparación y Observación. Si el atleta no corrige la falta según lo instruido por el Jurado, se deben deducir dos (2) puntos de su puntuación. Si el atleta todavía no corrige la falta después de recibir una advertencia, la descalificación debe ser impuesta;
 - b) En el caso de una violación oculta de las Reglas, cuando la falta sea ocultada deliberadamente, se debe imponer la Descalificación (Tarjeta Roja) (DSQ); o
 - c) Si se le pide que dé una explicación de un incidente, un atleta, consciente y a sabiendas, da información falsa, se deben deducir dos (2) puntos o en casos graves se debe imponer la descalificación.



6.12.6.2 En caso de violación de las Reglas o de las instrucciones de Oficiales de Polígono o del Jurado, un Miembro del Jurado o Jurado podrá imponer las siguientes sanciones al atleta.

a) Advertencia (Tarjeta amarilla). Una advertencia debe expresarse en términos que no dejen duda que es una advertencia y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario preceder a otras penas con una advertencia. Esto debe ser registrado en un Informe de Incidentes de Polígono y anotado en el Registro de Polígono. Una advertencia puede ser impuesta por un Miembro del Jurado en forma individual.

b) Deducción (Tarjeta Verde). Deducción de puntos de la puntuación, expresada por un mínimo de dos miembros del jurado, mostrando una tarjeta verde con la palabra "Deducción". Esto debe ser registrado en un Formulario de Reporte de Incidentes, marcado en la tira de la impresora y anotado en El Registro de Polígono. Una deducción puede ser impuesta por un Miembro del Jurado en forma individual; y

c) Descalificación (Tarjeta Roja) (DSQ). Un atleta debe ser descalificado por no haber superado un control post-competición (6.7.9.1) o por una violación de la Regla de Escopeta 9.4.1.1 o 9.4.3.2. La descalificación por cualquier otro motivo sólo puede ser dada por decisión de la mayoría del Jurado. La descalificación de un atleta es expresada por el Jurado mostrando una Tarjeta Roja con la palabra "Descalificación". Si un atleta es descalificado durante cualquier fase de un evento (Eliminación, Clasificación o Final), los resultados para ese atleta para todas las fases de ese evento debe ser ELIMINADO y el atleta debe ser ubicado al final de la lista de resultados con una explicación por qué fue descalificado.

d) Comportamiento antideportivo (DQB). Si un atleta es descalificado por una violación antidoping, por una violación grave de seguridad o por abuso físico de un oficial de competición u otro atleta (Regla 6.12.6.4) según lo decidido por la mayoría del Jurado, todos los resultados para ese atleta para todos los eventos en el Campeonato debe ser ELIMINADO y las explicaciones deben indicar DQB.

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

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

g) Cuando exista una penalización o descalificación, un Miembro del Jurado debe proporcionar o aprobar comentarios para las Listas de Resultados para explicar la penalidad o descalificación.

6.12.6.3 **Violaciones serias de seguridad**

Si el Jurado determina que un atleta ha manejado un arma o violado una regla de seguridad de una manera peligrosa, el atleta debe ser descalificado (DSQ) (ver 6.2.2).



6.12.6.4 **Abuso físico de un Oficial de Competición o atleta.**

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

6.13 **MALOS FUNCIONAMIENTOS**

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

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

6.13.2.1 **LOS MALOS FUNCIONAMIENTOS VÁLIDOS son:**

- a. Un cartucho falla al disparar;
- b. Un proyectil o balín está atascado en el cañón; o
- c. El arma falla al disparar o no funciona correctamente y el mecanismo de disparo ha sido accionado.

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

- a. El atleta ha abierto la acción de su arma;
- b. El seguro estaba colocado;
- c. El atleta no cargó apropiadamente su arma;
- d. El atleta no accionó el disparador; o
- e. El mal funcionamiento es debido a cualquier causa que razonablemente pudo haber sido corregido por el atleta.



- 6.13.3 Si un atleta tiene un mal funcionamiento de arma o munición, puede repararlo y continuar disparando, si la falla era un mal funcionamiento VALIDO de pistola, puede repararlo o continuar disparando con otra pistola que ha sido aprobada por Control de Equipo, siempre que el Jurado lo apruebe. Si un Rifle se rompe y no puede repararse fácilmente, el atleta puede reemplazar el rifle averiado con otro rifle que fue aprobado por Control de Equipo siempre que el jurado apruebe el cambio.
- 6.13.4 No se permite tiempo extra de competencia para reparar o reemplazar un arma después de un mal funcionamiento en las Rondas de Eliminación o Clasificación de 10 m, 50 m Rifle y Pistola y 300 m Rifle, pero el Jurado podrá permitir, tiros de ensayo adicionales después de la reparación de un mal funcionamiento del arma si la falla fue ADMISIBLE.
- 6.13.5 Reglas específicas concernientes a malos funcionamientos de eventos de Pistola a 25 m. están en la Regla 8.9.3.
- 6.13.6 Reglas específicas concernientes a malos funcionamientos en Finales están en Reglas 6.17.1.6, 6.17.4.m y 6.17.5.1.
- 6.13.7 Los Oficiales de Polígono o Miembros de Jurado deben asegurar que los malos funcionamientos están documentados en los Incidentes de Polígono y en el Registro de Polígono.
- 6.14 **PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y RESULTADOS**
- 6.14.1 La Oficina RTS debe publicar los resultados preliminares en la Pizarra del Polígono tan pronto como sea posible después de cada tanda a o etapa y a la finalización de cada evento.
- 6.14.2 Resultados definitivos se publicarán en la Pizarra Principal después que el tiempo de protesta ha expirado.
- 6.14.3 Distribución de Resultados: El organizador debe proveer para la distribución de Resultados Preliminares y Oficiales de todas las competencias oficiales, equipos participantes y medios de comunicación. Esto puede hacerse distribuyendo papel o electrónico (ver 6.6.5 b, opción de sustentabilidad) Listas de resultados.



6.14.4 Después de cada Campeonato de ISSF, la Sede de ISSF producirá un Libro de Resultados Oficial electrónico (en línea). El Libro de Resultados Oficial de cada Campeonato debe contener:

- a) Una lista de contenidos;
- b) Una Página de Certificación de Resultados a ser firmada por el Delegado Técnico y todos los Presidentes del Jurado;
- c) Una lista de Oficiales de Competición;
- d) Una lista de Inscripciones por Nación y por evento;
- e) El Programa de Competición;
- f) Una lista de Medallistas por nombre;
- g) Una lista de Medallas por Nación por cantidad;
- h) Una lista de RECORDS nuevos e igualados; y
- i) Todos los resultados finales en el orden de eventos normalizados ISSF:
 - 1) Todos los eventos de 10 m. Rifle y Pistola,
 - 2) todos los eventos de 25 m. Pistola,
 - 3) todos los eventos de 50 m. Rifle y Pistola,
 - 4) todos los eventos de 300 m. Rifle,
 - 5) todos los eventos de Trap ,
 - 6) todos los eventos de doble trap,
 - 7) todos los eventos de Skeet,
 - 8) todos los eventos de Blanco en Movimiento de 10 m,
 - 9) todos los eventos de Blanco en Movimiento de 50 m.

6.14.4.1 Estas listas deben contener el nombre completo tal como se utiliza en los números de identificación ISSF: Apellido (en mayúsculas), nombre completo (primera letra en mayúscula solamente), N° Dorsal y la Nación (abreviatura oficial COI) de cada atleta.



6.14.4.2 Las siguientes abreviaturas se deben utilizar en listas de resultados:

DNF	Did not Finish
DNS	No Empezó
DSQ	Descalificado
DQB	Descalificación por comportamiento antideportivo
WR	Nuevo Record del Mundo
QWR	New Qualification World Record
EWR	Igualado el Record del Mundo
EQWR	Igualado el Record del Mundo Clasificación
EWRJ	Igualado el Record del Mundo Júnior
FWR	Nuevo Record del Mundo con Final
EFWR	Igualado el Record del Mundo con Final
WRJ	Nuevo Record del Mundo Júnior
QWRJ	New Qualification World Record Junior
EQWRJ	Igualado Record Mundial junior Clasificación
OR	Nuevo Record Olímpico
EOR	Igualado el Record Olímpico
QOR	Record Olímpico de Clasificación
EQOR	Igualado Record Olímpico de Clasificación

6.14.5 Los Resultados Oficiales finales deben ser verificados y firmados por un Miembro del Jurado de la RTS para confirmar su exactitud.

6.14.6 Todas las irregularidades, penalidades, fallas, mal funcionamiento, tiempo extra permitido, disparos o series repetidas, anulación de tiros, etc., deben estar claramente marcados y registrados en un Reporte de Incidente y el Registro de Polígono, Oficial y / o Miembro del Jurado. Las copias de informes completos del incidente (IR) deben enviarse inmediatamente a la oficina de puntaje y resultados. Al finalizar la competición, el Jurado RTS debe examinar los resultados para confirmar que los cálculos de avería y cualquier sanción se registran correctamente.

6.14.7 Las deducciones de puntajes de Rifle y Pistola siempre deben ser hechas en la serie en la que ocurrió la violación. Si están involucradas deducciones generales, deben hacerse en el tiro MATCH de menor valor en la primera serie de la etapa en la que se aplica la deducción.

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



6.14.9 **RECORDS DEL MUNDO**

RECORDS del mundo se establecerán en todos los campeonatos de la ISSF de acuerdo con el Reglamento General, Art. 3.9 (véase también 6.1.2 b) en todos los eventos de la ISSF en los que se otorgan medallas de oro.

- 6.14.9.1 Los récords mundiales (WR) para los eventos olímpicos se establecerán en las Finales de esos eventos utilizando únicamente los resultados de las Finales; Los registros mundiales (WR) para los eventos no-olímpicos reconocidos se establecerán usando los resultados totales en esos eventos.
- 6.14.9.2 Los RECORDS Olímpicos (OR) sólo podrán establecerse en los JJ OO.
- 6.14.9.3 Los Récords Mundiales Junior (WRJ) para los eventos olímpicos se establecerán en las Finales de esos eventos usando únicamente los resultados de las Finales; World Récords Junior (WRJ) para los eventos no-olímpicos reconocidos se establecerán usando resultados totales en aquellos eventos.
- 6.14.9.4 Los Récords Mundiales de Clasificación (QWR) y los Récords Mundiales de Clasificación Júnior (QWRJ) se establecerán usando los resultados totales en competiciones de clasificación en todos los eventos olímpicos.
- 6.14.9.5 Cuando se establezca un récord mundial en un Campeonato de la ISSF, el informe Procedimientos para la Verificación de los Registros Mundiales (Regla 3.12.3.6, Anexo R) deberá ser completado y remitido a la Sede de la ISSF por el Delegado Técnico.



6.15 **EMPATES**

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

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

- a.) La mayor cantidad de diez interior;
- b.) La puntuación más alta de la serie de los últimos diez tiros (10), retrocediendo por series de 10 tiros en la puntuación con número completo (no diez interior o décimas) hasta que se rompa el empate;
- c.) Si algún empate se mantiene, los resultados serán comparados según la base de tiro por tiro usando los diez (es decir, un diez que no es un diez interior) comenzando con el último disparo, luego con el anterior, etc.
- d.) Si permanece algún empate, cuando se usan EST, los resultados serán comparados con carácter tiro a tiro con puntuaciones decimales comenzando con el último disparo, luego el siguiente hasta el último tiro.
- e.) Si permanece algún empate, los atletas deben tener la misma posición de ranking y deben ser listados en orden alfabético latino usando el apellido del atleta, a menos que haya un empate para entrar en la final, y
- f.) Si la puntuación decimal se utiliza para el 10 m. Rifle de Aire o 50 m. Rifle Tendido en Eventos Eliminación y Clasificación, los empates se romperán por el puntaje más alto de la última serie de diez tiros, etc. (puntuaciones decimales) y luego mediante la comparación de las puntuaciones decimales tiro a tiro comenzando con el último disparo, luego el siguiente hasta el último tiro, etc.

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

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

6.15.4 **Empates en Eventos olímpicos con Final**

Si hay un empate en la Clasificación para ser elegible para la Final de Rifle o Pistola, el empate será roto por la Regla 6.15.1. Si hay un empate en la Clasificación para ser elegible para la Final de Escopeta, el empate será roto por la Regla 9.15.1.

6.15.5 **Empates por Equipos**

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

6.16 **PROTESTAS Y APELACIONES**

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



6.16.2 **Protestas Verbales**

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

- a.) Si un atleta u Oficial de Equipo considera que las normas de la ISSF o programa de competición no fueron seguidos en la competencia;
- b.) Si un atleta u Oficial de Equipo no está de acuerdo con una decisión o acción de un Oficial, Árbitro, Oficial de Polígono o Miembro del Jurado;
- c.) Un atleta fue estorbado o molestado por otro atleta, oficial de competencia, espectador, miembro de los medios de comunicación u otra persona o causa;
- d.) Si un atleta tuvo una larga interrupción en el tiro provocado por una falla de equipo del Polígono, la aclaración de las irregularidades u otra causa;
- e.) Si un atleta ha tenido irregularidades respecto a los tiempos de tiro, incluyendo tiempos de tiro que fueron demasiado cortos, y

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

6.16.3 **Protestas Escritas**

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

6.16.4 **Cuando una Protesta o Apelación escrita es presentada a un miembro del Jurado, se paga de la siguiente manera:**

- a.) Protesta: Euro 50.00
- b.) Apelación de la decisión de una protesta: Euro 100.00
- c.) La tarifa de protesta, será abonada cuando es entregada a un Miembro del Jurado y debe ser pagado al Miembro del Jurado o al Comité Organizador lo antes posible.
- d.) Los honorarios de protestas deben ser devueltos si la protesta o apelación es admitida, o será retenida por el Comité Organizador si la protesta o apelación es negada.



6.16.5 **Protestas de Resultados**

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

6.16.5.1 **Tiempo de Protestas de Resultados**

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

6.16.6.2 **EST. Protesta de resultados**

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

- a. Si una protesta se hace sobre el valor de un disparo, se le solicitará al atleta que dispare otro tiro, al final de la competencia, por lo que este disparo extra puede contarse si la protesta es estimada y el valor correcto del tiro disputado no puede ser determinado;
- b. Si el Jurado de Clasificación determina que la puntuación de un tiro protestado dentro de las dos décimas del valor del disparo indicado, la protesta no debe ser estimada;
- c. Si el reclamo concerniente al valor tiro, que no sea cero (0) o la falta de registro, es NO A LUGAR, dos (2) puntos de penalización del valor del disparo en disputa serán impuestos y la tarifa de protesta se debe pagar; y
- d. El Oficial de Equipo o atleta tiene el derecho de conocer la resolución del tiro en disputa;
- e. Disparos a 50 m. con EST el valor indicado de 9.5 o más alto no puede ser protestado en rondas de Eliminación o Clasificación, y
- f. Protestas de resultados sobre el valor o la cantidad de disparos no se permiten en la final (Regla 6.17.1.7).



6.16.6 **Apelaciones**

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

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

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

6.17.1 **Procedimientos para competencias de Finales.**

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

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

6.17.1.3 **Hora de Presentación y de inicio.** La Hora START para las Finales es cuando el CRO da el comando para el 1er. tiro de COMPETICIÓN/ serie.

Los atletas se deben reportar al Área de Preparación para Finales por lo menos 30 minutos antes de la hora de inicio. 2 puntos / Hit de penalización se deducirán de la puntuación del primer tiro de competición / serie, si el atleta no se reporta a tiempo. Los atletas se deben reportar con todo su equipo, incluyendo munición suficiente, ropa de competición y un uniforme del equipo nacional que sea apropiada para el uso en la ceremonia de entrega de premios. El Jurado debe confirmar que todos los finalistas están presentes y que nombres y naciones están correctamente registrados en el sistema de resultados y en las pizarras. Los jurados deben completar los controles de equipo durante el período de Presentación tan pronto como sea posible después que la presentación de los atletas.

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



- 6.17.1.5 **Calificación.** Resultado de Clasificación califica a un atleta para un lugar en la final solamente. La Puntuación de la final comienza de cero (0) de acuerdo con estas reglas. Una deducción o penalización debe ser aplicada al resultado del primer tiro de COMPETIC/ serie donde ocurrió la violación. No debe registrarse un resultado por debajo de cero (0).
(Por ejemplo $3 - 1 = 2$; $0 - 1 = 0$).
- 6.17.1.6 **Malos Funcionamientos en Finales de 10 m. y 50 m.** Si un atleta tiene un MAL FUNCIONAMIENTO VÁLIDO durante un tiro simple, se le dará como máximo un (1) min. Para reparar la falla o reemplazar su arma, después de lo cual el atleta será autorizado a disparar el tiro. Si un atleta declara un MAL FUNCIONAMIENTO VÁLIDO en una serie de 5-tiros. La falla puede ser reparada o el arma reemplazada en 1 min., cualquier tiro disparado en esa serie será contado y al atleta se le permitirá continuar la serie con un tiempo adicional igual al tiempo necesario para reparar la avería, pero no superior a 1 minuto. Los finalistas solo pueden tener una ALLOWABLE MALFUNCTION por Final.
- 6.17.1.7 **Protestas de resultados.** La protesta de resultados referente al valor o cantidad de disparos no son permitidos en finales.



6.17.1.8

Quejas en EST.

a.) Si un atleta se queja que su blanco falló al registrar un tiro durante los tiros de ensayo, el atleta será orientado a realizar otro disparo en ese blanco. Si ese disparo se registra, la final continuará. Si ese tiro no se registra o si hay una queja sobre la falla en el avance de la tira de papel / goma, el CRO debe ordenar "STOP... UNLOAD" para todos los finalistas y el atleta con el blanco con falla se debe mover a un blanco de reserva. Tan pronto como el atleta tiene un blanco en funcionamiento, el CRO, dará a continuación, a todos los finalistas dos (2) minutos de tiempo de Preparación, luego reinicia el tiempo de Preparación y tiros de Ensayo para la Final.

b.) Si hay una queja relativa a un cero (0) inesperado (tiro perdido) durante un Tiro de competencia / serie, el jurado (miembro jurado a cargo, segundo miembro del jurado de Competición y un RTS) deben determinar si el tiro faltante Fue un tiro perdido miss (0) o si el blanco no funciona (el Jurado puede ordenar al CRO que pare el tiro para que puedan examinar el blanco). A menos que el Jurado encuentre evidencia creíble que el tiro no alcanzó el blanco, dirigirá al atleta a disparar otro tiro de competencia de 10 m. / 50 m.), en 25 m Pistola Mujeres completado de una serie (un disparo) o una serie de 25 m. Pistola Tiro Rápido. Si el tiro de la competencia extra se registra, el valor de ese tiro será contado en lugar del cero inesperado (tiro desaparecido) y la Final continuará. En una final de 25 m. Pistola Tiro Rápido hombres, la puntuación de la serie repetida contará en lugar de HIT TOTAL de la serie original.

c) Si el tiro disparado a un blanco que no tuvo falta inexplicada no se registra, el atleta debe ser trasladado a un blanco de reserva (25 m. RFP a otro grupo de blancos). En las Finales de 10 m. o 50 m., el atleta que fue trasladado a un blanco de reserva debe recibir dos (2) minutos de Preparación y Tiempo de Ensayo. El atleta que se traslade debe, bajo el mando, poder disparar el tiro de competencia faltante, completar la serie o repetir la serie (RFP de 25 m) antes que la competencia continúe para todos los atletas.

d.) Durante cualquier demora en el tiro de competencia, se permite a los otros finalistas hacer ejercicios de puntería y Tiro en Seco. Si el retraso total para resolver el problema de la falta inexplicada es más de cinco (5) minutos, todos los atletas en las finales de 10 m. y 50 m. deben recibir dos (2) minutos de Tiros de Ensayo antes que se reanude la competencia.

6.17.1.9

Equipamiento de Polígono de Finales. Los Polígonos de Finales deben equiparse con un sistema de pantalla LCD, un reloj cuenta regresiva visible para finalistas y un sistema de altavoces. Sillas para los Miembros de Jurado activos, Oficiales de Polígono, entrenadores y atletas eliminados.



- 6.17.1.10 **Oficiales de la Final.** La conducción y supervisión de las finales debe ser realizada por el siguiente personal:
- a) CRO. Un experimentado Jefe de Polígono con licencia A o B de ISSF;
 - b) Jurado de la Competencia. El Jurado de Competición debe supervisar la conducción de las Finales. El Presidente del Jurado debe designarse 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 resultados de las Finales.
 - d) Jurado de Protesta de la Final. Un miembro del Jurado de Apelación, el Miembro del Jurado - a cargo - y otro miembro del Jurado de Competición, designado por el Delegado Técnico, el Presidente del Jurado, actuarán como Jurado de Protesta y deberán decidir las protestas que se realizan durante la Final; No hay apelaciones a decisiones del Jurado de protesta;
 - e.) Oficial de Polígono (RO). Uno o dos oficiales de Polígono experimentados ayudarán al CRO a revisar las armas de seguridad, escoltar a los finalistas y sus entrenadores hacia y desde la FOP y manejar cualquier reclamo de falla durante la Final;
 - f.) Oficial técnico. El Proveedor Oficial de Resultados nombra al Oficial Técnico para preparar y operar los EST y la presentación gráfica de resultados y consultar con los Jurados sobre cualquier problema técnico;
 - g.) Presentador. Un Oficial designado por la ISSF o el Comité Organizador debe trabajar con el CRO y es responsable de presentar a los finalistas, anunciar resultados y proporcionar información a los espectadores; y
 - h.) Técnico de sonido. Un funcionario técnico calificado debe estar disponible para operar el sistema de sonido y música durante la Final.
- 6.17.1.11 **Presentación de los finalistas.** Después del periodo de tiros de ensayo o series, todos los finalistas deben dejar las armas sobre la mesa y enfrentar al público, excepto en la final de Rifle 3 posiciones, los finalistas pueden mantener su posición. El locutor presenta los finalistas dando el nombre, nación y una breve información de cada finalista. El locutor debe presentar también al CRO y Miembro del Jurado a cargo.
- 6.17.1.11 **Finales Producción y Música.** La conducción de las Finales debe utilizar el color, iluminación, música, anuncios, el comentario, la puesta en escena y los comandos del CRO en una producción completa que retrata a los atletas y sus actuaciones competitivas de la manera más atractiva y emocionante para espectadores y audiencias de televisión.
- 6.17.1.12 **Presentación de los finalistas.** Después del periodo de Ensayo o serie, los finalistas del Rifle pueden permanecer en posición, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y girar sus cabezas hacia espectadores y la cámara de TV. Todos los finalistas de pistola deben colocar sus armas en la mesa y girar para hacer frente a la audiencia. Se presentan los finalistas dando nombre, nación y breve información sobre cada finalista. También presentará al CRO y Miembro del Jurado a cargo.



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

- a.) Reglamento Técnico General o Reglas Técnicas ISSF para cada evento se aplican en todos los casos no previstos en la Regla 6.17.
- b.) Después de reportarse a la zona de preparación, los finalistas deben obtener autorización para poner sus armas y equipos en sus puestos de tiro 20:00 min. antes de la Hora de inicio de la Final (15:00 min. antes de la Final de 25 m. Pistola). Cajas de armas y contenedores de equipo no deben ser dejados en el FOP. Los atletas deben volver a la zona de preparación para ser llamado a la línea para su calentamiento y la presentación.
- c.) Cuando finalistas de rifle son llamados de el área de preparación a la línea de Tiro, tienen que caminar hasta la línea completamente vestidos con pantalones y chaquetas cerradas.
- d.) Después que los finalistas son llamados a la línea, pueden manipular sus armas, entrar en los Puestos de Tiro, sostener o hacer ejercicios de puntería y quitar banderas de seguridad, pero no pueden realizar tiro en seco hasta que sea dado alguna orden como “PREPARATION Y SIGHTING TIME ...START” o “PREPARATION BEGINS NOW” (Pistola en 25 m.)
- e.) En las Finales, se permite Tiro en Seco sólo durante un tiempo de preparación y ensayo, Tiempo de Cambio de Puesto y Ensayo o Período de Preparación, excepto que tiro en seco durante las Finales de 25 m. Pistola Tiro Rápido está permitido de conformidad con 6.17.4. El tiro en seco en cualquier otro momento debe ser penalizado con un (1) punto de deducción en Finales de 10 m. y 50 m. y un HIT de deducción en las Finales de 25 m.
- f.) A los Finalistas no les está permitido cargar el Rifle o Pistola hasta que el CRO ordene “**LOAD.**” Cargar está definido como poner un cartucho, balín o cargador cargado en contacto con la pistola (véase 6.2.3.4).
- g.) En las Finales, se permiten ejercicios de puntería desde que los finalistas son llamados a la línea (“ATHLETES TO THE LINE”) hasta la orden “STOP ... UNLOAD” excepto que sostén y ejercicios de puntería no se pueden hacer durante las presentaciones.
- h.) Si un atleta en Final de 10 m. o 50 m. efectúa un disparo antes de los comandos “PREPARATION Y SIGHTING TIME...START” o “FOR THE SIGHTING SERIES...LOAD”, debe ser descalificado.
- i.) Si un finalista realiza 1 tiro después de “PREPARATION Y SIGHTING TIME...STOP” o de “CHANGEVER Y SIGHTING TIME...STOP” . O antes de “START” para la siguiente serie de competición, el tiro ser contado como de COMPETICIÓN y se debe aplicar una deducción dos puntos en el primer tiro de competición.



j.) Si un atleta en la Final de 25 m. Pistola Tiro Rápido dispara un tiro antes de la luz verde para una serie o comienzo del tiro, toda la serie debe ser calificada como CERO HIT. Si una finalista en una Final de 25 m. Pistola de Mujeres dispara un tiro antes que la luz verde se encienda, ese tiro será anotado como falta y una penalización de un (1) HIT será deducido de la puntuación de la serie.

k.) Si un finalista realiza un disparo en exceso en una serie o tiempo de tiro simple, el tiro extra debe ser anulado y se debe aplicar una penalización de dos puntos en el tiro correcto siguiente.

l.) Si un finalista que no está involucrado en un shoot-off o en una repetición o completado de un malfuncionamiento carga y dispara; ese tiro que disparó debe ser anulado. No hay penalidad por este error inadvertido.

m.) Las Banderas de seguridad tienen que estar insertadas en las armas de los finalistas hasta el inicio del Tiempo de Preparación y Ensayo. Los atletas que se eliminan durante la final deben colocar sus cañones hacia abajo en la línea de tiro o banco con acciones abiertas, con una bandera de seguridad insertada. El Oficial de Polígono debe comprobar que todas las armas tengan colocadas las banderas de seguridad cuando ingresan o salen del Puesto de Tiro. Los ganadores de medalla pueden posar con sus armas inmediatamente después de la Final, pero las armas no pueden ser retiradas de los puestos de tiro hasta que sean verificadas por un Oficial de Polígono e insertadas las banderas de seguridad.

n.) No se permite el coaching verbal durante todas las Finales. El coaching verbal sólo se permite durante los cambios de posición de la Final de Rifle 3 posiciones.

6.17.1.14 **Presentación de los Medallistas.** Después que el CRO declara **"RESULTS ARE FINAL"**, inmediatamente el locutor reconoce los ganadores de medallas anunciando:

"THE GOLD MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)"

"THE SILVER MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)"

"THE BRONZE MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME)"

6.17.2 **FINALES – 10 m. RIFLE AIRE Y PISTOLA AIRE HOMBRES Y MUJERES,**

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



FINALES – 10 m. RIFLE AIRE Y PISTOLA AIRE HOMBRES Y MUJERES.

a) FORMATO FINAL	La Final consta de 2 series de 5 tiros de MATCH disparadas en 250 seg..por serie (5 + 5 tiros). Seguidos de 14 tiros de MATCH individuales disparados bajo comando en 50 seg.. Las eliminaciones de los finalistas de puntuación más baja comienzan después del 12º disparo y continúan después de cada dos disparos hasta que se decidan las medallas de oro y plata. Hay un total de veinticuatro (24) tiros en la Final.
CALIFICACIÓN	La puntuación en las Finales se realiza con décimas. Las puntuaciones totales acumuladas en una Final determinan la clasificación final, con los empates rotos de acuerdo con el método de desempate shoot-off. Las deducciones por violaciones ocurridas antes del primer disparo MATCH se aplicarán en el resultado del primer tiro MATCH. Las deducciones por otras penalizaciones se aplicarán en el resultado del tiro donde ocurrió la infracción.
COLOCAR EQUIPO 18:00 min. antes	Los finalistas o sus entrenadores deben estar autorizados a colocar armas y equipo en sus Puestos de Tiro no menos de 18 min. Antes de la hora de START.
d) PERIODO DE CALENTAMIENTO 13:00 min. antes	El CRO llamará a los finalistas a la línea de Tiro 13 minutos antes de la hora de START, ordenando "ATHLETES TO THE LINE". Después de 2 minutos, el CRO iniciará un tiempo combinado de Preparación y Ensayo "FIVE MINUTES PREPARATION Y SIGHTING TIME...START." Durante este tiempo, los finalistas pueden tirar disparos ilimitados. A los 30 seg. Antes de finalizar, el CRO dirá "30 SECONDS". Después de 5 minutos, el CRO ordenará "STOP ... UNLOAD". No se anuncian resultados de los tiros de ensayo
e) PRESENTACION 5:30 min. antes	Después del comando "STOP ... UNLOAD", los finalistas de Rifle deben descargarlos e insertar banderas de seguridad. Los finalistas pueden permanecer en posición durante las presentaciones, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y se espera que giren sus cabezas y miren hacia los espectadores y cámara de TV. Todos los rifles de los finalistas deben permanecer abajo, fuera de sus hombros, hasta que finalice la presentación de todos los finalistas. Después del comando "STOP ... UNLOAD", los finalistas de Pistola deben descargarlas, insertar banderas de seguridad, colocarlas en la mesa y girar para enfrentar a espectadores. Un oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas con banderas de seguridad insertadas. Después de haber sido revisadas las armas de los finalistas, el Anunciador presentará a los finalistas, al CRO y al Miembro jurado a cargo.
TIEMPO PREPARACION FINAL	Después de la presentación, el CRO ordenará "TAKE YOUR POSITIONS". Los blancos y la pizarra deben ser preparados para disparos MATCH. Después de 60 segundos, el CRO iniciará los comandos para la primera serie MATCH.



g) 1ra. Etapa de Competición 2 x 5 tiros Tiempo límite: 250 seg. Para cada serie START a 0:00 min.	El CRO ordenará "FOR THE FIRST COMPETITION SERIES... LOAD.". Después de 5 segundos, el CRO ordenará "START". Los finalistas tienen 250 seg. para disparar 5 tiros. Después que todos los finalistas hayan disparado 5 tiros, el CRO ordenará "STOP". Luego del comando "STOP", el Anunciador dará 15-20 seg. de comentarios sobre la clasificación actual de los atletas y puntajes notables. No se anuncian los resultados individuales. Después que el Anunciador termine, el CRO ordenará "FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD.". Después de 5 seg. el CRO ordenará "START". A 250 seg., o después que todos los finalistas hayan disparado 5 tiros, el CRO ordenará "STOP". El Anunciador volverá a comentar sobre los atletas y sus puntuaciones y explicará que comenzarán los disparos individuales y que después de cada segundo disparo, el finalista de menor calificación será eliminado.
h) 2da. ETAPA DE TIROS SIMPLES 14 x 1 tiro Tiempo límite: 50 seg. para cada tiro	Inmediatamente después que el Anunciador termine, el CRO ordenará "FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD". Después de 5 seg., el CRO ordenará "START". Los finalistas tienen 50 seg. para disparar cada disparo. A los 50 seg., el CRO ordenará "STOP" y el Anunciador dará comentarios sobre los Finalistas y sus puntuaciones. Inmediatamente después que el Anunciador termine, el CRO ordenará "FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD". Después de 5 seg., el CRO ordenará "START". Esta secuencia continuará hasta que se disparen 24 tiros (dos series de 5 disparos y 14 disparos individuales). Al final del 24º disparo, el CRO ordenará "STOP ... UNLOAD". Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas con banderas de seguridad insertadas.
ELIMINACIONES	Después que todos los finalistas han disparado 12 tiros, el atleta de menor puntaje es eliminado (8º lugar). Los finalistas clasificados más abajo continuarán eliminándose de la siguiente manera: Después de 14 tiros - 7º lugar Después de 16 tiros - 6to lugar Después de 18 tiros - 5to lugar Después de 20 tiros - 4to lugar Después de 22 tiros - 3er lugar (se decide el ganador de la medalla de bronce) Después de 24 tiros - 2do. y 1er. lugares (se deciden los ganadores de la medalla de plata y de oro)



j) EMPATES	Si hay un empate para que el atleta de menor puntaje sea eliminado, los atletas empatados dispararán un tiro individual de desempate hasta que el empate se rompa. Para el desempate, el CRO anunciará los Apellidos de los atletas empatados y les ordenará disparar el tiro de desempate con el procedimiento normal de tiro. El Locutor no hará comentarios hasta que se rompa el empate.
k) FINALIZACIÓN	Después que los 2 finalistas restantes disparen sus 24 tiros, y si no hay empate ni protesta, el CRO declarará "RESULTS ARE FINAL". El Jurado debe reunir a los tres medallistas en el FOP y el Locutor reconocerá las Medallas de bronce, plata y oro según 6.17.1.14.

FAT



6.17.3

FINALES – 50 m. RIFLE 3 POSICIONES HOMBRES Y MUJERES

a.) FORMATO DE LA FINAL	La final consiste de 15 tiros de COMPETICIÓN en cada posición, rodilla, tendido y pié, en ese orden. La final arranca con 3 x 5 tiros de rodilla en 200 seg. por serie. Después de 7 min. Para cambio de posición y ensayo, tiran 3 x 5 tiros de tendido en 150 seg. por serie. Después de 9 min. cambio de posición y ensayo, tiran 2 x 5 tiros de pié en 250 seg. por serie. Los dos atletas con resultados más bajos son eliminados después de 10 (2 x 5) tiros de pié. Continúa con 5 tiros simples de pié, cada uno en 50 seg. con eliminación del atleta con puntaje más bajo luego de cada tiro hasta que queden 2 atletas para tirar el último tiro y decidir quién es medalla de oro. Hay un total de 45 tiros en la Final.
b) CALIFICACIÓN	El resultado en Finales es dado en décimas. Los totales acumulados en Final determina la clasificación final, con empates rotos mediante shoot-off. Las deducciones por penalizaciones ocurridas antes del primer tiro de competición se aplicarán al resultado del 1º tiro de competición. Se aplicarán deducciones por violaciones al resultado del tiro donde ocurrió.
c) HORA DE INSTALAR EQUIPOS 20 min. antes	Se le debe permitir al Atleta o Entrenador colocar rifles y equipamientos en los Puestos de Tiro por lo menos 18 min. antes de la hora de inicio. Todos los accesorios del arma y equipamiento necesario para completar los cambios de posición deben estar en un contenedor que permanece en el Puesto de Tiro durante la Final.
POSICIÓN RODILLA. PREPARACIÓN Y ENSAYO 13 min. antes	El CRO llamará a finalistas a la línea de tiro 13 min. antes del inicio: “ATHLETES TO THE LINE.” Después, pueden manipular sus rifles, tomar la posición y realizar ejercicios de sostén o puntería, pero no pueden quitar la bandera de seguridad o realizar tiro en seco. Después de 2 min., el CRO dirá: “FIVE MINUTES PREPARATION Y SIGHTING TIME ...START.” Después pueden quitar la bandera de seguridad, realizar tiro en seco e ilimitados tiros de ensayo. A 30 seg. antes de finalizar, el CRO dirá: “30 SECONDS” . Al fin de los 5 min., el CRO dirá: “STOP...UNLOAD.” No se anunciarán resultados del ensayo. Luego: STOP...UNLOAD deben descargar e insertar la bandera de seguridad para la presentación. Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones estén abiertas y con la bandera de seguridad insertada. Los atletas pueden permanecer en posición durante la presentación, pero deben bajar sus rifles de sus hombros y se espera que giren la cabeza y el rostro hacia los espectadores y cámaras de TV usadas.
e) PRESENTACIÓN 5:30 min. antes	Después que los rifles de los finalistas son controlados el Locutor presentará a finalistas, CRO y Miembro del Jurado a cargo, según regla 6.17.1.11. Los rifles deberán mantenerse abajo fuera del hombro hasta que la presentación finalice.



f) POSICIÓN RODILLA TIROS DE COMPE- TICIÓN Series de 3 X 5 tiros Tiempo: 200 seg. Tiros de COMPETI- CIÓN START a 0:00 min.	Después de la presentación, el CRO dirá: “TAKE YOUR POSITIONS,” pausa de 60 seg., y dirá: “FOR THE FIRST COMPETITION SERIES LOAD.” Luego de 5 seg. El CRO dirá: “START.” Los finalistas tienen 200 seg. para tirar cinco (5) tiros de COMPETICIÓN de rodilla. A los 200 seg. o después que todos los finalistas hayan disparado sus cinco (5) tiros, el CRO dirá: “STOP.” Después de “STOP,” el Locutor dará 15-20 seg. de comentarios de los éxitos en el ranking actual de los atletas y resultados notables. Los resultados individuales de los tiros no serán anunciados. Después, el CRO dirá: “FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD.” Después de cinco (5) seg. el CRO dirá: “START.” A 200 seg. o después que todos los finalistas hayan disparados sus cinco (5) tiros, el CRO dirá: “STOP.” Inmediatamente después del comando o “STOP,” el Locutor dará 15-20 seg. de comentarios adicionales de la posición en el ranking de los atletas. Inmediatamente después que el Locutor finaliza, el CRO dirá: “FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD.” Después de cinco (5) seg. el CRO dirá: “START.” A 200 seg. o después que todos los finalistas hayan disparados sus 5 tiros, el CRO dirá: “STOP...UNLOAD.” Un Oficial de Polígono deberá verificar que las acciones de las armas estén abiertas con la bandera de seguridad insertada.
g) CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO. TENDIDO 7 Minutos	Inmediatamente después del comando “STOP ... UNLOAD,” el CRO deberá arrancar con el periodo combinado de Cambio de Posición y Tiros de Ensayo diciendo: “SEVEN MINUTES CHANGEOVER Y SIGHTING TIME...START.” Después de este comando, los finalistas pueden manipular sus rifles prepararse y tomar la posición tendido, quitar la bandera de seguridad, realizar tiros en seco e ilimitados tiros de ensayo. Después que el cambio de posición ha comenzado, el Locutor hará comentarios acerca del ranking y resultados de los finalistas después de la posición rodilla. El Locutor puede usar este tiempo para mostrar fotografías e información biográfica de cada uno de los finalistas. A 30 seg. antes de finalizar los siete (7) minutos, el CRO dirá: “30 SECONDS”. Después de siete (7) minutos, el CRO dirá: “STOP.” Deberá haber una pausa de 30 seg. cuando el Oficial técnico cambia los Blancos para tiros de competición.



POSICIÓN TENDIDO TIROS DE COMPE- TICIÓN Series de 3 X 5-tiros Tiempo: 150” cada serie	Después de 30 seg. el CRO dirá: “FOR THE NEXT COMPETITION SERIES...LOAD.” Después de cinco (5) seg., el CRO dirá: “START.” Los Finalistas tienen 150 seg. para realizar cada serie de competición de 5 tiros de tendido. El mismo procedimiento de órdenes y anuncios continuarán hasta que los finalistas completen 3 x 5 tiros en la posición tendido. Después de la tercera serie, el CRO dirá: “STOP ...UNLOAD.” Un Of. de Polígono deberá verificar que las acciones abiertas y con bandera de seguridad insertada.
i) POSICIÓN PIÉ. CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO 9:00 min.	Después de “STOP... UNLOAD,” el CRO arrancará el periodo combinado de Cambio de Posición y Tiros de ensayo: “NINE MINUTES CHANGEOVER Y SIGHTING TIME...START.” Después de este comando, los finalistas pueden manipular sus rifles prepararse y tomar la posición Pié, quitar la bandera de seguridad, realizar tiros en seco e ilimitados tiros de ensayo. Después que el cambio de posición ha comenzado, el Locutor hará comentarios acerca del ranking y resultados de los finalistas, después de las posiciones de rodilla y tendido. A 30 seg. antes del fin del cambio de posición y tiros de ensayo, el CRO dirá: “30 SECONDS”. Después de 9 minutos, el CRO dirá: “STOP”. Deberá haber una pausa de 30 seg. cuando el Técnico cambiará los Blancos a tiros competición.
j) POSICIÓN DE PIÉ. TIROS DE COMPE- TICIÓN Series 2 X 5 tiros y 5 X 1 tiros Tiempo: 250 seg. por serie de 5-tiros, 50 seg. para cada tiro simple	Después de 30 seg. el CRO dirá: “FOR THE NEXT COMPETITION SERIES...LOAD.” Después de cinco (5) seg., el CRO dirá: “START.” Los Finalistas tienen 250 seg. para cada serie de 5-tiros en competición de Pié. El mismo procedimiento de comando y secuencia de anuncios continuarán hasta que los finalistas completen dos (2) series de 5-tiros en posición Pié. Después el CRO dirá: “STOP” para la segunda serie, los finalistas del 8° y 7° puesto son eliminados. El Locutor reconocerá a los atletas quienes han sido eliminados y comenta los resultados. Inmediatamente después que el Locutor finaliza, el CRO dirá: “FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD.” Después de cinco (5) seg. el CRO dirá: “START.” Los finalistas tienen 50 seg. para disparar cada tiro simple. El reloj de cuenta regresiva deberá continuar vigente para los atletas. A 50 seg. o después que todos los finalistas dispararon su tiro, el CRO dirá “STOP.” El Locutor reconocerá el atleta que se elimina y comentará los resultados. El CRO y locutor seguirán esta secuencia de comando y anuncios hasta el último disparo que los ganadores de las medallas de oro y plata.



k) ELIMINACIONES	Los dos finalistas con menor puntaje son eliminados después de la segunda serie de Pié (40 tiros en total, puestos 8° y 7°). Un atleta adicional con el menor puntaje es eliminado después de cada uno de los cinco tiros simples como sigue. Después de 41 tiros – 6° puesto Después de 42 tiros – 5° puesto Después de 43 tiros – 4° puesto Después de 44 tiros – 3° puesto (es decidido el ganador de la medalla de bronce) Después de 45 tiros – 2° y 1° puesto (es decidido el ganador de la medalla de plata y el ganador de la medalla de oro)
i) EMPATES	Si hay un empate en la clasificación más baja de atletas para ser eliminados, los atletas empatados dispararán tiros adicionales de desempate hasta que el empate se rompa. Para los tiros de desempate, el CRO anuncia inmediatamente el apellido de los atletas empatados y ordena luego disparar los tiros para desempatar con el procedimiento de tiro normal. El Locutor no hará comentarios hasta que el empate sea roto.
MEDALLAS	Después que los 2 finalistas remanentes tiran el último disparo, y si no hay empates ni protestas, el CRO dirá: “RESULTS ARE FINAL.” El Locutor reconocerá inmediata-mente el ganador de la medalla de oro, plata y bronce.
CAMBIO DE POSICIÓN	Los atletas no pueden comenzar su cambio de posición hasta que el CRO de la orden "START" para el tiempo de cambio de posición y tiros de ensayo. Una amonestación será impuesta por la primera violación. Una penalización de dos puntos, aplicados en el primer tiro de la próxima serie, será dado por la segunda violación
COACHING	Los entrenadores pueden ayudar a los finalistas al llevar equipo a la línea de tiro antes de la Final o retirar el equipo después de la Final. Los entrenadores no pueden ayudar a los atletas durante los cambios de posición. Se permite el coaching no verbal; El coaching verbal sólo se permite durante los tiempos de cambio de posición, Se permite que el atleta retroceda hacia el entrenador (el entrenador no puede ir al atleta).



6.17.3 FINAL – 25 m. PISTOLA TIRO RÁPIDO HOMBRES

FORMATO DE LA FINAL	La Final de Pistola Tiro Rápido Hombres consiste ocho series de 5 tiros en 4 segundos con resultados “punto” (HIT) o perdido (miss) y la eliminación del Finalista con el resultado más bajo comenzando con la cuarta serie y continuará las ocho series, que es cuando se deciden las medallas de oro y plata.
BLANCOS	Se deben usar tres grupos de cinco (5) blancos electrónicos (EST). Son designados dos finalistas por cada grupo. Se usa el Puesto de Tiro de 1,50 m. x 1,50 m. Los finalistas tomarán sus posiciones en el costado izquierdo y derecho del Puesto de Tiro de manera tal que por lo menos un pie toque la línea demarcadora del costado a la izquierda o derecha del Puesto de Tiro, definido por Regla 6.4.11.7.
RESULTADOS	La final se calificará con HIT o miss; cada HIT se cuenta como un (1) punto; cada miss se cuenta como cero. El tamaño de la zona del HIT es una zona de 10.2 en el blanco de 25 m. Pistola Tiro Rápido. La cantidad total de HIT en la final determina el resultado final, con desempates rotos por el método shoot-off.
HORA DE PRESENTACIÓN 30 y 15 minutos antes	Las Atletas se deben reportar 30 min. antes de la hora de inicio con su equipamiento y ropa de competición. El Jurado debe completar la verificación del equipamiento lo antes posible. Se debe permitir a las atletas o sus entrenadores ubicar su equipamiento, incluyendo suficiente munición para completar la Final, en su Puesto de Tiro por lo menos 15 min. antes de la hora de inicio. El equipamiento del atleta puede incluir una pistola de reserva que pueda ser usada para reemplazar una pistola con mal funcionamiento (con la bandera de seguridad colocada).



LLAMADO A LA LÍNEA, PERIODO DE PREPARACIÓN Y TIROS DE ENSAYO 10:00 min. antes.	10 min. antes del inicio. El CRO dirá: "ATHLETES TO THE LINE". Después de 1 minuto, el CRO dará 2 min. de preparación: "PREPARATION BEGINS NOW." Al finalizar el CRO dirá: "END OF PREPARATION." La serie de ensayo consiste de una serie de 5 tiros en 4 segundos. Después, el CRO dirá: "FOR THE SIGHTING SERIES, LOAD." 30 seg. después de "LOAD," el CRO llamará por el Apellido al primer atleta (izquierda) en cada grupo diciendo "(APELLIDO DEL ATLETA N° 1, APELLIDO DEL N° 3, APELLIDO DEL N° 5)." Después pueden colocar el cargador en sus pistolas y prepararse para tirar. 15 seg. Después, el CRO dirá: "ATTENTION" y se enciende la luz roja. Estos atletas adoptarán la posición listo. Las luces verdes se encenderán después de siete (7) seg. Después de 4 seg. las luces rojas se encenderán por 10-14 seg. (es cuando los blancos son preparados para la serie siguiente). Durante este periodo los atletas pueden ver sus monitores. Cuando los blancos están listos, el CRO anunciará "(APELLIDO DEL ATLETA N° 2, APELLIDO DEL N° 4, APELLIDO DEL N° 6)." Después, ellos pueden colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para tirar. 15 seg. después, será dado el comando "ATTENTION" para que proceda la sincronización de la serie. Después de cuatro (4) seg., periodo de tiro, se encenderán las luces rojas por 10-14 seg. Periodo en el cual los atletas pueden ver sus monitores. No se anunciarán los resultados de las series de ensayo. Después que todos los finalistas completan sus series de ensayo, deben colocar sobre la mesa sus pistolas descargadas, con la bandera de seguridad colocada y girar para enfrentar el público para la presentación. Un Oficial de Polígono debe verificar que las pistolas estén abiertas y que no haya cartuchos en los cargadores.
PRESENTACION 4:45 min. antes	Después que las armas de los finalistas han sido controladas, el Locutor presentará a los atletas, CRO y Miembro a cargo del Jurado (regla 6.17.1.11).
	Cada serie de COMPETICIÓN de la Final consiste de 5 tiros en 4 segundos. Todos los finalistas que quedan en competición dispararán por separado y en forma sucesiva. El orden de tiro para todas las series es de izquierda a derecha. Inmediatamente después de la presentación, el CRO dirá: "TAKE YOUR POSITIONS" y 30 seg. Después dirá: "LOAD".



PROCEDI- MIENTOS PARA ORDENES DE TIRO DE COMPETICIÓN Inicio: 0:00 min.	Sólo 1 comando "LOAD" será dado antes del comienzo de la primera serie de COMPETICIÓN. Durante toda la final los atletas pueden continuar comando sus cargadores a requerimiento. Después de "LOAD", los atletas pueden hacer ejercicios de puntería, levantar el brazo o tiro en seco, excepto cuando está disparando el otro atleta de su grupo de blancos. Durante este tiempo el atleta a la derecha en el grupo de blancos puede tomar su pistola para prepararse, pero no puede hacer ejercicios de puntería, levantar el brazo o tiro en seco. Después que el atleta de la izquierda haya disparado, debe colocar la pistola sobre la mesa y dar un paso atrás o no moverse mientras el atleta de la derecha dispara su serie. 1 min. después de "LOAD," el CRO llamará por su apellido al primer atleta diciendo "(APELLIDO DEL ATLETA N° 1)" Después el atleta puede colocar el cargador en su pistola y prepararse para disparar. 15 seg. después el CRO dirá: "ATTENTION" y las luces rojas se encenderán. El primer atleta debe adoptar la posición Listo. Las luces verdes se encenderán después de 7 seg. Al término de los 4 seg. de tiro la luz roja se ilumina por 10-14 seg. (tiempo de reciclado de los Blancos). Durante este periodo el CRO dará el resultado de esta serie (por ejemplo. "FOUR HITS"). Cuando los blancos están listos, el CRO anunciará "(APELLIDO DEL ATLETA N° 2)." 15 seg. más tarde dirá: "ATTENTION" para que proceda la sincronización de la serie. Después de esa serie, el CRO informará la puntuación. Los otros atletas seguirán disparando o en orden hasta que todos hayan disparado esa serie. Habrá una pausa de 15-20 seg. después que todos los atletas completen una (1) serie; durante esta pausa, el Locutor hará comentarios sobre la clasificación actual de los atletas, los mejores resultados, los que fueron eliminados, etc. Para la segunda serie, el CRO dará a conocer "(APELLIDO DEL ATLETA N° 1)" y continua con este procedimiento hasta que todos los finalistas hayan disparado cuatro (4) series.
ELIMINA- CIONES	Después que todos los finalistas tiran la cuarta serie, el atleta con menor puntaje es eliminado (6° puesto). Un atleta adicional es eliminado después de cada serie como sigue. Después de 5 series – 5° puesto Después de 6 series – 4° puesto Después de 7 series – 3° puesto (medalla de bronce) Después de 8 series – 2° y 1° puestos (son decididos los ganadores de medallas de plata y oro). Cuando el atleta es eliminado, debe insertar la bandera de seguridad en su pistola, colocarla sobre la mesa y dar un paso atrás. Un Oficial de Polígono debe verificar que la acción esté abierta e insertada la bandera de seguridad.



EMPATES	Si hay un empate entre los atletas con resultados más bajos para ser eliminados, dispararán series de desempate en cuatro (4) segundos hasta que se rompa el empate. En todas las series de desempate, comienza el atleta de la izquierda. Para la serie de desempate, el CRO nombrará el primer atleta vinculado diciendo "(APELLIDO DEL ATLETA N° 1)" y se aplica el procedimiento normal de tiro. El Locutor no hará comentarios hasta que se rompa el empate.
MEDALLAS	Después que los dos (2) finalistas restantes disparan las ocho series, y si no hay empates ni protestas, el CRO declarará "RESULTS ARE FINAL". El Locutor, inmediatamente reconoce los ganadores de las medallas de oro, plata y bronce (regla 6.17.1.13). Antes que cualquier Finalista o entrenador pueda quitar una pistola del Puesto de Tiro, el Oficial de Polígono debe comprobarla para asegurarse de su acción está abierta, con una bandera de seguridad insertada y cargadores descargados. Las Pistolas se deben guardar en sus cajas antes de abandonar la línea de tiro.
TIROS TARDÍOS	Si un atleta efectúa un disparo tarde o no dispara los cinco (5) tiros en tiempo, se aplicará una deducción de 1 HIT por cada tiro tardío o por cada tiro no disparado que será descontado del resultado de la serie. El disparo se marcará con "OT" (over time).
POSICIÓN LISTO (8.7.2, 8.7.3)	Si el jurado determina que un atleta levanta su brazo demasiado pronto, o no lo baja suficientemente, debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos en esa serie. En una Final, no se impone la amonestación. En caso de reincidencia, el atleta debe ser descalificado. Para decidir una violación a la posición listo, al menos dos Miembros de Jurado de Competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera o tarjeta) mostrando que un atleta levantó el brazo con demasiada rapidez antes que la penalización o descalificación sea impuesta.
FALLAS (8.9)	Una Falla durante la serie de ensayo no puede ser reclamada o repetida. Si se produce una falla durante una serie MATCH, un Oficial de Polígono debe determinar si es ADMISIBLE o NO. Si es ADMISIBLE, el atleta debe repetir la serie inmediatamente, mientras que los otros finalistas están en espera, y recibirá el puntaje de la serie repetida . Sólo un mal funcionamiento admisible se permite en cada Final. Para cualquier FALLA adicional, no se permite repetir la serie y solo los hits existentes serán contados. Si el mal funcionamiento es NO VALIDO (NON-ALLOWABLE) se aplicará una penalización de dos hits que deben ser deducidos del resultado de esa serie



6.17.5 FINALES – 25 m. PISTOLA MUJERES

a) FORMATO DE LAS FINALES	La Final de 25 m. Pistola Mujeres consta de diez series de tiro rápido de 5 tiros con puntaje de HIT o MISS y eliminaciones de las finalistas con puntuación más baja, comenzando o después de la cuarta serie y continuando hasta la 10ª. cuando medallas de oro y plata se deciden.
b) BLANCOS	Dos (2) grupos de cinco (5) blancos de 25 m. EST deben ser usados. Los blancos deben ser marcados A-B-R1-D-E-F-G-R2-I-J. En la final ocho (8) finalistas son asignados en las posiciones A-B-D-E-F-G-I-J mediante un sorteo (random draw).
c) CALIFICACIÓN	La Final comienza desde cero (0). La puntuación es HIT o MISS; Cada disparo dentro de la zona afectada se anota como un HIT. El tamaño de la zona afectada está dentro de la zona de 10.2 en el blanco de Pistola Tiro Rápido. Durante la Final, los resultados son acumulativos con la clasificación final de cada atleta determinada por la cantidad total de hit. Si 2 o más atletas están empatados en un lugar a decidir, dispararán series adicionales hasta desempatar.
d) HORA DE PRESENTACION 30:00 y 15:00 min. ANTES	Los atletas se deben reportar por lo menos 30 minutos antes de la Hora de Inicio con su equipo y ropa de competición. El jurado debe completar los controles de equipo tan pronto como sea posible después que cada atleta se reporte. A los atletas o a sus entrenadores se les debe permitir colocar su equipo, incluyendo suficiente munición para completar la Final, en sus Puestos de Tiro no menos de 15 minutos antes de la hora de inicio. El equipo puede incluir una pistola de reserva que se puede utilizar para reemplazar una que funcione mal (se debe insertar una bandera de seguridad).
e) LLAMADO A LA LÍNEA, PERIODO DE PREPARACIÓN Y TIROS DE ENSAYO 12:00 min. antes	El CRO dirá: “ATHLETES TO THE LINE” 12 min. antes de la Hora de START. Después de 1 minuto, el CRO indicará el inicio de los 2) minutos del periodo de preparación con el comando “PREPARATION BEGINS NOW.” Al finalizar los 2 min., el CRO dirá: “END OF PREPARATION.” La serie de ensayo consiste de 5 tiros disparados en secuencia de Tiro Rápido (duelo). Inmediatamente después del periodo de preparación, el CRO dirá: “FOR THE SIGHTING SERIES, LOAD.” Después de este comando las atletas pueden colocar el cargador cargado en la pistola y se preparan para tirar. 60 seg. después del comando “LOAD,” el CRO dirá: “ATTENTION” y enciende las luces rojas. Las Atletas llevan sus pistolas a la posición LISTO. Después de siete (7) segundos la primera vez por tres (3) segundos se enciende la luz verde. Al finalizar la serie, el CRO dirá: “STOP...UNLOAD.” No se anuncian los resultados de la serie de ensayo. Después del comando “STOP... UNLOAD,” las Finalistas deben descargar, insertar bandera de seguridad, dejarlas sobre la mesa y girar enfrentando a los espectadores para la presentación. Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las pistolas estén abiertas y con la bandera de seguridad colocada.



PRESENTACION 6:15 min. antes	Después que las armas han sido verificadas, el Anunciador presentará las Atletas, CRO y Miembro del Jurado a cargo, según Regla 6.17.1.12.
g) DETAILED PROCEDURE FOR COMMY S Y FIRING Competition firing starts at 0:00 min.	Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará "TAKE YOUR POSITIONS". 15 seg. Más adelante, la primera serie de MATCH comenzará y el CRO ordenará "LOAD". Los finalistas tienen un (1) min. Para cargar dos (2) cargadores. La (Regla 8.7.6.2 d. no se aplica para la Final). Sólo un (1) comando "LOAD" se da antes del inicio de la primera serie MATCH. Durante toda la final, los atletas pueden continuar cargando o sus cargadores según sea necesario. Un (1) min. Después del comando "LOAD", el CRO ordenará "FIRST SERIES ... READY". Después de este comando, los atletas tienen permiso para colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar. 15 seg. Después de la orden "READY", el CRO ordenará "ATTENTION" y encenderá las luces rojas. Los atletas deben llevar sus pistolas a la posición LISTO (Regla 8.7.2). Después de siete (7) segundos, las luces verdes se encenderán durante los primeros tres (3) segundos, serie de Tiro Rápido. Una vez completada la serie, el CRO ordenará "STOP". Después del comando "STOP", el Anunciador hará comentarios sobre las posiciones y resultados de los finalistas. 15 seg. Después que el Anunciador termine, el CRO ordenará "NEXT SERIES...READY". Después de 15 seg. el CRO dirá "ATTENTION". Esta secuencia continuará hasta que todos los finalistas disparen cuatro (4) series. Después de la cuarta serie, y si no hay empates que impliquen el octavo lugar, el CRO ordenará "STOP ... UNLOAD".
h) ELIMINACIONES	Después que todas las finalistas disparen la cuarta serie, la de menor puntaje es eliminada (octavo lugar). Una (1) atleta adicional es eliminada después de cada serie siguiente: Después de 5 series - 7º lugar Después de 6 series - 6º lugar Después de 7 series - 5º lugar Después de 8 series - 4º lugar Después de 9 series - 3er. lugar (medalla de bronce) Después de 10 series - 2º y 1º lugares (se deciden los ganadores de medallas de plata y medalla de oro).
i) EMPATES	Si dos (2) o más atletas tienen la misma puntuación (hit totales) para un lugar para ser eliminado, las atletas empatadas deben disparar series adicionales de desempate de 5 disparos en fase Tiro Rápido hasta que el empate se rompa. Si hay un empate, el CRO anunciará los Apellidos de las atletas empatadas y les ordenará que disparen la serie de empate con el procedimiento normal. El Anunciador no hará comentarios hasta que se rompa el empate.



j) TÉRMINO DE LA FINAL	Después de la décima serie, y si no hay empate que implique 1ª y 2ª posición, el CRO dirá "STOP... UNLOAD" y "RESULTS ARE FINAL" . El Jurado debe reunir a las tres medallistas en el FOP y el Anunciador reconocerá inmediatamente Medallas de bronce, plata y oro.
k) POSICIÓN LISTO	Si el Jurado de Competición determina que un atleta levanta el brazo demasiado pronto, o no lo baja lo suficiente, el atleta debe ser penalizado por una deducción de dos (2) HITS en esa serie (Green Card). En una Final, no se dará ninguna advertencia. En caso de una segunda infracción, el atleta debe ser Descalificado (Tarjeta Roja). Para decidir una violación a la posición LISTO, al menos 2 Miembros del Jurado Competición deben dar una señal antes que se imponga una penalidad o descalificación. (por ejemplo, levantar una bandera o tarjeta) mostrando o que una atleta levantó el brazo demasiado rápido
l) FALLAS (8.9.2)	No se podrá reclamar o completar una falla durante la serie de Ensayo. Durante la Final sólo se podrá reclamar una falla (ALLOWABLE o NON ALLOWABLE). Si se produce una falla durante una serie MATCH, un Oficial de Polígono determinará si el mal funcionamiento es VALIDO o NO VALIDO. Si el mal funcionamiento es VÁLIDO, la atleta debe completar la serie inmediatamente mientras que las otras finalistas permanecen de pie. La atleta tiene 15 seg. para estar lista para la finalizar la serie. Para cualquier otro mal funcionamiento, no se permite la terminación en serie y se contarán los impactos que se muestren.

6.17.6 Protestas en Finales

- a. Cualquier protesta debe ser hecha por el atleta a su entrenador inmediata-mente manteniendo levantada su mano.
- b. Cualquier protesta debe ser decidida inmediatamente por el Jurado de Protestas de Finales (3.12.3.7, 6.16.7 y 6.17.1.10.d.). Una decisión del Jurado de Protestas de Finales es final y no puede ser apelada.
- c. Si una protesta en una final no se confirma, debe ser aplicada una penalización de dos puntos o dos Hit. No se cobrará la protesta en la final.

6.17.7 Ceremonias de Premiación

Una ceremonia de premiación en honor a ganadores de medallas de oro, plata y bronce deberá realizarse tan pronto como sea posible después de cada final según Regla 3.8.5. Normas para la realización de ceremonias de premiación se proporcionan en el documento Directrices para acreditación, Polígonos de Finales y entrega de premios que está disponible en ISSF.



6.18 10 m EVENTOS DE EQUIPOS MIXTOS RIFLE Y PISTOLA AIRE

6.18.1 Procedimientos Generales de Competición

6.18.1.1 Eventos.

Esta Regla (6.18) provee reglas técnicas especiales para estos eventos:

10m Rifle Aire Equipos Mixtos y Equipos Mixtos Junior

10m Pistola Aire Equipos Mixtos y Equipos Mixtos Junior

6.18.1.2 Composición de los Equipos.

Los equipos mixtos deben ser equipos nacionales (no naciones mixtas) con dos miembros del equipo, un hombre y una mujer. Ambos miembros del equipo deben usar ropa de competición con colores e identificación nacional.

6.18.1.3 Inscripción de los Equipos.

Las naciones pueden ingresar a un máximo de dos equipos en un campeonato. La tarifa de inscripción para cada equipo es de 170,00 EUR (3.7.4.1). Los miembros del equipo pueden ser cambiados por otros atletas registrados en el Campeonato a más tardar 12:00 horas antes del segundo día antes del día de la competencia del Equipo mixto.

6.18.1.4 Formato de la Competición.

Los eventos de 10m Equipo Mixto se llevarán a cabo en dos etapas:

6 CLASIFICACIÓN

7 FINAL

6.18.1.5 Resultados de Equipos.

Los puntajes del equipo y Ranking en los eventos de Equipos Mixtos se basan en los puntajes totales de los dos miembros del equipo..

6.18.1.6 Coaching.

Durante la Calificación, el coaching se regirá por 6.12.5 (se permite el entrenamiento no verbal). Durante la Final, cuando se realiza el comentario del Anunciador, cada entrenador puede acercarse y hablar con los miembros de su equipo en los Puestos de Tiro una vez (una vez por Final) durante un máximo de 30 seg. El miembro del jurado a cargo debe controlar el tiempo.



6.18.1.7 Malos Funcionamientos.

Las fallas en la Clasificación se regirán de acuerdo con 6.13. Las fallas en la Final se regirán de acuerdo con 6.17.1.6. Los atletas pueden tener solo un mal funcionamiento por etapa (Clasificación y Final), ya sea VALIDO o NO VALIDO.

6.18.1.8 EST Quejas y Protestas de resultados.

EST. Las quejas durante la Clasificación se decidirán según 6.16.5.2.

EST. Las quejas durante las Finales se decidirán de acuerdo con 6.18.3.5.

6.18.1.9 Protestas.

Las protestas durante la calificación se decidirán de acuerdo con 6.16. Cualquier protesta realizada durante las Finales será decidida por un Jurado de Protesta de Final de acuerdo con 6.17.1.10 d) y 6.17.6.

6.18.1.10 Ceremonias de Premiación.

Las Ceremonias de Premiación para eventos de Equipos Mixtos será conducida de acuerdo con 6.17.7.

6.18.2 CLASIFICACIÓN

6.18.2.1 Ubicación.

La clasificación de Equipos Mixtos será disparada en el Polígono de Clasificación en una o más tandas (relays).

6.18.2.2 Asignación de Puestos de Tiro.

Los dos miembros de cada equipo deben ser ubicados para disparar en Puestos de Tiro adyacentes con el atleta masculino a la derecha y la atleta femenina a la izquierda. Los equipos serán ubicados mediante un sorteo al azar de acuerdo con 6.6.6. Dos equipos de la misma nación no pueden ser ubicados uno al lado del otro.

6.18.2.3 Llamado a la línea.

Para cada Tanda (relay) de Clasificación, el CRO llamará a los atletas a la línea cinco minutos antes que comience el tiempo de preparación y ensayo.

6.18.2.4 Tiempo de Preparación y Ensayo.

Habrà un tiempo de preparación y ensayo de diez (10) minutos antes de la clasificación. Será seguido por una pausa de 30 segundos para restablecer los Blancos. Durante el tiempo de Preparación y Ensayo, un presentador puede explicar el formato de la competencia para los espectadores y también puede presentar los equipos de la competencia..



6.18.2.5 Cantidad de tiros de competición y tiempo límite.

En la Etapa de Clasificación, cada miembro del equipo deberá disparar cuarenta (40) tiros de competición (80 tiros en total por equipo), con un tiempo límite de 50 minutos. La Clasificación será conducida de acuerdo con 6.11.

6.18.2.6 Calificación.

La puntuación con décimas (6.3.3.1) se usará para la clasificación de 10m Rifle Equipos Mixtos. La puntuación de número entero se utilizará para la clasificación de 10m Pistola Equipo Mixto

6.18.2.7 Ranking de los Equipos.

Los equipos se clasificarán según los puntajes de su equipo. Los empates se romperán aplicando 6.15.1 a los puntajes del equipo (totales de los dos miembros del equipo).

6.18.2.8 Clasificación para la Final.

Los cinco (5) mejores equipos de la Clasificación avanzan a la Final.

6.18.3 FINAL

6.18.3.1 Ubicación.

10m Rifle and Pistol Mixed Team Finals must, if possible, be fired on a Finals Range. Results monitors visible to both members of each team must be available on the FOP.

6.18.3.2 Oficiales de Finales.

La conducción y supervisión de las Finales de Equipos Mixtos serán conducidas de acuerdo con 6.17.1.10.

6.18.3.3 Asignación de Puestos de Tiro.

Los cinco equipos en la Final serán ubicados por un sorteo al azar en los diez (10) Puestos de Tiro del Polígono de Finales. Los miembros del equipo deben ser ubicados para disparar en los Puestos de Tiro adyacentes. Cuando el equipo informe (30 minutos antes), el entrenador del equipo debe informar al Jurado RTS qué miembro del equipo disparará a la izquierda y qué miembro del equipo disparará a la derecha

6.18.3.4 Calificación.

Los puntajes de la Clasificación no se llevan adelante. La puntuación final comienza desde cero. Todos los tiros del Match de la Final (tanto Rifle como Pistola) se calificarán con puntuación decimal.



6.18.3.5 EST Quejas durante las Finales.

Si un miembro del equipo o entrenador se queja, o un Oficial de Polígono o un Miembro del Jurado observa que la tira de papel no avanza, el CRO debe detener el Período de Ensayo o competencia, ordenar al Oficial Técnico que solucione el problema y luego continuar disparando.

Si un miembro del equipo se queja de que su Blanco no registra o de que hay un cero inesperado o una falta inexplicable, se deben seguir los pasos:

- d. El Jurado y el Oficial de Polígono deben anotar el momento en que ocurrió la queja;
- e. El Oficial de Polígono debe evitar que el segundo miembro del equipo dispare y dirigir al atleta cuyo Blanco no funcionó que dispare otro tiro. Si el disparo adicional se registra, el Oficial de Polígono ordenará al equipo que complete la serie / disparo más 60 segundos de tiempo adicional. Se contará el valor del disparo adicional y se ignorará el disparo perdido.
- f. Si el tiro adicional no se registra, el Oficial de polígono debe dirigirse al equipo con el blanco que no funcionó para detener el tiro. Al final de la serie / tiro, el Jurado debe detener la competencia y ordenar al Oficial Técnico que repare o reemplace el blanco.
- g. Después de que el blanco sea reparado o reemplazado, todos los equipos recibirán dos (2) minutos de tiros de ensayo ilimitados. El equipo que tenía el blanco que funciona mal completará su serie / disparo en el tiempo restante cuando ocurrió la interrupción más 60 segundos de tiempo adicional. Después que completen su serie, la competencia continuará.

6.18.3.6 Hora de reporte e inicio.

La hora de START para la final es cuando el CRO inicia los comandos para la primera serie de competición. Los equipos que califican para la Final deben presentarse en el Área de Preparación del Polígono de Final, con ambos miembros del equipo, un entrenador y todo el equipo necesario, al menos 30 minutos antes de la Hora de inicio. Una penalidad de dos puntos (2) se deducirá del puntaje de la primera serie de competencia si uno o dos miembros del equipo no se reportan a tiempo. Si la Ceremonia de Premiación está programada después de la Final, todos los atletas deben presentarse con el uniforme del equipo nacional apropiado para la Ceremonia de Premiación. Los jurados deben completar las verificaciones de los equipos durante el período de reporte y tan pronto como sea posible después que el atleta se reporte. Los miembros del equipo y sus entrenadores deben colocar sus rifles o pistolas en sus Puestos de Tiro asignados en el FOP al menos 18 minutos antes de la Hora de START. Los equipos y sus entrenadores deben ensamblarse en orden de lanzamiento para la Llamada a la Línea al menos doce (12) minutos antes de la Hora de inicio



6.18.3.7 Llamado a la línea.

Llamado a la línea. El CRO llamará a los atletas a la línea de tiro con el comando **“ATHLETES TO THE LINE.”** Todos los atletas deben hacer una pausa en la línea de fuego y girar para enfrentar a los espectadores mientras el CRO anuncia: **“LADIES AND GENTLEMEN, PLEASE WELCOME THE ATHLETES IN THE (10 METER AIR RIFLE/AIR PISTOL) MIXED TEAM FINAL.** Después de una pausa para aplausos, el CRO dirá: **“TAKE YOUR POSITIONS.”** Los atletas deben girar e ir directamente a sus Puestos de Tiro asignados

6.18.3.8 Tiempo de Preparación y ensayo.

Después de un minuto, el CRO dirá: **“THREE MINUTES PREPARATION AND SIGHTING ...START.”**

Luego de tres minutos y 30 segundos, el CRO anunciará: **“30 SECONDS.”**

Al finalizar los tres minutos, el CRO ordenará: **“STOP...UNLOAD.”**

6.18.3.9 Presentación de Equipos en la Final.

Luego del comando **“STOP... UNLOAD,”** Los finalistas deben abrir las acciones de sus armas e insertar banderas de seguridad. Los finalistas de Rifle pueden permanecer en posición durante la presentación, pero deben bajar sus rifles de sus hombros, mantenerlos abajo durante toda la presentación y girar la cabeza hacia los espectadores. Los finalistas de pistolas deben apoyar sus pistolas y mirar a los espectadores para la presentación. Un Oficial de polígono debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas. Después de revisar las armas de los finalistas, el Anunciador presentará a los finalistas, el CRO y el miembro del jurado a cargo de acuerdo con 6.17.1.12. Inmediatamente después de la presentación, el CRO ordenará: **“TAKE YOUR POSITIONS”.**

6.18.3.10 Series de competición de 5 tiros

La Final comenzará con cada miembro del equipo tirando tres (3) series de 5 disparos (15 tiros totales por equipo en 3 series, 30 tiros totales por equipo). Durante cada serie, los dos miembros del equipo deben alternar los tiros de competición (ver 6.18.3.3 arriba) tirando primero el atleta de la izquierda y segundo el atleta de la derecha (L-R-L-R-L-R, etc.). Ambos atletas pueden cargar y preparar sus posiciones de tiro después del comando **“LOAD”**, pero el atleta de la derecha no puede disparar hasta que el atleta de la izquierda haya disparado. Los equipos tendrán 300 segundos para disparar 2 x 5 disparos. Una penalización de dos (2) puntos se deducirá del puntaje de un equipo que dispare fuera de orden



6.18.3.11 procedimientos para series de 5 tiros.

60 segundos después del comando **“TAKE YOUR POSITIONS,”** el CRO ordenará: **“FOR THE FIRST COMPETITION SERIES...LOAD.”** Luego de 5 segundos, el CRO dirá **“START.”**

- c. Después de 300 segundos o después que todos los finalistas hayan disparados cinco tiros, el CRO ordenará **“STOP.”**
- d. Inmediatamente después del comando **“STOP,”** el Anunciador dará 15-20 segundos de comentarios del ranking actual de los equipos y resultados notorios. El resultado de los tiros individuales no será anunciado.
- e. Inmediatamente después que el anunciador finaliza, el CRO dará el comando **“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD.”** Esta secuencia continuará hasta que todos los miembros del equipo hayan disparado tres (3) series de 5 tiros.

6.18.3.12 Tiros simples de competición.

Después que cada equipo haya disparado 3 x 10 tiros (30 tiros por equipo), tiros simples de competición comenzará con cada miembro del equipo disparando un (1) tiro. Para cada disparo, el atleta de la izquierda debe disparar primero y el atleta de la derecha segundo. Los equipos tendrán 60 segundos para disparar sus dos tiros simples. Una penalización de dos (2) puntos se deducirá del puntaje de un equipo que dispare fuera de orden. Después que cada miembro del equipo haya disparado dos (2) tiros simples, se producirá la primera eliminación. El Posición definitiva de cada equipo se decidirá de la siguiente manera:

- c. Después que cada miembro del equipo haya disparado 17 tiros (15 + 2), el equipo en quinto lugar será eliminado.
- d. Después que cada miembro del equipo haya disparado 19 tiros (15 + 2 + 2), el equipo en cuarto lugar será eliminado.
- e. Después que cada miembro del equipo haya disparado 21 tiros (15 + 2 + 2 + 2), el equipo en tercer lugar será eliminado habiendo logrado ganar la medalla de bronce.
- f. Después que cada miembro del equipo haya disparado 24 tiros (15 + 2 + 2 + 2 + 3), serán decididos los ganadores de medalla de oro y medalla de plata.



6.18.3.13 Procedimiento para tiros simples.

Inmediatamente después que el Anunciador finaliza los comentarios sobre el ranking y resultados al cabo de 3 series de 5 tiros, el CRO dirá **“FOR THE NEXT COMPETITION SHOT...LOAD.”** Después de 5 seg. dirá: **“START.”**

- f. Luego de 60 segundos o después que todos los finalistas hayan disparado un (1) tiro, el CRO ordenará: **“STOP.”**
- g. Inmediatamente después del comando **“STOP,”** el anunciador dará 15-20 segundos de comentarios sobre el ranking actual de equipos y resultados notorios. Los resultados de los tiros simples no serán anunciados.
- h. Inmediatamente después que el Anunciador finaliza, el CRO dará el comando **“FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD”** y esta secuencia de tiro simple continuará. Después que todos los miembros de los equipos hayan disparado dos (2) tiros simples (2 x 17 total de tiros), el equipo que ocupa el quinto lugar es eliminado. Después que todos los miembros restantes del equipo hayan disparado dos (2) tiros individuales adicionales (2 x 19 tiros totales), el equipo en 4 ° lugar queda eliminado. Después que todos los miembros restantes del equipo hayan disparado dos (2) tiros individuales adicionales (2 x 21 tiros en total), el equipo en tercer lugar es eliminado. Después que todos los miembros restantes del equipo hayan disparado tres (3) tiros simples adicionales (2 x 24 tiros en total), Se deciden los ganadores de las Medallas de Oro y Medallas de Plata.

6.18.3.14 Empates.

Empates. Los empates para que un equipo sea eliminado o para determinar a los ganadores de medallas de oro o plata se romperán por shoot-offs. Los equipos empatados (ambos miembros) deben disparar tiros adicionales de desempate, con el atleta de la izquierda disparando primero y el atleta de la derecha disparando en segundo lugar, hasta que el empate se rompa. El CRO anunciará **“THERE IS A TIE BETWEEN THE TEAMS FROM (Nation) AND (Nation)”** y luego conducirá el shoot-off. El límite para cada tiro de desempate es de 60 segundos. Los empates serán decididos por los totales del equipo en los tiros de desempate

6.18.3.15 Completamiento de la Final.

Después del tiro 24 se deciden los ganadores de medalla de oro y plata, el CRO ordenará **“STOP ... UNLOAD”** y declara **“RESULTS ARE FINAL”**. Un Oficial de Polígono debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas con banderas de seguridad insertadas. El Jurado debe reunir a los tres equipos ganadores de medallas en el FOP y el Anunciador reconocerá a los equipos ganadores de medallas de bronce, plata y oro.



6.19

FORMULARIOS

Los formularios que se utilizarán en la realización de Campeonatos de la ISSF se proporcionan en las siguientes páginas de la siguiente manera:

Formulario DE PROTESTA (Form. P)

Formulario DE APELACIONES (Form. AP)

Formulario de Reporte de Incidente en Polígono (Form. IR)

Formulario Notificación Resultado Ofic. de Clasificación (Form CN)

25 m. PTR Resultado Falla p/computación (Form RFPM)

25 m. Pistola Estándar Resultado Falla p/computación (Form STDP)

Amonestación violación código Ropa / Publicidad (Form DC)

FAT



PROTEST FORM – PAGE 1

 ISSF	PROTEST FORM	P
Protest Information (To Be Completed By Athlete or Team Official)		
Event:		
Protest to Jury:		
Date	and time	of action or decision being protested.
Action or Decision Being Protested (describe in writing):		
Reason for Protest (also list ISSF Rules concerned):		
Protest Submitted By:		
Name and Signature		
Protest RECEIPT (To Be Completed By Official Receiving Protest)		
Protest received: Date:	Time:	
Amount Fee Paid:	Received by:	
Printed Name and Signature of official receiving protest:		



 ISSF	APPEAL OF A JURY DECISION TO THE JURY OF APPEAL	AP
To Be Completed By Team Leader Or Representative		
If there is continued disagreement with a Jury decision, the matter may be appealed to the Jury of Appeal. A copy of the previous Protest Form (P) must be attached.		
Reason for Appeal:		
Appeal Submitted By: Name – Nation – Signature		
Appeal information (To Be Completed By Official Receiving Appeal)		
Appeal received: Date:		Time:
Amount Fee Paid:		Received by:
Printed Name and Signature of official receiving protest:		



		RANGE INCIDENT REPORT FORM				IR		
Incident Report Serial Number: (A record must be kept in Range Register)								
Date of Incident:				Time of Incident:				
Event:		Relay:		Firing Point:				
Athlete's Name:					Stage:			
Bib Number:		Nationality:		Series:				
Brief Details of Incident:								
Applicable ISSF Rules:								
Penalty imposed:								
Signature of Range Officer Initiating Report:		Printed Name:		Time:				
Signature of Competition Jury Member:		Printed Name:		Time:				
Signature of RTS Officer:		Printed Name:		Time:				
Signature of RTS Jury Member:		Printed Name:		Time:				
Signature of Ranking Technical Officer:		Printed Name:		Time:				
Score Amendment Reference:					Ref:			

NOTE: When completed by the Range Officer and Jury, a copy of this form must be sent to the Range (EST) Control Room immediately.



 ISSF	RTS OFFICE SCORE NOTIFICATION FORM			CN
EVENT:			DATE:	
RELAY:		ELIMINATION / QUALIFICATION:		
PRELIMINARY RESULT POSTED BY (NAME):			TIME:	
PROTEST TIME ENDED AT:			TIME:	
THERE WERE NO PRO- TESTS (NAME):			RESULTS CONFIRMED:	
OR...				
PROTEST SUBMITTED (SEE ATTACHED PROTEST FORM)			TIME PROTEST RECEIVED:	
RESULTS NOT YET CONFIRMED				
SIGNATURE OF RTS OFFICER:			TIME:	
SIGNATURE OF RTS JURY MEMBER:			TIME:	
SIGNATURE OF RANKING TECHNI- CAL OFFICER:			REF:	

NOTE: When completed by the RTS Officer, a copy of this form must be sent to the Range (EST) Control Room immediately.



		25m Rapid Fire Pistol Men Malfunction Score Computation				Form RFPM	
Stage & Relay /		Series		1st / 2nd		Time of Malfunction	
		and					
		Time Stage		8s / 6s / 4s			
Firing Point Number				Athlete's Name			
Bib Number				Nationality		Date	
For ALLOWABLE malfunction insert "AM," for NON-ALLOWABLE insert "NAM 0," for UNFIRED SHOTS insert "0" – only for misses, or for shots not fired on each single target in both series:							
Shot: Series:		Left Monitor	Monitor	Middle Monitor	Monitor	Right Monitor	Total
Competition							
Malfunction Repetition							
Final Score							
(Final Score equals the total of the lowest value score in each column.)							
If second part of a ten shot series, the total of the previous (first) five shots must be recorded; if not, leave blank.				Previous five shot score:		Correct ten shot score:	
Range Officer's Signature				Range Officer's Name (Printed)			
Range Jury Member's Signature				Range Jury Member's Name (Printed)			
RTS Officer's Signature				RTS Jury Member's Signature			
Confirmation of Manual Intervention of Computer Result at Ranking Computer					Technical Officer's Signature		
RTS Jury Member's Signature					Correction Reference Number		

NOTE: When completed by the Range Officer and Jury, a copy of this form must be sent to the Range (EST) Control Room immediately.



		25m Standard Pistol Men Malfunction Score Computation				Form STDP	
Relay	Series and		1st / 2nd / 3rd / 4th		Time of Malfunction		
	Time Stage		150 / 20 / 10 sec				
Firing Point Number			Athlete's Name				
Bib Number			Nationality		Date		
For ALLOWABLE malfunction insert "AM," for NON-ALLOWABLE insert "NAM 0," for UNFIRED SHOTS insert "0" – only for misses, or for shots not fired (by shot number) on the target in both series:							
Shot:	1	2	3	4	5	Total	
Series:							
Competition							
Malfunction Repetition							
Final Score							
(Final Score is the total of the five lowest value shot-scores overall.)							
If second part of a ten shot series, the total of the previous (first) five shots must be recorded; if not, leave blank.			Previous five shot score:			Correct ten shot score:	
Range Officer's Signature				Range Officer's Name (Printed)			
Range Jury Member's Signature				Range Jury Member's Name (Printed)			
RTS Officer's Signature				RTS Jury Member's Signature			
Confirmation of Manual Intervention of Computer Result at Ranking Computer					Technical Officer's Signature		
RTS Jury Member's Signature					Correction Reference Number		

NOTE: When completed by the Range Officer and Jury, a copy of this form must be sent to the Range (EST) Control Room immediately.



6.20 CODIGO DE VESTIMENTA ISSF

ISSF Rule General Technical Rule 6.7.5 states:

“Es responsabilidad de los atletas, entrenadores y oficiales aparecer en el Polígono vestidos de una manera apropiada para un evento deportivo público. La ropa usada por los atletas y oficiales debe cumplir con el Código de vestimenta de ISSF.”

Esta regla es la base del código de vestimenta de ISSF.

6.20.1 GENERALIDADES

Todos los deportes se preocupan por las imágenes que presentan a los jóvenes, el público y los medios. Los deportes olímpicos, en particular, se juzgan según si sus atletas, entrenadores y oficiales presentan imágenes profesionales que demuestren sus mejores cualidades. La capacidad del tiro para crecer como deporte, atraer nuevos participantes y aficionados y asegurar su estatus como deporte olímpico se ven afectados por la forma en que se visten sus atletas y oficiales. Este código de vestimenta de ISSF proporciona regulaciones y pautas para la implementación de la regla 6.7.5.

6.20.2 REGULACIONES DE VESTIMENTA PARA ATLETAS

- 6.20.2.1 Toda la ropa usada por los atletas en Entrenamiento, Eliminaciones, Calificaciones y Finales debe ser vestimenta que sea apropiada para el uso por los atletas en competencias deportivas de clase internacional. La ropa de los atletas debe transmitir imágenes positivas de atletas que disparan como atletas olímpicos..
- 6.20.2.2 Cuando aparezcan en competencias, los atletas de Rifle, Pistola, Escopeta y Blanco en Movimiento deben usar ropa deportiva que incorpore o muestre emblemas y colores nacionales, Comité Olímpico Nacional o de Federación Nacional. La vestimenta adecuada para el uso durante las competencias incluye trajes de entrenamiento, chándales, uniformes de calentamiento, etc. emitidos por las Federaciones Nacionales o CON.
- 6.20.2.3 Los miembros de un equipo que participe en un evento por Equipo deben usar el mismo uniforme que refleje la nación que representan.
- 6.20.2.4 Durante las Ceremonias de Premiación u otras ceremonias, los atletas deben vestirse con su uniforme nacional oficial o trajes de entrenamiento nacional. Para los equipos, todos los miembros del equipo deben usar los uniformes nacionales apropiados. Si un atleta se reporta para una Ceremonia de Premiación sin un uniforme del equipo nacional, un miembro del Jurado puede retrasar la ceremonia y requerir que el atleta se ponga la ropa adecuada antes de que la ceremonia pueda continuar.
- 6.20.2.5 La vestimenta de los atletas de Rifle debe cumplir con las Regulaciones de Vestimenta de Rifle descritas en la Regla 7.5. Si no usan pantalones o zapatos de tiro especiales, la vestimenta usada durante las competencias debe cumplir con este código de vestimenta.
- 6.20.2.6 Durante todo el entrenamiento y competición de Pistolas, las mujeres deben usar vestidos, faldas, faldas divididas, pantalones cortos o pantalones, y blusas o blusas (deben cubrir la parte frontal y posterior del cuerpo y estar sobre cada hombro). Se requiere que los hombres usen pantalones de cuerpo entero o pantalones cortos y camisas de manga larga o corta. Los atletas no pueden usar ninguna forma de ropa que mejore el rendimiento. Toda la ropa del atleta debe cumplir con el Código de vestimenta de ISSF (Regla 6.7.5 y 6.20).



6.20.2.7 Los atletas de escopeta deben cumplir con los Reglamentos de la vestimenta de escopeta descritos en la Regla 9.13.1.

6.20.2.8 Si se usan pantalones cortos durante las competencias, la parte inferior de la pierna no debe estar a más de 15 cm por encima del centro de la rótula. Las faldas y los vestidos también deben cumplir con esta medida.

6.20.3 ITEMS PROHIBIDOS

6.20.3.1 Artículos de vestimenta prohibidos para competencias y Ceremonias de Premiación incluyen jeans, pantalones vaqueros o pantalones similares en colores no deportivos, ropa de camuflaje, camisetas sin mangas, pantalones cortos que son demasiado cortos (ver 6.19.2.8), pantalones cortos de corte andrajoso, pantalones con parches o agujeros, así como camisas o pantalones con mensajes no deportivos o inapropiados (ver Regla 6.12.1, no se permite propaganda). Los colores deportivos deben ser colores uniformes nacionales. Si no se usan colores nacionales, los colores no deportivos que deben evitarse son camuflaje, cuadros, caqui, oliva o marrón.

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

6.20.3.3 El cambio de ropa debe hacerse en áreas designadas y no en el campo de juego. No está permitido cambiarse en los Puestos de Tiro o en los Polígonos.

6.20.3.4 Toda la ropa debe cumplir con las Reglas de Elegibilidad, Derechos Comerciales, Patrocinio y Publicidad ISSF con respecto a la exhibición de fabricante y marcas de patrocinadores. Durante los Juegos Olímpicos se requiere el cumplimiento de la Regla 50 de la COI.

6.20.4 REGULACION DE VESTIMENTA PARA ENTRENADORES Y OFICIALES

6.20.4.1 El Código de vestimenta de la ISSF se aplica a los miembros del jurado de la ISSF y a los oficiales técnicos nacionales, incluidos los oficiales de polígono y los árbitros de escopeta. El código de vestimenta de ISSF también se aplica a los entrenadores cuando están trabajando en el campo de juego durante el entrenamiento, competencias o finales.

6.20.4.2 A menos que el organizador proporcione vestimenta oficial especial, los miembros del jurado deben usar pantalones oscuros, o faldas, con camisas de colores claros con cuello y mangas largas o cortas. Si, debido al clima, es necesario un suéter o chaqueta abrigada, preferiblemente debe ser de un color oscuro. En climas cálidos, se recomiendan pantalones livianos. Se recomiendan zapatos oscuros normales o deportivos..

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

6.20.4.4 Mientras están de servicio, los árbitros de escopeta deben usar los chalecos azules de árbitro que están disponibles en la sede de la ISSF.

6.20.4.5 Los oficiales y entrenadores de la competencia no pueden usar prendas de vestir prohibidas que se describen en el párrafo 6.20.3.



6.20.5 REGLAMENTO DE VESTIMENTA PARA FOTÓGRAFOS Y CAMARÓGRAFOS

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

6.20.6 PROCEDIMIENTOS DE APLICACIÓN DEL CÓDIGO DE VESTIMENTA

- 6.20.6.1 Los Jurados de Control de Equipo, Rifle, Pistola y Escopeta de ISSF son responsables de hacer cumplir las Regulaciones de Vestimenta y el Código de Vestimenta de ISSF..
- 6.20.6.2 Durante los Campeonatos ISSF, los Jurados emitirán advertencias por escrito con las solicitudes para corregir las violaciones de vestimenta para las primeras violaciones. Los atletas que reciben advertencias escritas y no corrigen las violaciones de vestimenta (cambiar la ropa) serán descalificados. Los jurados normalmente darán advertencias durante la inspección o capacitación del equipo. Los jurados pueden permitir que un atleta complete el entrenamiento previo al evento (escopeta o pistola de 25 m) antes de cambiarse si no hay suficiente tiempo para cambiarse. No se permitirá a ningún atleta participar en una competencia de Clasificación o Final o en una Ceremonia de Premiación mientras vista ropa inapropiada o prohibida..
- 6.20.6.3 Antes y durante las competencias, los jurados deben usar el Formulario de advertencia de violación de la norma de vestimenta / publicidad de ISSF (Formulario DC) para informar a los infractores del Código de vestimenta o publicidad y para solicitar medidas correctivas.



	DRESS/ADVERTISING CODE VIOLATION WARNING		DC
Incident Report Number: (A record must be kept in Range Register)			
Date of Violation:		Time of Violation:	
Athlete's Name:			
Bib Number:		Nation:	
Description of Dress/Advertising Code Violation:			
Corrective Action Requested			
Signature of Jury Member:		Printed Name:	Time:

IMPORTANT: Athletes who receive a Dress/Advertising Code Violation Warning may be disqualified from a competition if the violation is not corrected.



6.20 INDICE

10m Asignación de Puestos de tiro	6.6.6.f
10m Blanco en Movimiento – EST	6.4.16.2
10m Blanco en Movimiento –Blanco	6.3.4.8
10m Eventos de Armas de Aire	6.11.2
10m Pistola Aire –Blanco	6.3.4.6
10m Pistola de Aire –Blancos	6.3.4.6
10m Polígonos Equipamiento Blancos	6.4.10.c
10m Polígonos interiores de armas de aire	6.4.3.3.c
10m Polígonos Medición de la Luz (LUX)	6.4.14
10m Polígonos Normas de los Puestos de Tiro	6.4.10
10m Polígono. – Normas de Puestos de Tiro	6.4.10
10m Polígono – Equipamiento Blancos	6.4.10.c
10m Rifle Aire –Blanco	6.3.4.3
10m Rifle de Aire –Blanco	6.3.4.3
25m Polígono Interior y 50m	6.4.3.3.c
25m Asignación de Puestos de tiro – Pistola Tiro Rápido	6.6.6.2
25m Blancos – Letras en los Blancos	6.4.3.6
25m Blancos – Tiempo de Exposición	6.4.12
25m Blancos Testigo – 25m	6.3.5.3
25m EST – Hojas Control	6.3.5.4
25m Eventos – Blancos - Precisión	6.3.4.5
25m Pistola Tiro Rápido – Blanco	6.3.4.4
25m Pistola Tiro Rápido – Grupos de Blancos	6.4.11.3
25m Polígonos Dimensiones de los Puestos de Tiro	6.4.11.7
25m Polígonos Equipamiento de los Puestos de Tiro	6.4.11.7
25m Polígonos exteriores – a cielo abierto	6.4.3.3.g
25m Polígonos Pantallas entre los Puestos de Tiro	6.4.11.8
25m Polígonos Secciones (Grupos)	6.4.11.3
25m Polígonos. Normas	6.4.11
25m Pistola Tiro Rápido – Asignación de Puestos de Tiro	6.6.6.2
25m Pistola Tiro Rápido t – Grupos de blancos	6.4.11.3
25m Tiempos de Exposición	6.4.12
25m Timing de EST	6.4.13
25m y 50m Polígonos interiores	6.4.3.3.c
25m y 50m Blanco de Precisión	6.3.4.5
300m EST – Tiros Cruzados	6.11.6.9.c
300m Polígonos Exteriores – A cielo abierto	6.4.3.3.e
300m Polígonos- Normas de Puestos de Tiro	6.4.8
300m Rifle –Blanco	6.3.4.1
50m Blanco en Movimiento –Blanco	6.3.4.7
50m Polígono Exterior – a cielo abierto	6.4.3.3.f
50m Polígono -Normas de los Puestos de Tiro	6.4.9
50m Polígonos- Normas de los Puestos de Tiro	6.4.9
50m Rifle –Blanco	6.3.4.2
Abreviaturas usadas en la Lista de resultados	6.14.4.2



Abuso físico de Oficiales y Atletas	6.12.6.4
Advertencia	6.12.6.2.a
Alteración del arma o equipamiento	6.7.9.4
ALTO. Miembro de Jurado / Of. de Polígono en interés de la seguridad	6.2.1.5
Amenaza de seguridad de otros en un Polígono	6.2.1.4
Anteojera lateral	6.7.8.1
Anteojera lateral para Escopeta (Regla 9.13.4)	6.7.8.1
Anteojeras	6.7.8
Anulación de un disparo	6.11.6.9
Anulación de un disparo – El Atleta dijo que no disparó. Confirmado	6.11.6.9.a
Anulación de un disparo El disparo es reportado por otro atleta	6.11.6.9.b
Apelaciones	6.16.6
Apelaciones – Descalificación Post Competición	6.7.9.3
Aplicación de las Reglas ISSF	6.1.2
Área de espectadores	6.4.1.5
Áreas de Oficiales, Atletas y espectadores	6.4.1.5
Arma sustituta – Mal funcionamiento	6.13.3
Asignación de Puestos de tiro – Blanco en Movimiento (Regla 10.7.3.1)	6.6.6.5
Asignación de Puestos de tiro – Condiciones iguales	6.6.6.c
Asignación de Puestos de tiro – Equipos – Más de una Tanda	6.6.6.g
Asignación de Puestos de tiro – Escopeta (Regla 9.11.4)	6.6.6.4
Asignación de Puestos de Tiro – Escopeta (Regla 9.11.4)	6.6.6.4
Asignación de Puestos de tiro – Eliminación en Polígonos Exteriores	6.6.6.1
Asignación de Puestos de tiro – Limitaciones del Polígono	6.6.6.b
Asignación de Puestos de tiro – Principios básicos	6.6.6
Asignación de Puestos de tiro – Supervisado por el delegado Técnico	6.6.6.a
Asignación de Puestos de Tiro – Equipos – Más de una Tanda	6.6.6.g
Atletas. Responsabilidad	6.12.4
Balín – Cargar solo uno	6.11.2.4
Bandera de Seguridad	6.2.2.2
Banderas de Viento 50m / 300m	6.4.4
Bib (Start) Numero Dorsal	6.7.7
Blanco en Movimiento – Asignación de Puestos de Tiro	6.6.6.5
Blanco en Movimiento – Atleta visible por los espectadores	6.4.15.4
Blanco en Movimiento – Posición Tiro en Seco	6.4.15.5
Blanco en Movimiento – Tiempos de corridas	6.4.15.8
Blanco en Movimiento – Ancho de la estación de Tiro	6.4.15.5
Blanco en Movimiento 10m	6.4.16.2
Blanco en Movimiento 50m	6.4.16.1
Blanco en Movimiento. Normas para Polígonos – General	6.4.15
Blanco Testigo	6.3.5.2
Blanco Testigo – 25m	6.3.5.3
Blanco Testigo – 50m/300m	6.3.5.2
Blancos y Normas de Blancos	6.3
Blancos. Prueba de blancos	6.7.9.4



Cajas para armas	6.2.2.8
Calificación Decimal	6.3.3.1
Calificación y Resultados. Oficina – Deberes y Procedimientos	6.14
Calificación y Resultados. Procedimientos	6.14
Cambio Banderas de Viento antes del Tiempo de Preparación	6.4.4.6
Cambio de Ensayo a MATCH	6.10.4
Cambio o rellenado – Cilindro de Gas o Aire	6.11.2.3
Camuflaje - Enmascaramiento	6.19.10
Campeonato. Administración	6.6
Campeonato. Programa y Horario	6.6.1
Campeonatos ISSF Conducta	6.1.5
Campeonatos. Organización y Supervisión	6.1.5
Campo de Juego	6.11.8.f
Ceremonias – Apariencia de los atletas	6.19.2.4
Ceremonias de Premiación	6.17.7
Cilindro de gas – Fecha de validez	6.2.4.2
Cintas en los Puestos de Tiro	6.11.8.c
Clay Target Testing	6.3.6.3
Clay Targets	6.3.6
Calzado. Dispositivo de medición de la flexibilidad	6.5.3
Coaching durante un evento	6.12.5
Coaching No Verbal	6.7.5 /
Código de Vestimenta	6.19
Código de Vestimenta – Prendas Prohibidas	6.19.3
Comandos de Polígono	6.2.3
Commands LOAD / START - UNLOAD / STOP	6.2.3.1
Comunicación. Servicio en Polígonos	6.4.2.q
Competición Reglas 10m/50m Rifle y Eventos de Pistola	6.11.1
Comportamiento Anti Deportivo	6.12.6.2.d
Conducta en los Campeonatos ISSF	6.1.5
Control de Equipo – Examination before using the Equipment	6.7.6.1
Control de Equipo – Information of Athletes and Team Officials	6.7.6.2.a
Control de Equipo – Instruments – Shoe Sole Flexibility Device	6.5.3
Control de Equipo – Instruments – Stiffness Measurement Device	6.5.2
Control de Equipo – Instrumentos, Calibradores	6.5
Control de Equipo – Marcado de Equipos y armas	6.7.6.2.e
Control de Equipo – Registro de Equipamiento	6.7.6.2.f
Control de Equipo – Tarifa de re inspección	6.7.6.2
Control de Equipo – Responsabilidad del Atleta	6.7.2
Control de Equipo – Supervisado por el Jurado	6.8.c
Control de Equipo – Validez “solo una vez”	6.7.6.2.e
Control de Equipo en interés de la Seguridad	6.2.1.6
Control de Equipo. Procedimientos	6.7.6.2
Control de Equipo. Ventaja injusta sobre otros	6.7.1
CRO – Deberes y Funciones	6.9.1
Decisiones – Jurado	6.8.8



Decisiones – Jurado – Casos no previstos por las Reglas ISSF	6.8.13
Decisiones del jurado RTS	6.10.3.1
Deducción	6.12.6.2
Deducción de puntos – Información falsa	6.12.6.1
Deducción en el resultado	6.14.7
Deducciones – Demasiados Tiros en un evento o posición	6.11.5
Delegado Técnico: Verificación de los EST	6.3.2.8
Delegado Técnico: Escopeta Eventos – Selección de Polígonos / Rondas	6.6.6.4
Delegado Técnico: Reporte de los Récords del mundo	6.14.9.5
Delegado Técnico: Supervisión – Asignación de Puestos de Tiro	6.6.6.a
Demasiados tiros en un evento o posición	6.11.5
Descalificación	6.12.6.2.c
Descalificación – Abuso Físico de Oficiales y Atletas	6.12.6.4
Descalificación – Violaciones serias de Seguridad	6.12.6.3
Descalificación en una Final	6.12.6.2.c
Desviaciones de Especificaciones	6.4.1.10
Diestro / Zurdo	6.1.2.g
Dispositivos Electrónicos	6.7.4.4
Dispositivos especiales – Vestimenta	6.7.4.2
Dispositivos usados en la muñeca	6.7.4.4
Distancias de Tiro	6.4.5
Distancias de Tiro - Medición	6.4.5.1
Distribución de Resultados	6.14.3
Disturbios	6.11.7
Doble Trap Polígonos – Separate Double Trap Polígonos	6.4.19.4
Doble Trap Polígonos – Standards	6.4.19
Doble Trap Polígonos – Using a Trap Range	6.4.1.4
Doble Trap Polígonos – Separate Double Trap Ranges	6.4.19.4
Doble Trap Polígonos – Standards	6.4.19
Eco-friendly Clay Targets	6.3.6
Ejercicios de Puntería	6.11.1.1.f
EST – Responsabilidad del Atleta	6.10.4
EST - Electronic Scoring Targets	6.3.2
Elegibilidad de Atletas	Regla 4.1
Eliminación. Equipos. Resultados en 50m y 300m	6.6.6.1.
Empates – Cuenta atrás	6.15.1.b
Empates – General	6.15
Empates – Individuales	6.15.1
Empates en eventos Olímpicos con finales	6.15.4
Empates por Equipo	6.15.5
Entrenamiento – General	6.6.3
Entrenamiento No Oficial	6.6.3.3
Entrenamiento Oficial	6.6.3.1
Equipamiento y Ropa de Competición	6.7
Equipamiento. Responsabilidad de Atletas	6.7.2
Equipos. Remplazo de un Atleta	6.6.5.c



Escopeta – Asignación de Puestos de Tiro (Regla 9.11.4)	6.6.6.4
Escopeta – Selección de Polígonos y Rondas	6.6.6.4
Escopeta Venues - Standards	6.4.17
Escopeta. Normas para los Polígonos	6.4.17
Espíritu e intención de las Reglas ISSF	6.8.13
EST Cambio a MATCH por Oficiales de Polígono	6.10.4.b
EST No firmó la hoja de la impresora	6.10.4.g
EST Protesta por el valor de un impacto	6.10.7
EST Protesta de resultados	6.16.5.2
EST Firma Hoja Impresión de resultados	6.10.4.f / .g
EST. Oficiales Técnicos	6.10.1
EST. Procedimiento de examen de los Blancos	6.10.8
Esterillas de Tiro	6.4.7.2.b
Eventos de Eliminación	6.6.6.1
Eventos Mujeres/Hombres	6.1.2.h
EST. Examen	6.3.2.8
Examen de Equipamiento, Armas y Posición durante la competencia.	6.8.5
Falla EST – Quejas respecto de falla en registrar o mostrar un impacto	6.10.8
Falla EST Examinado por Jurado – Tiro Extra cuando el tiro no se registra	6.10.9.3
Falla de un solo blanco	6.10.9.2
Falla de todos los blancos del Polígono	6.10.9.1
Falla de todos los blancos del Polígono – Procedimiento de competición	6.10.9.1
Falla del EST en 10m y 50m	6.10.9
Falla EST del papel o banda de goma	6.10.6
Falla. EST. Tiros no registrados	6.10.9.3
Finales – Comandos - 10m R y P/ 50m Tendido y 50m Pistola.	6.17.2
Finales - Quejas durante Tiros de Ensayo	6.17.1.8.a
Finales – 25m Pistola Mujeres – Disparar antes de la luz verde	6.17.1.13.j
Finales – 25m RFP – Disparar antes de la luz verde	6.17.1.13.j
Finales – 50m Rifle 3 P – Comandos	6.17.3
Finales – Anuncio de resultados Oficiales	6.17.1.14
Finales – Anuncio de Impactos – 10m / 50m Eventos	6.17.2.g
Finales – Anuncio de Impactos – 25m Pistola	6.17.5.g
Finales – Anuncio de Impactos – 25m Pistola Tiro Rápido	6.17.4.g
Finales – Atleta se reporta tarde: 2 Puntos DEDUCTION	6.17.1.3
Finales – Bandera de Seguridad	6.17.1.13.m
Finales – Cantidad de Finalistas Eventos de 25m	6.17.1.1
Finales – Control de Atletas y Equipos antes de la Final	6.17.1.3
Finales – Clasificación – Programa completo	6.17.1.1
Finales – Competición 25m Pistola	6.17.5
Finales – Competición 25m Pistola Tiro Rápido	6.17.4
Finales – Demoras de las Finales	6.8.12



Finales – Descarga de gas en armas de aire: 2 Puntos de DEDUCCIÓN	6.11.2.1
Finales – Eventos-Programa 10m Rifle y Pistola Aire	6.17.2
Finales – Eventos-Programa 25m Pistola Mujeres	6.17.5
Finales – Eventos-Programa 25m Pistola Tiro Rápido	6.17.4
Finales – Eventos-Programa 50m Tendido y 50m Pistola	6.17.2
Finales – Eventos-Programa 50m Rifle 3 Posiciones Hombres y Mujeres	6.17.3
Finales – Eventos-Programa Escopeta	9.17
Finales – Eventos-Programa Rifle Pistola	6.17
Finales – Falla de un solo blanco – 10m y 50m Eventos	6.17.1.8
Finales – Falla de un solo blanco – 25m Eventos	6.17.1.8
Finales – Falla de todos los blancos – 10m y 50m Eventos	6.10.9
Finales – Falla de todos los blancos – 25m Eventos	6.10.9
Finales – Llegada Tarde	6.17.1.4
Finales – Malos funcionamientos 10m y 50m	6.17.1.6
Finales – Malos funcionamientos 25m Pistola Mujeres	6.17.5.1
Finales – Malos funcionamientos 25m RFP Final (Regla 8.9)	6.17.4.m
Finales - Oficiales	6.17.1.10
Finales – Presentación de los Finalistas	6.17.1.12
Finales – Procedimientos de Competición	6.17.1.
Finales – Producción y música	6.17.1.11
Finales – Protestas in Finales – Decisiones	6.17.1.9
Finales – Protestas in Finales – Protesta de Resultados	6.17.1.7
Finales – Prueba de Equipamiento antes de una Final	6.17.1.3
Finales – Quejas en EST	6.17.1.8
Finales – Reglas y Procedimientos	6.17.1.13
Finales – Reportarse en el Área de Preparación	6.17.1.3
Finales – Calificación	6.17.1.5
Finales – Tiempo de Preparación 10m / 50m	6.17.2.d
Finales – Tiempo de Preparación 25m Eventos	6.17.4.e
Finales – Tiro en seco Prohibido	6.17.1.13.e
Finales – Tiro Extra disparado	6.17.1.13.k
Fumar	6.11.8.e
Hoja de control. Tiros fuera de la hoja de control	6.3.5.5
Hojas de Control – 25m EST	6.3.5.4
Horario Oficial	6.6.1.2
Impacto cuestionado – Calificación	6.10.9.3
Impacto cuestionado no localizado	6.10.9.3.e
Inscripciones – Final de Inscripciones	6.6.4
Inscripciones Status y Limites	6.6.1.3
Jefe de Equipo – Responsabilidades	6.12.3
Jurado. Deberes y Funciones	6.8
Liberación de gas después de START	6.11.2.2



Línea de Blancos	6.4.5.4
Lista de Partida. Start Lists	6.6.5
Lista de Resultado – Contenidos	6.14.4.1
Lista de Resultados – Abreviaturas	6.14.4.2
Lista de Resultados – Producido por la sede de ISSF	6.14.4
Listo para disparar – Reporte a tiempo del Atleta	6.9.2
Malfuncionamiento válido	6.13.2.1
Malos funcionamientos No Válidos	6.13.2.2
Medidor de Espesor	6.5.1
Mesas de Tiro	6.4.7.1
Monitor – Visibilidad	6.10.4.d
Mover a otro Puesto de Tiro	6.10.9.4
Mover a Posición de Reserva	6.10.9.2.a
Música durante las Competiciones	6.11.8.a
Normas comunes de Polígono	6.4.3
Normas de Polígonos	6.4
Noticias mostradas	6.11.8.h
Numeración de Bastidores y Puestos de Tiro	6.4.3.6
Oficial de Blancos – EST	6.10.2
Oficial de Polígono – Deberes y Funciones	6.9.2
Oficial de Polígono – Conocimiento y Aplicación de las Reglas ISSF	6.1.2.e
Oficial de Polígono. Responsabilidad LOAD / START - UNLOAD / STOP	6.2.3.1
Oficiales de Competición	6.9
Comité Organizador y Designaciones	6.1.5.2
Perturbando a otros Atletas	6.12.4
PET Pre-Event Training – Entrenamiento Pre Evento	6.6.3.2
Pizarra de Resultados	6.4.2.i
Polígonos y Otras Facilidades	6.4
Posar un arma	6.2.2.4
Presencia del Jurado	6.8.8
Programa Oficial del Campeonato	6.6.1.1
Propaganda	6.12.1
Propósitos de las Reglas ISSF	6.1.1
Protección Ocular	6.2.6
Protección contra lluvia, sol, viento	6.4.1.5
Protesta Escrita	6.16.3
Protesta Verbal	6.16.2
Protestas – Presentadas al Jurado	6.8.11
Protestas – Protesta de Resultados – Jurado RTS	6.16.5
Protestas de Resultados – EST	6.10.7
Protestas de Resultados – EST: 2 Puntos de DEDUCCIÓN	6.16.5.2.c
Protestas escritas	6.16.3
Protestas y Apelaciones	6.16
Prueba de armas (Function Test)	6.4.11.11
Prueba Post Competición	6.7.9
Quejas durante Tiros de Ensayos	6.10.5
Reanudar el tiro luego de STOP	6.2.3.6



Records	6.14.9
Records del Mundo	6.14.9
Records del Mundo – Finales	6.14.9.1
Records del Mundo – Junior	6.14.9.3
Records del Mundo – Verificación	6.14.9.5
Reglas de competición 10m/50m Rifle y Eventos de Pistola	6.11.1
Reglas de conducta para Atletas y Oficiales	6.12
Reglas para Rifle y 10m y 50m Pistola	6.11.1
Reglas Técnicas. Alcance	6.1.3
Regulaciones de Vestimenta – Vestimenta Apropriada	6.7.6
Reloj en los Polígonos	6.4.3.5
Reparación o reemplazo de un arma	6.13.3
Reparación o reemplazo de un arma – No tiempo extra ni Ensayo	6.13.4
Reproducción de sonidos / Dispositivos reductores	6.7.4.3
Resultados preliminares	6.14.1
Reunión Técnica	6.6.2
Rigidez. Dispositivo de Medición	6.5.2
Ropa y Equipamiento	6.7
RTS Jefe de Oficiales. Deberes y Funciones	6.9.3
RTS Jurado – EST	6.10.3
RTS Jurado – Supervisión de resultados	6.8.b
RTS Oficiales – Deberes y funciones	6.9.4
Seguridad	6.2
Seguridad de Atletas, Oficiales de Polígono, Espectadores	6.2.1.3
Seguridad de Polígonos	6.2.1.2
Seguridad Reglas - General	6.2.1
Seguridad Violaciones graves	6.12.6.3
Servicios de comunicación en los Polígonos	6.4.2.q
Sighters (ensayo) Match – Cambio realizado por el Oficial de Polígono	6.11.1.1.k
Sistemas control de Blancos	6.3.5
Sistemas de Blancos	6.4.1.8
Skeet Polígonos – Standards Range View	6.4.20.4
Skeet. Polígonos – Standards	6.4.20
Sol – Orientación de los Polígonos	6.4.3.1
Sombra en los Blancos	6.4.3.1
Sorteo – Designación de Puestos de Tiro	6.6.6
Start de tiros de competencia	6.11.1.2
START: tiros antes del comando START	6.11.1.1.i
Stop	6.11.3.1
Stop el tiro por más de cinco minutos o Movido a otro Puesto de Tiro	6.11.3.2
Stop. Comando STOP	6.11.1.3
STOP. Tiros después del comando STOP	6.11.1.3
Sustancias – Colocadas en el piso del Puesto de Tiro	6.11.8.b
Target Centre - Ubicación	6.4.6
Tarifas de protestas	6.16.4



Tarifas de protestas	6.16.
Tarjeta testigo y Hoja control 50m / 300m	6.3.5.5
Tarjeta testigo y Hoja de Control 50m / 300m	6.3.5.5
Tarjetas de Penalización	6.12.6.2
Teléfonos móviles – Aviso para informar restricciones	6.11.8.h
Teléfonos móviles.	6.11.8
Tiempo adicional otorgado por Jurado – Registro en Reporte de Incidente	6.11.3.2.b
Tiempo adicional otorgado por el Jurado – Movido a otro Puesto de Tiro	6.11.3.2
Tiempo adicional otorgado por el Jurado – Stop por más de 5 Minutos	6.11.3.2
Tiempo de Preparación – Blanco de Ensayo, Controles Pre-Competición	6.11.1.1
Tiempo de Preparación – Manipulación de armas, Tiro en Seco	6.11.1.1.f
Tiempo de Protesta	6.16.5.1
Tiempo Remanente	6.11.1.2.e
Tiro en seco – Definición	6.2.4.1
Tiro Extra – Anulación del último tiro (extra de competencia)	6.10.9.3.d
Tiro Extra – Instruido para disparar otro tiro	6.10.9.3
Tiro Extra – EST - No registrado ni mostrado en el Monitor	6.10.10.4
Tiro Extra – EST - Registrado y mostrado en el Monitor	6.10.9.3
Tiros Cruzados	6.11.6
Tiros Cruzados – EST – 300 m.	6.11.6.9.c
Tiros Cruzados – Anulación de un impacto	6.11.6.7
Tiros Cruzados – Determinación de un tiro cruzado confirmado	6.11.6.4
Tiros Cruzados - Determinación de un tiro cruzado no confirmado	6.11.6.5
Tiros Cruzados – Negado de un Tiro Cruzado	6.11.6.6
Tiros Cruzados – No confirmado por el Oficial de Polígono	6.11.6.8
Tiros Cruzados – Calificación	6.11.6.1
Tiros Cruzados – Tiro de Ensayo en Blanco de ensayo de otro atleta	6.11.6.2
Tiros Cruzados – El atleta dice que no disparó: Confirmado	6.11.6.7
Tiros de Ensayo	6.11.1.1
Tiros de ensayo adicionales – Malfuncionamiento	6.13.4
Tiros de Ensayo después del primer tiro de competencia	6.11.1.2.c
Tiros de Ensayo antes del primer tiro de competencia	6.11.1.1
Tiros no disparados	6.11.1.2.f
Transferir el valor de tiros en exceso – Situación cuenta atrás	6.11.5
Trap – Normas del Polígono	6.4.18
Trap. Polígonos – Máquinas lanzadoras de platos	6.4.18.3
Verificando la Seguridad de Armas	6.2.2.4
Vestimenta apropiada para eventos públicos – Regulación de Vestimenta	6.17.1.3
Violación de las reglas de seguridad de una manera peligrosa	6.12.6.3
Violación de las Reglas. Penalización	6.12.6
Violaciones – Abiertas	6.12.6.1.a
Violaciones – Ocultas	6.12.6.1.b
Violaciones de las Reglas – Penalizaciones	6.12.6.2



ANEXO. REGLAS PARA BLANCOS DE PAPEL

Introducción:

A partir de las Reglas de la ISSF de 2017-2020, las reglas para la puntuación de Blancos de Papel fueron eliminadas de las Reglas Técnicas Generales y Especiales de la ISSF y consolidadas en este Anexo A del Reglamento Técnico General. Los eventos de tiro de los Juegos Olímpicos y todos los Campeonatos Mundiales, Copas del Mundo y Copas Mundiales Juveniles deben ser realizados con Blancos Electrónicos, pero la ISSF reconoce que algunos Campeonatos Continentales y muchas competencias nacionales, regionales y de club continúan usando Blancos de Papel. Estas reglas para la calificación de Blancos de papel son válidas para las competencias de gobierno que usan puntuación en Blancos de Papel. Otras reglas de la ISSF, según corresponda, deben usarse para gobernar todas las otras operaciones de la competencia

1.0 BLANCOS DE PAPEL Y CALIBRADORES

1.1 Blancos Oficiales ISSF

1.1.1 Las dimensiones y especificaciones del blanco y del anillo de puntuación para todos los blancos aprobados por la ISSF serán las descritas en la Regla 6.3.4.

1.1.2 Blancos se dividen en zonas de puntuación mediante anillos de puntuación. Las dimensiones de todos los anillos de puntuación se miden desde los bordes exteriores (diámetro exterior).

1.1.3 En Campeonatos de la ISSF, solo se permiten blancos con una diana de puntería negra, excepto Blanco en Movimiento.

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

1.2 Requisitos para la Prueba de Los Blancos (se aplica solo en Campeonatos de la ISSF)

1.2.1 Las muestras de todos los blancos de papel (5 de cada tipo) que se vayan a utilizar en los Campeonatos de la ISSF deberán presentarse al Secretario General ISSF para pruebas, verificación de especificaciones y aprobación por lo menos seis (6) meses antes de cada Campeonato.

1.2.2 La calidad y dimensiones de todos los blancos deben ser examinadas de nuevo por el o los Delegados Técnico antes del inicio del Campeonato. Sólo pueden utilizarse blancos que sean iguales a las muestras aprobadas.



1.3 Calificación de blancos

1.3.1 Los blancos deben calificarse con calibradores calificados que cumplan con Regla 1.4 o con sistemas de puntuación electrónica aprobados por la ISSF.

1.3.2 Los blancos de rifle y pistola se pueden calificar en valores enteros o si se utiliza un sistema de puntuación electrónica aprobado, en valores decimales. Las puntuaciones decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de un anillo completo en diez anillos de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (es decir, 10,0, 9,0, etc.) y terminando con nueve (es decir, 10,9, 9,9, etc.) ;

1.3.3 **Los Blancos de Papel** deben tener un color y una superficie no reflectantes que hagan que el área de puntería negra (diana) sea claramente visible a distancias apropiadas bajo condiciones de luz normal. El papel del Blanco y los anillos de puntuación deben conservar la precisión dimensional en todas las condiciones meteorológicas y climáticas. El papel del blanco debe registrar los impactos sin rasgar o distorsión excesiva.

1.4 Calibradores y su uso

Cuando se utilizan blancos de papel, se deben utilizar sistemas de puntuación electrónica aprobados por ISSF o calibradores de puntuación para calificar impactos dudosos. Los calibradores deben cumplir con:

1.4.1 25 m. Pistola Fuego Central

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

1.4.2 300 m. Rifle.

Diámetro del borde de medición	8,00 mm.).
Grosor del borde	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador	Según calibre a puntuar
Longitud del calibrador	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en	300 m. Rifle



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

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

1.4.4 Calibre INTERIOR de 4,5 mm.

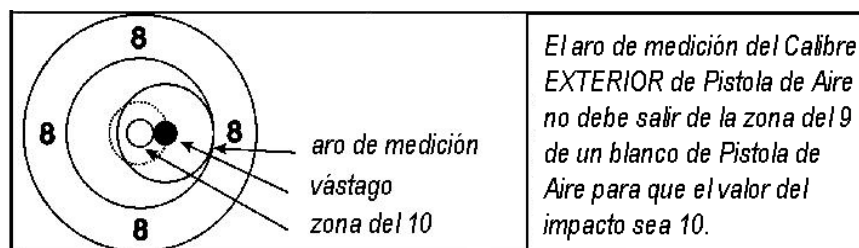
Diámetro borde de medición:	4,5 mm. (+0,05/-0,00 mm.)
Grosor del borde	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Diámetro borde medición - 0,02 mm. (4,48 mm.)
Largo calibrador:	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en:	Determinación de diez interior en toda prueba de 10 m. Determinación de las zonas 1 y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

1.4.5 Uso Calibre EXTERIOR Pistola Aire para diez interior en Rifle Aire



1.4.6 Uso calibre EXTERIOR Pistola Aire para diez INTERIOR Pistola Aire

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





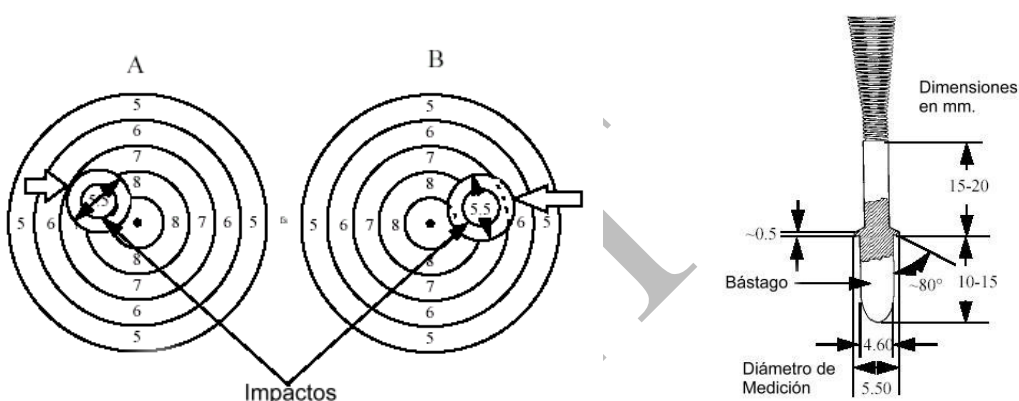
1.4.7

Calibre 4,5 mm. EXTERIOR 10 m. Rifle de Aire y 10 m. Blanco Móvil

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

1.4.8

Calibre EXTERIOR para Rifle de Aire



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

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

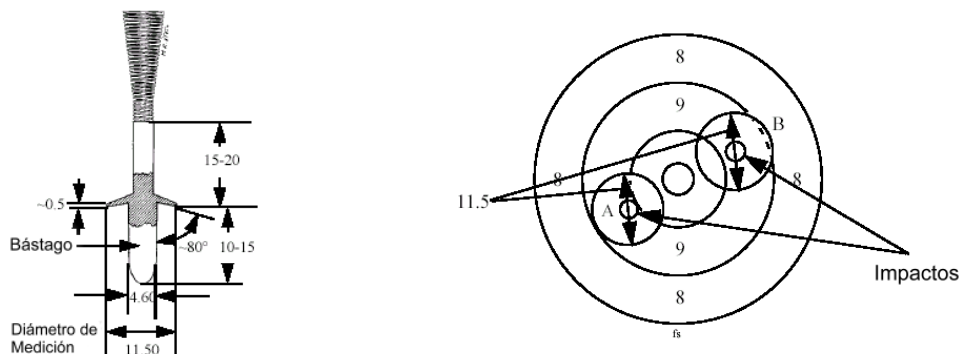
1.4.9

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

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



1.4.10 Calibre EXTERIOR para Pistola de Aire



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

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

1.4.11 Plantilla de Rasgado:

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

- Para Pistola Fuego Central (9.65 mm.) la separación entre los bordes interiores de las líneas es de 11.00 mm. (+0.05 mm.-0.00 mm.)
- Para Competiciones de pequeño calibre (5.6 mm.) la separación entre los bordes interiores de líneas es de 7.00 mm. (+0.05 mm. - 0.00 mm). Para usar en 25 m. en competencias de Pistola Fuego Anular 5.6. mm.

2.0 EQUIPAMIENTO PARA POLÍGONOS Y PUESTOS DE TIRO

2.1 Blancos Testigo

Los Blancos testigo se deben utilizar con 50 m. y 300 m. blancos según 6.3.5.2. El área inmediatamente detrás de los blancos debe ser cubierta por hojas de control. Se deben proporcionar nuevas hojas de control para cada atleta para cada etapa.

2.2 Blancos Testigo para 25 m.

A) Se deben usar blancos Testigo para todos los eventos 25 m. para ayudar en identificación de disparos que pueden haber errado al blanco;

B) Los blancos Testigo deben cubrir, como mínimo, todo el ancho y altura de los marcos de 25 metros (5 blancos). Deben ubicarse a una distancia uniforme de un (1) metro detrás de los blancos de competición. Deben ser continuos, o en cuadros adyacentes, sin espacios entre ellos, para registrar disparos entre los blancos de competición;



C) Los blancos Testigo deben estar hechos de papel no reflectante de color neutro similar al color del blanco; y

D) Para eventos de 25 metros, se deben proveer nuevos Los blancos Testigo para cada atleta para cada etapa.

2.3 Sistemas Cambia Blancos

2.3.1 Los Polígonos de 10 m. deben estar equipados con carritos porta blancos o sistemas cambia blancos que permitan cambiar los blancos después de cada disparo.

2.3.2 Los Polígonos de 50 m. deben estar equipados con cajas cambia blanco, carritos porta blancos o sistema de fosa que permitan cambiar los blancos después de cada disparo.

2.3.3 Los Polígonos de 300 m. deben estar equipados con carritos porta blancos que permitan que los blancos sean traídos y marcados después de cada disparo.

2.4 Requisitos para Puestos de Tiro si es usado Secretario de Puesto

2.4.1 Se debe proporcionar un escritorio, una silla y un telescopio.

2.4.2 Una pizarra, de 50 cm. x 50 cm. en la que el Secretario de Puesto pueda publicar puntajes no oficiales para los espectadores. La pizarra debe estar de modo que pueda ser visto fácilmente por los espectadores, pero que no obstaculice la visión de los atletas.

2.5 Normas para instalaciones de blancos giratorios de 25 m.

Los Marcos de los Blancos para 25 m. Pistola Tiro Rápido debe colocarse en grupos de 5, todos a la misma altura (+ 1cm), todos funcionando simultáneamente y todos frente al Puesto de Tiro centrado en el blanco medio del grupo. La distancia entre los centros de blanco, eje a eje, en el grupo de 5 debe ser 75 cm. (+ 1cm).

2.5.1 Los Polígonos deben estar equipados con mecanismos giratorios que permitan un giro de 90 grados ($\pm$ 10 grados) de los blancos en su eje vertical. En las etapas de precisión de los eventos de pistola de 25 m, pueden utilizarse marcos de blancos fijos.

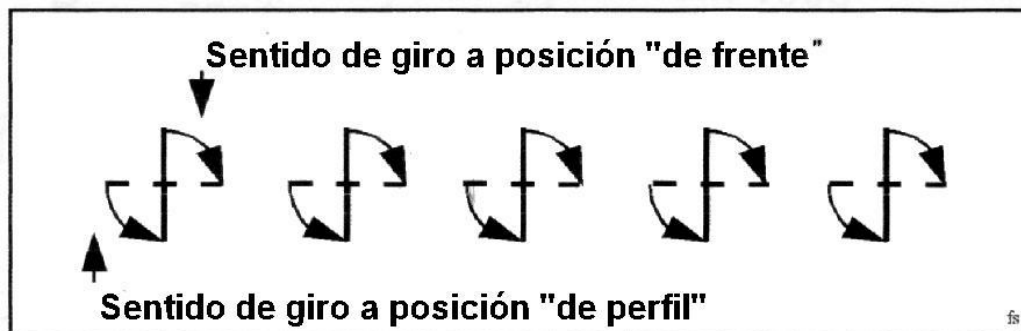
a) El tiempo de giro para enfrentar al atleta no debe exceder 0.3 segundos;

b) Cuando los blancos giran, no debe haber vibración visible para distraer al atleta; y

c) Cuando se ve desde arriba, los blancos deben girar en el sentido de las agujas del reloj hasta la posición de enfrentamiento y en el sentido contrario a las agujas del reloj a la posición de perfil.



Rotación de Blancos Giratorios



d) Los blancos de una sección deben girar simultáneamente, lo que debe lograrse mediante el uso de un mecanismo que proporcione un funcionamiento eficiente y un tiempo preciso.

2.5.2

El dispositivo de giro y control automático de tiempo debe asegurar un cronometraje preciso y constante y que los blancos permanezcan en la posición de enfrentamiento durante el tiempo especificado y que los blancos vuelvan a la posición de perfil después del tiempo especificado (+0,2 seg. - 0,0 segundos).

a) La sincronización debe comenzar desde el momento en que los blancos comienzan a enfrentarse y detenerse en el momento en que comienzan a alejarse; y

b) Si el tiempo es menor al especificado o mayor de 0.2 segundos, el Oficial de Polígono, actuando por su cuenta o por instrucciones de un Miembro del Jurado, debe detener el tiro para permitir que el mecanismo sea regulado. En ese caso, el Jurado puede posponer el inicio o el reinicio del tiro.

2.5.3

Tiempos de tiro en eventos de clasificación de 25m son:

a) Pistola Tiro Rápido: 8, 6 y 4 segundos;

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

c) 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central Etapa de Tiro Rápido: de frente por tres (3) segundos para cada tiro, alternando con la posición de perfil por un tiempo de siete (7) segundos (± 0.1 segundo); y

d) Es permitido para todos los tiempos de frente una tolerancia de +0.2 segundos – 0.0 segundos.

2.5.4

Si se usa placa sólida para sostén de los blancos, el área correspondiente a la zona del ocho (8) debe ser cortada de la placa de respaldo o ser de cartón para facilitar la puntuación.



3.0 FUNCIÓN DE LOS OFICIALES DE COMPETICIÓN

3.1 Función de los Miembros del Jurado – Solo eventos de 25 m.

- a) Para los eventos de 25 metros cuando se usan blancos de papel, se debe nombrar un Miembro del Jurado de RTS y / o Jurado de la Pistola para cada Sección de Polígono o para cada cinco (5) a diez (10) blancos. Debe acompañar al Oficial de Blancos en la Línea de blancos;
- b) El Miembro del Jurado debe comprobar que los blancos son inspeccionados antes de iniciar el puntaje, buscando la cantidad correcta de tiros, la proximidad a las líneas de puntuación, etc. Las situaciones dudosas deben resolverse antes que empiece la puntuación;
- c) Las decisiones sobre disparos dudosos deben ser hechas simultáneamente por 2 miembros del Jurado y el Oficial de Blancos. Un miembro del jurado actuará como presidente e insertará el calibrador;
- d) El miembro del jurado de la Línea de Blancos debe asegurarse que todos los resultados registrados por el segundo secretario en la línea de blancos son correctos y que las decisiones del jurado están debidamente anotadas y certificadas en las tarjetas de puntuación; y
- e) El Miembro del Jurado debe asegurarse que los blancos no estén parchados y impactos no estén indicados por los discos de color hasta que se hayan resuelto los impactos dudosos y que la puntuación haya sido registrada correctamente por el Segundo Secretario.



3.2 **Deberes y Funciones del Secretario Anotador – Blancos de Papel**

Cuando se usan blancos de papel, un Secretario anotador puede ser designado por cada Puesto de Tiro, quién debe Completar o verificar la información correspondiente en la tarjeta de resultados y en la pizarra de resultados, (Nombre de atleta, N° dorsal, número del Puesto de Tiro, etc.);

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

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

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

3.3 **Oficiales de Blanco y Foso. Deberes y Funciones – 50 m. y 300 m.**

La cantidad de oficiales de Foso debe corresponder a la cantidad de oficiales de polígono. En las operaciones en Foso, son responsables de la Sección de Polígono asignada o grupo de blancos para asegurar que los blancos sean cambiados rápidamente, anotados, marcados y levantados para el próximo tiro del atleta. Los Oficiales de Foso deben:

a) Asegúrese que no haya impactos en la superficie blanca del blanco y que los impactos en el marco estén claramente marcadas;

b) Si un impacto no se puede localizar en un blanco, el oficial de Foso es responsable de determinar si el impacto está en un blanco vecino y, en consulta con el jurado y el oficial de Polígono, para resolver la situación;;

c) Cuando se utilizan Cajas Automáticas de Blancos, los Oficiales de Foso son responsables de cargar los blancos correctos, de quitar los blancos y prepararlos para entregarlos a la Oficina RTS;

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



3.4 **25 m. Oficiales de Blanco**

Se debe designar un Oficial de Blancos por cada Sección de Polígono o por cada cinco (5) a diez (10) Blancos. La cantidad de oficiales de blancos debe corresponder a cantidad de Oficiales de Polígono. El Oficial de Blancos debe:

- a) Ser responsable del grupo de Blancos que le ha sido confiado;
- b) Debe llamar al Miembro de Jurado ante cualquier impacto dudoso y después de tomar una decisión, debe señalar la ubicación y el valor.
- c) Asegurarse que los Blancos sean anotados con rapidez, precisión y eficiencia, marcados, remendados y / o modificados, según sea necesario y como lo requieran las Reglas;
- d) Asistir en la resolución de situaciones de dudosa conformidad con las Reglas de la ISSF en coordinación con el Oficial de Polígono y el Jurado.

3.5 **Segundo Secretario**

Todas las fases de la 25 m. eventos se anotó oficialmente en el rango. El segundo secretario está en la línea de Blanco. Él debe registrar las puntuaciones que son cantadas por el Oficial de Blancos en las planillas. Si hay una diferencia entre la puntuación marcada por el registro poseedor y el segundo registro poseedor que no puede ser resuelto, la puntuación registrada por el segundo secretario será válido.

3.6 **Marcador**

Después que la calificación es completada, el marcador debe parchar los impactos de los blancos, hojas de control, blancos Testigo, o cambiar los blancos u hojas de control como se indica.

4.0 **COMPETITION PROCEDURES**

4.1 **Manejo de rifle de aire 10 m. y pistola de aire**

- a) El cambio de Blancos es realizado por los atletas bajo la supervisión del Oficial de Polígono;
- b) El atleta es responsable de disparar sobre los Blancos correctos; y
- c) Inmediatamente después de cada serie de diez (10) tiros, el atleta debe poner los diez (10) Blancos en un lugar conveniente para el Secretario de Puesto quien debe ponerlos en un contenedor seguro para ser recogido por personal autorizado para ser entregado a la Oficina RTS.



4.2 **Manejo de 50 m. Rifle y 50 m. Pistola**

- a) Si se usan portadores o cambiadores automáticos de Blancos, el atleta puede controlar el cambio de Blanco o puede ser controlado por el Secretario de Puesto;
- b) Siempre, el atleta es responsable de tirar sobre el blanco correcto;
- c) Si el atleta considera que el marcado o el cambio de Blanco son demasiado lentos, puede informar de ello a un Oficial de Polígono. Si el Oficial de Polígono o el Jurado consideran que la reclamación está justificada, deben corregir la situación. Si el atleta o un oficial de equipo consideran que no hay mejoría, el atleta o un Entrenador puede protestar ante el Jurado. El Jurado podrá otorgar una prórroga de hasta un máximo de 10 minutos. Dichas reclamaciones no pueden realizarse en los últimos 30 minutos de la tirada MATCH excepto en circunstancias inusuales.

4.3 **Demasiados tiros disparados**

- a) Si un atleta dispara más tiros en uno de sus Blancos de Competición que los previstos en el evento, no debe ser penalizado por los primeros 2 tiros;
- b) Para el tercero y todos los siguientes tiros equivocados, debe ser penalizado por una deducción de dos (2) puntos por la tercera y posteriores tiros mal colocados en ese evento;
- c) La deducción de dos (2) puntos debe tomarse de la serie en la que se producen los terceros o cualquier disparo erróneo subsiguiente. También debe disparar un número menor de disparos a los Blancos restantes para que el número de disparos no exceda del previsto en el programa;
- d) El proceso de puntuación en esta situación requiere la transferencia del valor del tiro excesivo a Blancos con menos que la cantidad de tiros originalmente programada, trayendo así cada Blanco a la cantidad total de tiros designados en el programa y las Reglas;
- e) Si no puede establecerse claramente el tiro o los disparos reales a transferir, el (los) tiro (s) con el valor más bajo debe ser transferido hacia adelante al (los) Blanco (s) siguiente (s) o el (los) tiro De nuevo al Blanco anterior (s) para que el atleta no obtenga ninguna ventaja en una situación de "cuenta atrás";
- f) Todos los eventos de Rifle de 3 P se consideran como un (1) evento.



4.4 **Cuando son autorizados tiros de ensayo.**

Cuando los tiros de Ensayo se autorizan durante una competición porque un atleta es interrumpido o se traslada a otro Puesto de Tiro y el uso de sistemas automáticos de Blancos de Papel hace imposible proporcionar un nuevo blanco de Ensayo, los disparos de ensayo deben ser disparados en el próximo Blanco de competencia no utilizado. Dos (2) tiros de competición deben ser disparados en el próximo blanco de competición de acuerdo con las instrucciones dadas por el Oficial de Polígono o Miembros del Jurado;

5.0 **PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN**

5.1 **Oficina RTS de puntuación**

Cuando Blancos de Papeles se utilizan para los siguientes eventos, los Blancos deben ser calificados en la Oficina RTS:

- a) Eventos de Rifle de 10 m., 50 m. y 300 m.;
- b) eventos de pistola de 10 m. y 50 m.;
- c) Eventos Blanco en Movimiento de 10 m. y 50 m.; y
- d) Todos los resultados en estos eventos o etapas que se anoten en el polígono de tiro se consideran resultados preliminares.

5.1.1 **El Jurado RTS** deberá supervisar la puntuación y todo el trabajo realizados en la Oficina de Puntaje y Resultados y, cuando se utilicen Blancos de Papel, en la línea de Blancos de 25 metros. Supervisa cómo los tiros cuestionables se anotan, determina su valor, y resuelve cualquier pregunta o protestas.

5.1.2 Todos los Blancos de los eventos a ser calificados en la Oficina RTS deben ser transportados en un contenedor cerrado de la línea de Blancos a la Oficina RTS bajo seguridad adecuada, inmediatamente después de haber sido disparados.

5.1.3 Los Blancos de Competición para los eventos que son calificados en la Oficina RTS deben estar numerados y deben estar de acuerdo con la tarjeta de puntuación. La Oficina de RTS es responsable de la numeración correcta de los Blancos y debe verificarlos antes de cada evento previo a que sean liberados al Oficial de Polígono.



5.1.4 En la Oficina RTS, los siguientes procedimientos de puntuación deben ser controlados por un segundo Oficial:

- a) Determinar el valor de los disparos individuales;
- b) Determinar y contar decenas internas;
- c) añadir valores de tiro o puntos a deducir;
- d) Agregar la serie individual y el total general; y
- e) Cada funcionario debe certificar su trabajo inicializando el Blanco, la tarjeta de resultados o la lista de resultados.

5.2 **Determinando o el valor de los impactos**

5.2.1 Todos los impactos se anotan de acuerdo con el valor más alto de cualquier zona de puntuación o anillo que sea cortado o tocado por ese impacto. Si cualquier parte de un anillo de puntuación de mayor valor es tocado por un impacto, el tiro debe tener el valor más alto de las dos zonas de puntuación. Esto se determina por si el impacto o un calibrador insertado en el agujero toca cualquier parte del borde exterior del anillo de puntuación. Una excepción a esta regla es la puntuación de decenas internas en el blanco de rifle de aire.

5.2.2 Los impactos en disputa deben determinarse, en cuanto al valor, por medio de un calibrador. Los calibradores siempre deben insertarse en el agujero del tiro con el Blanco en posición horizontal.

5.2.3 Cuando el uso exacto del calibrador es dificultado por la cercanía de otro impacto, por un impacto rasgado o por impactos superpuestos, el valor de disparo debe determinarse usando una plantilla plástica transparente. Con círculos de puntuación grabados en ella. Tal plantilla calibre de puntuación ayudará a reconstruir la posición real de un impacto respecto del anillo de puntuación.

5.2.4 Si dos Jueces de Polígono no están de acuerdo en el valor de un tiro, una decisión del Jurado debe ser solicitada inmediatamente.

5.2.5 El calibrador puede ser insertado sólo una vez en cualquier impacto y sólo por un Miembro del Jurado. Por esta razón el uso de un calibrador debe ser marcado en el Blanco por los Oficiales de puntuación, junto con sus iniciales, y mostrando el resultado.

5.3 **Procedimientos de Puntuación en 25 m.**

El jurado debe supervisar todos los procedimientos de puntuación. La tarjeta de puntuación (mantenida por el Segundo Registrador) debe ser firmada por el Oficial Blanco y el Miembro del Jurado de la Línea Blanco. Esta tarjeta original debe ser enviada a la Oficina RTS por un medio seguro, para la verificación de la adición y la grabación final.



5.3.1 Impactos rasgados

a) Los disparos realizados mientras el Blanco está en movimiento no deben marcarse como impactos a menos que la mayor dimensión horizontal del impacto (la marca de plomo en la superficie del Blanco debe ser ignorada) sea inferior a 7,0 mm para la munición 22 LR, o 11.0 mm. en el evento de Pistola Fuego Central.

b) El agujero horizontalmente alargado del impacto en el Blanco debe medirse con una plantilla de rasgado. Cuando el borde interior de las líneas grabadas en la plantilla de rasgado toca un anillo de puntuación, el puntaje contará como el valor más alto de las dos zonas.

5.3.2

Tan pronto como el Oficial de Blancos reciba la señal que el Polígono es seguro, los Blancos deben ser enfrentados. El Oficial de Blancos, junto con al menos un Miembro del Jurado, debe señalar los valores de los impactos en cada Blanco y cantarlos en voz alta al Secretario de la línea de tiro. Quien los escribe en el Registro de Polígono y / o en el marcador pequeño cerca de su escritorio. El 2do. Registrador debe acompañar al Oficial de Blancos y registrar los tiros en una tarjeta de resultados.

La posición y valor del tiro en el Blanco debe ser indicado al atleta y a espectadores como sigue:

a) Mediante el uso de discos de color en el caso de Pistola Tiro Rápido: Estos discos deben tener un diámetro de 30 mm a 50 mm. Deben ser de color rojo de un lado y blanco del otro. Deben tener un eje a través del centro que se extiende en ambos lados de aproximadamente 5 mm de diámetro y 30 mm de longitud. Después de cada serie de cinco (5) tiros, y después que se haya decidido y cantado el valor de los tiros, los discos deben ser colocados en los agujeros de bala por el Oficial Blanco;

b) Se debe indicar el diez con el lado rojo mirando al atleta. Los valores inferiores a diez deben ser indicados con el lado blanco hacia el atleta. Después que los impactos han sido indicados de esta manera, el resultado total para la serie se debe mostrar en la pizarra el marcador pequeño cerca de su escritorio, y registrado por el segundo secretario. El total de la serie también debe ser anunciado. Los discos deben entonces ser quitados y los Blancos parchados;

c) En los eventos de 25 m. Pistola Estándar, 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central, los valores del tiro y su posición se indica por medio de una varilla con mango de aproximadamente 300 mm de largo y con un disco en un extremo con un diámetro de 30 mm 50 mm, color rojo de un lado y blanco del otro. El disco debe colocarse sobre el impacto dentro del anillo de los diez con el lado rojo mirando al atleta, como los canta el Oficial de Blancos. Para los impactos con un valor inferior a diez, se debe mostrar el lado blanco. Cuando una serie de disparos se dispara en el mismo Blanco, las puntuaciones se deben cantar comenzando con los diez. El total de la serie debe ser cantado luego que los disparos se han indicado individualmente;

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



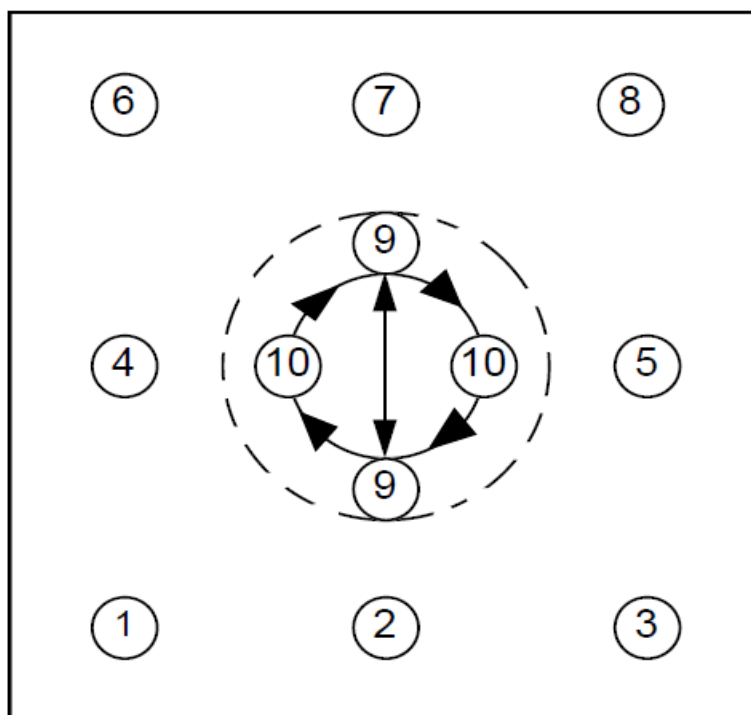
- 5.3.3 El Oficial Blanco y el Oficial de Polígono deben verificar que los resultados en el marcador son los mismos que los registrados en la Línea Blanco. Si hay alguna diferencia de opinión con respecto a la grabación de un valor de tiro, el asunto debe ser resuelto inmediatamente.
- 5.3.4 Tan pronto como se indiquen y registren los impactos:
- A) Los Blancos deben ser parchados y preparados para la siguiente serie,
 - B) Los Blancos deben ser reemplazados y los Blancos Testigo parchados o reemplazados para la siguiente serie; o
 - C) Los Blancos y Blancos Testigo deben ser removidos y reemplazados por Blancos nuevos para el siguiente atleta.
- 5.3.5 Antes de abandonar el campo, el atleta debe firmar la tarjeta de puntuación completa al lado del total de la puntuación para identificar su puntaje.
- 5.4 **Empates**
- Los empates se resuelven de acuerdo con GTR 6.15
- 5.5 **Protesta de Resultados**
- 5.5.1 Si se usan Blancos de Papel, un atleta o un oficial de equipo que considere que un tiro fue anotado o registrado incorrectamente puede protestar por esa puntuación, excepto que las decisiones tomadas, respecto al valor de los disparos, usando calibradores son definitivas y no pueden ser protestadas. Una protesta sólo puede hacerse para un tiro específico. Si se presentan otros tiros, se pagará tarifa por separado.
- 5.5.2 Protesta de resultado sólo se puede hacer en puntuaciones que se han decidido sin usar un calibrador o cuando las inscripciones incorrectas en la lista de resultados o tarjeta de puntuación parecen haber sido hechas.
- 5.5.3 La tasa (50,00 EUR) debe ser pagada cuando se realiza la protesta.
- 5.5.4 Cuando Blancos de Papel son utilizados y anotado en la Oficina RTS, el oficial del equipo o atleta tiene derecho a ver los impactos de tiros protestados, pero no está permitido tocar el Blanco.



- 6.0 **300 m. PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN – Blancos de papel**
- 6.1 Tan pronto como el marcador recibe la señal que un tiro ha sido disparado en su blanco, se lo debe marcar. Él debe indicar el impacto. La indicación debe llevarse a cabo de conformidad con el siguiente método:
- a) **bajar** el blanco;
 - b) **cubrir** el impacto con un papel transparente y colocar una oblea engomado contrastante para marcar la ubicación del último disparo;
 - c) **levantar** el blanco;
 - d) **mostrar** el valor del impacto por el sistema de disco.
- 6.2 Cuando se usa el disco de marcación para indicar el valor del impacto, debe hacerse con un disco circular delgado de 200 mm. a 250 mm. de diámetro. pintado de negro en un lado, de blanco el otro y se monta en una delgada vara del lado blanco 30 mm. a 50 mm. del centro.
- 6.3 El **valor** del impacto será mostrado como sigue:
- a) la posición del **último impacto** será marcado;
 - b) el valor de los impactos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, y 8 deben ser mostrados colocando el disco, con **el lado negro hacia la línea de tiro**, en el lugar apropiado en el marco del blanco en la posición levantada como es mostrado en la siguiente figura;
 - c) si el **impacto es un nueve**, el disco se debe mover hacia arriba y hacia abajo dos veces sobre la zona negra de puntería en el blanco con el lado blanco del disco de frente a la línea de tiro;
 - d) si el **impacto es un diez**, el disco, con el lado blanco con el frente a la línea de tiro, se debe mover dos veces en un círculo con movimiento horario de frente sobre la zona negra de puntería, como es mostrado en la figura siguiente;
 - e) un disparo que **no impacta en el blanco** se marca sólo moviendo el lado negro del disco de marcación tres o cuatro veces de lado a lado a través de la cara del blanco;
 -) Si el impacto está en el cartón del blanco, pero **no en el área de puntuación**, será marcado primero indicado como un cero y mostrando luego la posición donde impactó.



DIAGRAMA DE SEÑALIZACIÓN



6.5

El blanco de ensayo debe marcarse claramente con una raya diagonal negra en el lado superior del lado derecho del blanco. La raya debe ser claramente visible al ojo humano a la distancia apropiada en condiciones normales de iluminación. En el caso de foso donde son operados los blancos, el blanco de ensayo no debe aparecer mientras el tirador efectúa los disparos de competencia.



**International Shooting Sport Federation
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federación Internacional de Tiro Deportivo**

REGLAS DE RIFLE

PARA

10 m. Rifle de Aire

50 m. Rifle

300 m. Rifle

300 m. Rifle Estándar

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

Edición 2018 (Segunda Impresión ENE/2018)

Efectiva: desde el 1º de Enero de 2018



CAPÍTULOS

7.1	GENERALIDADES
7.2	SEGURIDAD
7.3	NORMAS PARA POLIGONOS Y BLANCOS
7.4	RIFLES Y MUNICIONES
7.5	REGULACIONES DE LA ROPA
7.6	PROCEDIMIENTOS DE COMPETENCIA Y REGLAS DE COMPETICIÓN
7.7	COMPETENCIAS DE RIFLE
7.8	INDICE

FAT

NOTA: Cuando las figuras y las tablas contengan información específica, éstas tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.



7.1 GENERALIDADES

- 7.1.1 Estas Reglas forman parte de las Reglas Técnicas de la ISSF y se aplican a todas las competencias de rifle.
- 7.1.2 Todos los tiradores, jefes de equipo y Oficiales deben estar familiarizados con las Reglas ISSF y deben asegurar que estas Reglas se cumplan. Es responsabilidad de cada atleta cumplir con las Reglas.
- 7.1.3 Cuando una Regla se refiere a tiradores derechos, el reverso de esta Regla se refiere a tiradores izquierdos.
- 7.1.4 A menos que una Regla especifique que se aplica a un evento de hombres o de mujeres, deben aplicarse uniformemente tanto a las competencias de hombres como de mujeres.

.2 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE SUPREMA IMPORTANCIA.

Ver Reglas Técnicas – Sección 6.2

7.3 NORMAS PARA POLIGONOS Y BLANCOS

Las normas detalladas del blanco y los polígonos se pueden encontrar en las Reglas Técnicas – Regla 6.3. Requerimientos para Polígonos y otras facilidades se pueden encontrar en el RTG 6.4..

7.4 RIFLES Y MUNICIONES

7.4.1 Normas para todos los rifles.

- 7.4.1.1 **Rifles de carga simple.** Solo pueden ser usados rifles de un solo tiro que puedan ser cargados manualmente antes de cada tiro. Excepto el que en 300 m. Standard Rifle es legal para usar en los eventos de Internacional Military Sport Council (CISM) que pueden ser usados previo control de la Sección Control de Equipos.
- 7.4.1.2 **Un Rifle por competencia.** Se permite solo un (1) rifle a ser utilizado en la Eliminación, la Calificación y Rondas de la Final de una (1) competencia. La acción, cañón y culata no se pueden cambiar, pero si un butt-stock desmontable podrá ser intercambiado. Accesorios adjuntos a la acción, cañón o stock podrán ser intercambiados. Un rifle que queda discapacitado puede ser sustituido de acuerdo con la regla 6.13.3, si el Jurado aprueba.
- 7.4.1.3 **Sistemas de reducción de movimiento u oscilación.** Se prohíbe cualquier dispositivo, mecanismo o sistema que reduce activamente, retrasa o minimiza las oscilaciones o movimientos del rifle antes que el disparo se libere.
- 7.4.1.4 **Empuñadura tipo pistola.** La empuñadura tipo pistola para la mano derecha no debe ser construida de manera tal que descansa en la correa en el brazo izquierdo.

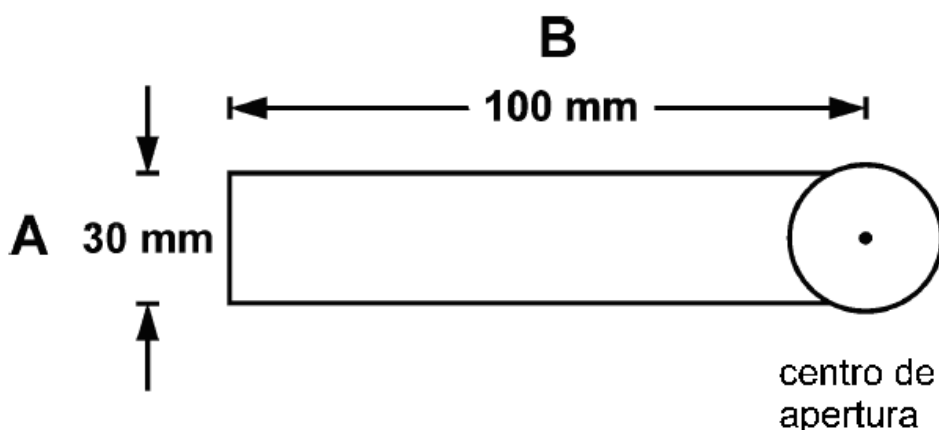


7.4.1.5. **Cañones** y tubos de extensión no se deben perforar de ninguna manera. Los Compensadores y frenos de boca en rifles están prohibidos. Cualquier construcción o artefacto dentro del cañón o tubos, de otra manera que el estriado y la cámara para el cartucho o balín, se prohíben.

7.4.1.6 **Miras.**

- a) Las Miras delanteras o traseras pueden tener vidrios claros, de color o un filtro polarizador, pero las Miras pueden no tener ningún sistema de lentes;
- b) No se puede conectar al rifle ningún sistema de mejora de luz, mira óptica, sistema óptico o telescopio;
- c) Una única lente correctiva puede ser insertada o unida solamente a la mira trasera; o el atleta puede usar lentes correctivos o tonalizados;
- d) Se prohíbe cualquier dispositivo de puntería programado para activar el mecanismo de disparo;
- e) Un tapa ojo puede ser unido al rifle o a la mira trasera. El tapa ojo no debe tener más de 30 mm. de profundidad (A) ni extenderse más allá de 100 mm. (B) desde el eje del túnel trasero en el lado del ojo que no apunta. No se debe usar un tapa ojo en el ojo que apunta; Un prisma o artefacto de espejo se puede usar cuándo un atleta dispara desde el hombro derecho al apuntar con el ojo izquierdo o viceversa previendo que no tenga una lente o lentes de aumento. No se debe usar cuándo se dispara desde el hombro derecho y se usa el ojo derecho ni desde el hombro izquierdo cuando se usa el ojo izquierdo.

Tapaojos en la mira trasera.





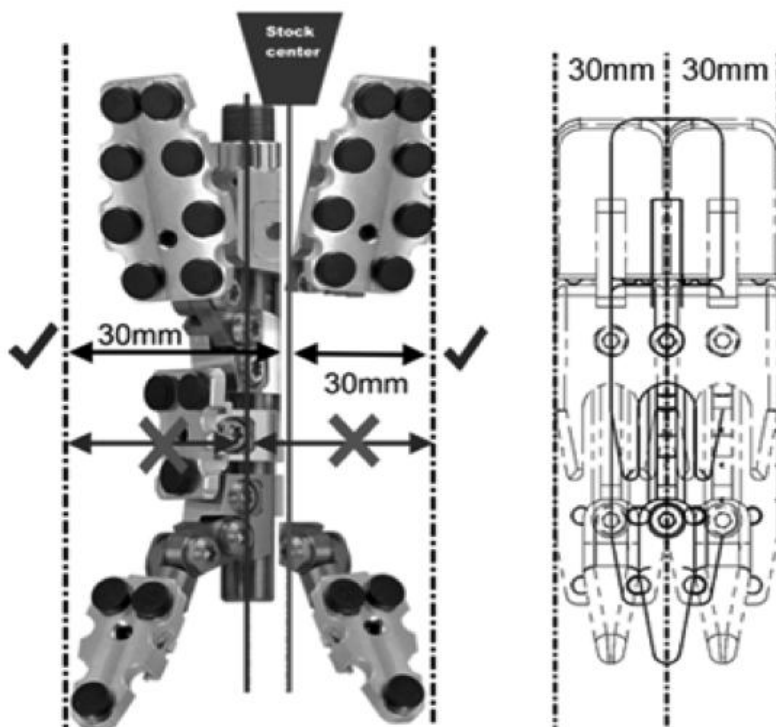
7.4.1.7 **Los disparadores electrónicos** se permiten siempre que:

- a) todos sus componentes estén conectados firmemente y contenidos dentro de la acción o caja del rifle; batería y cables no se deben ver externamente.
- b) el disparador sea operado por la mano derecha de un atleta derecho o la mano izquierda de un atleta izquierdo;
- c) todos los componentes sean incluidos cuando el rifle es sometido a la inspección por la Sección Control de Equipo;
- d) El rifle con todos los componentes instalados cumpla con las reglas de dimensiones y el peso que rigen para esa competencia.

7.4.2 **Normas para 300 m. Rifle Estándar y 10 m. Rifle de Aire.**

Las medidas indicadas también se ilustran en el DIAGRAMA DE MEDIDAS RIFLE, 7.4.4.1 y en TABLA DE MEDIDAS DE RIFLE, 7.4.4.2.

- #### 7.4.2.1
- La cantonera puede ser regulable hacia arriba o abajo. La cantonera puede ser desplazada a la derecha o izquierda del centro de culata, o la cantonera puede ser girada en su eje vertical. Si se utiliza una cantonera de varias partes, TODAS las partes de la cantonera deben ser desplazadas o giradas en la misma dirección desde el eje de la culata. Ninguna parte del extremo de la cantonera (bordes exteriores) puede extenderse más de 30 mm. desde el eje de la culata. El eje de la culata es una línea vertical que es perpendicular al eje del agujero.





- 7.4.2.2 Un agujero del pulgar, apoyo del pulgar, apoyo de palma, talón de descanso y nivel están prohibidos.

Un talón de descanso es cualquier protuberancia o extensión en la parte delantera o lateral de la empuñadura tipo pistola diseñada para evitar que la mano resbale. La empuñadura tipo pistola, la carrillera o la parte inferior de la culata no pueden estar formada anatómicamente.

- 7.4.2.3 La empuñadura tipo pistola no se debe extender más de 60 mm. desde el plano vertical que es perpendicular al eje del cañón.

- 7.4.2.4 El punto más bajo de la culata, entre la empuñadura de la pistola y la cantonera, no podrá estar a más de 140 mm. por debajo del eje del cañón. Este límite no se aplica a los rifles con culata de madera.

- 7.4.2.5 El punto más bajo del extremo delantero no podrá estar a más de 120 mm. por debajo del eje del cañón.

- 7.4.2.6 El material que da un mayor agarre no se puede añadir al extremo delantero, empuñadura tipo pistola o parte inferior de la culata.

- 7.4.2.7 **Contrapesos.**

a) Se permiten sólo contrapesos para el cañón dentro de un radio de 30 mm. desde el eje cañón. Los contrapesos del cañón se pueden mover a lo largo del mismo.

b) Se prohíben dispositivos o pesos que se proyecten hacia abajo o hacia fuera (lateralmente) de la culata;

c) Cualquier dispositivo o contrapeso proyectado hacia adelante o lateralmente desde la parte inferior de la placa cantonera, están prohibidos.

d) Un contrapeso puede ser fijado a cualquier parte del rifle, pero debe estar dentro de la forma fundamental del culata. Los contrapesos en el área de la culata no pueden extenderse más hacia atrás que una línea que es perpendicular al punto más profundo de la culata. Los contrapesos no pueden sobresalir de la culata; y

e) No podrán usarse cintas adhesivas de ningún tipo para fijar contrapesos al rifle.



7.4.3 **Normas solo para 300 m. Rifle Estándar.**

Todo Rifle de 300 m. se debe ajustar a las especificaciones mostradas en la Tabla de Medidas de Rifle y a las siguientes restricciones adicionales.

a) El peso mínimo del disparador es 1500 gramos. El disparador debe ser medido con el cañón en posición vertical. El control del peso del disparador se debe realizar inmediatamente después de la última serie. Está permitido un máximo de tres (3) tentativas para levantar la pesa. Cualquier atleta cuyo rifle no pase el control debe ser descalificado.

b) El mismo rifle se debe usar en todas las posiciones sin cambios. Está permitido el ajuste de la cantonera, el tope de mano, cambio de insertos en la mira delantera el ajuste de la mira trasera y su ocular. Remover la carrillera durante la competición es permitido para limpiar el cañón y sacar el cerrojo bajo la supervisión del Jurado, pero su posición, no debe ser cambiada cuando es montada nuevamente.

c) La longitud del cañón incluye cualquier tubo de extensión, medido desde la cara del cerrojo hasta la boca aparente, no debe exceder los 762 mm.

7.4.4 **Normas solo para 10 m. Rifle de Aire.**

Cualquier tipo de rifle de aire o gas comprimido que se ajuste a las especificaciones mostradas en la **Tabla de Medidas de Rifle** y con las siguientes restricciones adicionales:

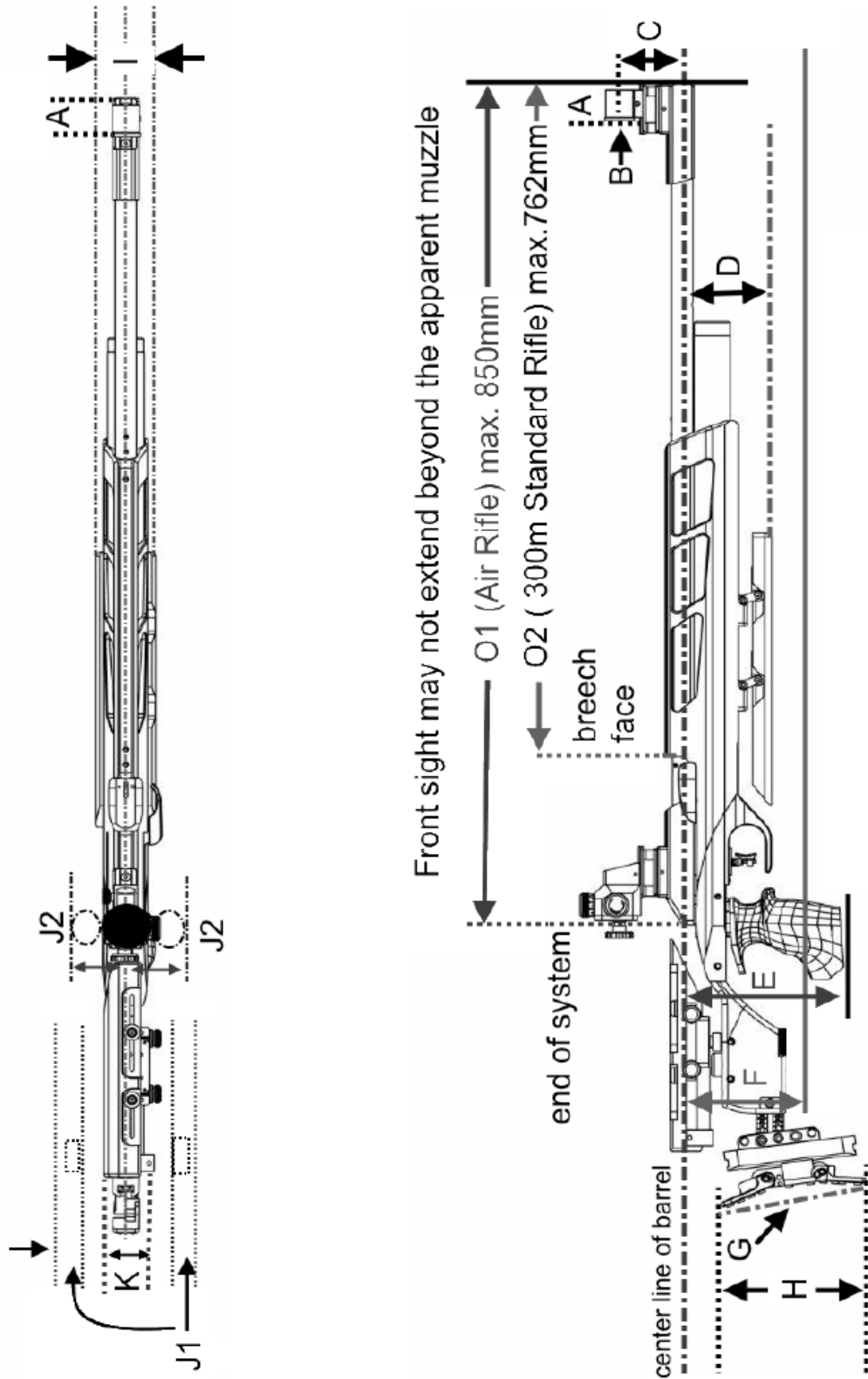
a) La longitud total del sistema del rifle de aire medido desde el final posterior del mecanismo, hasta la boca aparente del cañón no debe exceder de 850 mm.

b) El frente del túnel de mira frontal no debe superar la boca aparente del cañón.



7.4.4.1

Tabla de Medidas del Rifle





7.4.4.2 Tabla Dimensiones de Rifle

Las dimensiones C, D, E, F y J son tomadas desde el eje del cañón.

	CARACTERÍSTICA DE LOS RIFLES	300 m. Rifle Estándar	Rifle de Aire
A	Longitud del túnel de la mira delantera	50 mm.	50 mm.
B	Diámetro del túnel de la mira delantera	25 mm.	25 mm.
C	Distancia del eje del túnel de la mira delantera o parte superior del poste al eje del cañón.	60 mm.	60 mm.
D	Profundidad de la caja	120 mm.	120 mm.
E	El punto más bajo de la empuñadura tipo pistola	160 mm.	160 mm.
F	Punto más bajo de la culata entre la empuñadura tipo pistola y la cantonera (no se aplica a los Rifles con culata de madera)	140 mm.	140 mm.
G	Profundidad de la curva de la cantonera	20 mm.	20 mm.
H	Longitud punta a punta de la cantonera	153 mm.	153 mm.
I	Espesor (anchura) máximo de la caja	60 mm.	60 mm.
J1	Distancia máxima de una parte de carrillera desde un plano vertical perpendicular al eje del cañón	40 mm.	40 mm.
J2	Máxima distancia de cualquier parte de la empuñadura tipo pistola desde un plano perpendicular al eje del cañón	60 mm.	60 mm.
K	Desplazamiento de la cantonera medido desde la izquierda o derecha de la cantonera al eje de la culata (eje de cantonera debe ser vertical, 7.4.2.1)	30 mm.	30 mm.
L	Peso del disparador	1500 g mínimo	Libre
M	Peso con las miras (y el tope de mano 300 m)	5.5 Kg.	5.5 Kg.
N	La mira delantera no debe extenderse más allá de la boca aparente del rifle.	No debe extender	No debe extender
01	Rifle de Aire: longitud total del sistema del Rifle	---	850 mm.
02	Rifle Estándar: la longitud completa del cañón inclusive la extensión (Desde la boca del cañón hasta el comienzo del cerrojo.	762mm	---



.4.5

Normas para 50 m. Rifle.

Está permitido todo rifle con recámara para cartucho de fuego anular 5.6mm. (.22"),

a) El peso del rifle no debe exceder 8 Kg. para hombres con todos los accesorios que use, inclusive descanso de palma de mano o tope de mano.

b) El peso del rifle no debe exceder 6.5 Kg. para mujeres con todos los accesorios que use inclusive descanso de palma de mano o tope de mano.

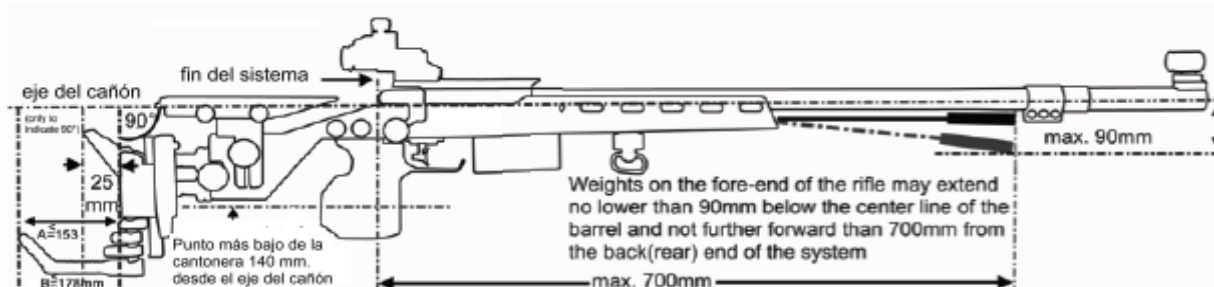
b) Contrapesos sobre o en la parte inferior de la culata o cantonera, no se puede extender horizontalmente más lejos del eje del cañón que la distancia de la extensión máxima de la carrillera a partir del eje del cañón.

c) Los contrapesos no pueden extenderse más hacia atrás que la línea perpendicular a el punto más profundo en la cantonera.

e) Los contrapesos adheridos a la culata deben estar rígidamente unidas y no pueden ser pegadas a la culata;

f) Los contrapesos en el extremo delantero del rifle pueden extenderse no menos de 90 mm. por debajo del eje del cañón y no más adelante a 700 mm. del extremo trasero del sistema; y

g) El punto más bajo de la culata no puede extenderse más de 140 mm desde el eje del cañón. Este límite no se aplica a los Rifles con culatas de madera.





7.4.5.1 Cantonera y Gancho.

- a) Puede ser usada una cantonera y gancho que cumpla con las siguientes restricciones:
- b) Puede utilizarse un gancho que no se proyecte más de 153 mm. (A) desde la parte posterior de una línea, perpendicular a una línea dibujada por el eje del cañón del rifle, la que es una tangente a la parte más profunda de la depresión de la cantonera que normalmente descansa contra el hombro.
- c) Debe tener una longitud total exterior alrededor de la curvatura de no más de 178 mm. (B).
- d) La proyección alta de la cantonera no se debe extender más de 25 mm. Hacia atrás de ésta línea perpendicular; y
- e) Cualquier dispositivo o contrapeso proyectado hacia adelante o lateralmente desde la parte inferior de la cantonera están prohibidos.

7.4.5.2 Descanso de Palma

Un descanso de la palma de la mano es cualquier agregado o extensión debajo de la caja que ayude al sostenimiento del rifle por la mano delantera en la posición de Pié. El apoyo de la palma de mano no debe extenderse más de 200 mm. por debajo del eje del cañón.

7.4.5.3 Empuñadura tipo pistola

Ninguna parte de la empuñadura tipo pistola se puede extender o construir de cualquier manera que permitiera tocar ni apoyar el dorso de la mano.

7.4.5.4 Normas para 300 m. Rifle.

Los Polígonos de 300 m. Rifle son Iguales a la Regla para 50 m. Rifle (hombres y mujeres). Ver 7.7.5 **Tabla Especificación Rifle.**

7.4.6 Munición.

Rifle	Calibre	Otras especificaciones
50 m.	5.6 mm. (.22")	Rifle largo fuego anular. Sólo proyectiles hechos de plomo o material blando se permiten.
10 m.	4.5 mm. (.177")	Proyectiles de cualquier forma hechos de plomo u otro material blando se permiten.
300.m.	Máximo 8 mm.	Munición de cualquier descripción que se pueda disparar sin peligro para tiradores o personal del polígono. Se prohíben municiones trazadoras, blindadas perforantes e incendiarias.



7.5 Regulaciones de vestuario.

Vea en el RTG las normas generales y control de ropa (Regla 6.7).

7.5.1 Normas Generales para la Ropa de Rifle

7.5.1.1 Todas las chaquetas de tiro, pantalones y guantes se deben fabricar de material flexible que no cambie sus características físicas, es decir, volverse más rígidos, gruesos o duros, bajo condiciones comúnmente aceptadas cuando se dispara. Todo forro, relleno y refuerzos deben reunir las mismas especificaciones. No deben ser acolchado, cosido en cruz, pegado o de otro modo puesto en la capa exterior de la ropa de otra manera que no sea en puntadas normales. Todo forro o relleno se debe medir como parte de ropa.

7.5.1.2 Sólo una chaqueta y sólo un par de pantalones de tiro pueden ser usados por cada atleta en todos los eventos en cualquier Campeonato ISSF. Todas las chaquetas y pantalones de tiro deben tener un sello con un número de serie único ISSF registrado en una base de datos de la ISSF .

Los atletas con chaquetas o pantalones que no tienen dicho sello deberán llevarlos a Control de Equipos para obtener un sello registrado en base de datos ISSF. Sólo una chaqueta y un pantalón pueden estar registrados por cada atleta. Los atletas con más de una chaqueta o pantalones con los sellos de la ISSF deben informar al Control de Equipo ISSF qué elemento utilizará en futuras competencias y sólo un sello por artículo permanecerá.

Los atletas que cambian las chaquetas o pantalones o cualquier prenda sin sello (nueva o cambiado) deben llevarlos a Control de Equipo para obtener un sello y retirar el sello anterior (6.7.6.2.e). Cuando se selecciona un atleta para las pruebas post-competencia, la prueba debe confirmar que el N° de sello registrado fue el número de precinto en la ropa usada por ese atleta.

7.5.1.3 Pantalones normales de tipo de entrenamiento o zapatillas normales tipo atlético se pueden usar en cualquier evento. Cuando se usan pantalones cortos durante competencias, la parte inferior de la pierna debe estar no más de 15 cm. por encima del centro de la rótula. No pueden usarse Sandalias de ningún tipo.

7.5.1.4 Los atletas son responsables que todas las prendas que utilizan cumplan con estas Reglas. Control de Equipo debe estar abierto para hacer las inspecciones voluntarias de la ropa desde el día oficial de entrenamiento hasta el último día de competencia y deportistas están invitados a traer sus prendas de para una comprobación de Control antes de las competencias para asegurarse que cumplan con estas Reglas. En la preparación de las chaquetas y los pantalones para las competencias, los atletas deben tener en cuenta las variaciones de medición que pueden ocurrir debido a los cambios de temperatura, humedad u otras condiciones ambientales.

7.5.1.5 Controles post competencia serán hechos en todas las prendas después de las rondas de Eliminación y Competición para asegurar cumplan con (6.7.9)



7.5.2 Normas de medición de ropa

7.5.2.1 Tabla de Espesor.

La ropa de competición de Rifle debe cumplir con estas normas:

	Espesor	Chaqueta	Pantalón	Zapatos	Guantes	Ropa Interior
Normal	Simple	2.5 mm.	2.5 mm.	4.0 mm.	---	2.5 mm.
Normal	Doble	5.0 mm.	5.0 mm.	---	---	5.0 mm.
Normal	Total	---	---	---	12.0 mm.	---
Refuerzos	Simple	10.0 mm.	10.0 mm.	---	---	---
Refuerzos	Doble	20.0 mm.	20.0 mm.	---	---	---

Ninguna medición superior a los estándares de medición del espesor de la tabla puede ser aprobado (tolerancia cero).

7.5.2.2 Normas de Medición de la rigidez Las normas de ropa de competencia de Rifle deben cumplir con estas normas de medición de rigidez:

- Si el cilindro de medición presiona al menos 3 mm el material es apto.
- Si una medición por debajo de 3,0 mm. se muestra, el material es demasiado rígido. Ninguna medición por debajo de la medida mínima de 3,0 mm. puede ser aprobada.
- Cada parte de la chaqueta o los pantalones debe ser capaz de ser medido con el cilindro de medición 60 mm. Si una parte es demasiado pequeño para la prueba normal (sin zona plana 60 mm. o más), la medición debe hacerse sobre las costuras.

7.5.2.3 Norma de Flexibilidad de la Suela.

Las suelas de los zapatos de los atletas debe doblar por lo menos 22° 30' cuando se aplica una fuerza de 15 Newton-metros al área del talón mientras que la bota o zapato se sujeta en el dispositivo de ensayo (Regla 6.5.3).

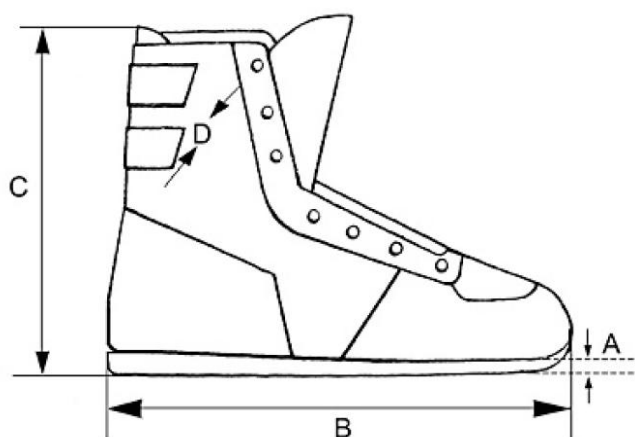
7.5.3 Calzado de Tiro

Calzado de calle normal o zapatillas deportivas están permitidas en todas las posiciones. Zapatos especiales de tiro que no excedan las siguientes especificaciones se pueden usar solamente en 10 m. y 50 m. 3 posiciones. Zapatos de tiro no deben ser usados en eventos de Rifle Tendido:



- 7.5.3.1 El material de la parte superior (encima de la línea de la suela) debe ser de material suave, flexible, no más grueso de 4 mm., incluyendo todos los forros, cuando es medido sobre una superficie plana surge tal como punto D en la Figura del Zapato. (7.5.3.6)
- 7.5.3.2 La suela de zapato debe ser construida del mismo material que sea flexible en toda la parte delantera del pie. Los atletas pueden utilizar plantillas extraíbles en sus zapatos, pero cualquier inserto que introduzca también debe ser flexible en la parte delantera del pie.
- 7.5.3.3 Para demostrar que las suelas son flexibles, los atletas deben caminar normalmente (talón-puntera) en todo momento, mientras se encuentren en el FOP. Se dará una advertencia por la 1ra. infracción, una deducción de 2 puntos y la descalificación serán impuestas por violaciones posteriores.
- 7.5.3.4 La altura del zapato del piso al punto más alto (Dimensión C, de la Tabla de Medición de Zapato de Tiro) no debe exceder dos tercios ($2/3$) del largo.
- 7.5.3.5 Si un atleta usa zapatos, deben ser un par coincidente externamente.
- 7.5.3.6 **Tabla Medición del calzado de tiro**

Los zapatos de los atletas no deben exceder las dimensiones máximas del dibujo y la tabla.



A	Espesor máximo de la suela en los dedos: 10mm.
B	Longitud completa del zapato: Según la talla del que los usa.
C	Altura máxima zapato: no exceder la longitud de dos tercios ($2/3$) de B.
D	Parte superior del material del zapato espesor máximo 4 mm.
La suela del zapato debe seguir la curvatura externa y no puede extenderse más de 5,0 mm. más allá de las dimensiones externas del zapato en cualquier punto. Punteras o talones no se pueden cortar cuadrados o planos.	



7.5.4. **Chaqueta de Tiro.**

- 7.5.4.1 El cuerpo y las mangas de la chaqueta, inclusive el forro, no deben exceder 2.5 mm. en espesor simple y 5 mm. en espesor doble en cualquier punto donde se puedan medir superficies planas. La chaqueta no debe ser más larga que la parte inferior del puño (ver Tabla de la Chaqueta 7.5.4.9).
- 7.5.4.2 El cierre de la chaqueta debe ser sólo por medios no ajustables por ejemplo los botones o las cremalleras. La chaqueta no debe superponerse más de 100 mm. en el cierre (ver Tabla de la Chaqueta). La chaqueta debe quedar holgada sobre quién la usa. Para determinar esto, la chaqueta debe ser capaz de superponerse más allá del cierre normal por lo menos 70 mm., medido del centro del botón a la orilla exterior del ojal del botón. La medida se tomará con los brazos a los lados. La medida puede ser tomada manualmente o con la maquina aprobada por la ISSF con una tensión de 6 Kg. a 8 Kg. El área alrededor del ojal debe estar limitada a un máximo de 12 mm. y esa área puede exceder los 2,5 mm. de espesor
- 7.5.4.3 Todas las correas, encajes, uniones, costuras, cosidos o suplementos que se pueden interpretar como apoyo artificial están prohibidos. Sin embargo se permite tener una cremallera o no más de dos correas para tomar el material flojo en el área de la almohadilla del hombro (ver Tabla de la Chaqueta 7.5.4.9). Ninguna otra cremallera ó sistema que apriete se permite de otra manera que no sea la que se especificó en estas Reglas y Diagramas.
- 7.5.4.4 La construcción del panel de la espalda puede incluir más de una (1) pieza de material siempre que esta construcción no endurezca ni reduzca la flexibilidad de la chaqueta. Todos los componentes del panel posterior deben respetar el espesor máximo 2,5 mm. y la rigidez mínima de 3,0 mm.
- 7.5.4.5 La construcción del panel lateral no puede colocar la costura horizontal o costuras debajo del codo del brazo como apoyo en la posición de pie dentro de una zona sin costuras que se extiende 70 mm. por encima y 20 mm. por debajo de la punta del codo. Esto debe ser revisado con el deportista que lleva la chaqueta totalmente cerrada y sostiene el rifle en la posición de pie.
- 7.5.4.6 El atleta debe ser capaz de extender completamente los brazos (enderezar mangas) al usar la chaqueta abotonada. En las posiciones tendido y de rodilla, la manga de la chaqueta de tiro no debe extenderse más allá de la muñeca del brazo en el que se apoya la correa. La manga no debe colocarse entre la mano o el guante y el extremo anterior de la caja cuando el atleta está en la posición de tiro
- 7.5.4.7 Ningún velcro, sustancia pegajosa, líquido, ni rociada pueden ser aplicadas al exterior ni al interior de la chaqueta, almohadillas o zapatos y/o piso o el equipo. Hacer más áspero el material de la chaqueta está permitido. La violación será penalizada de acuerdo a las Reglas.



7.5.4.8

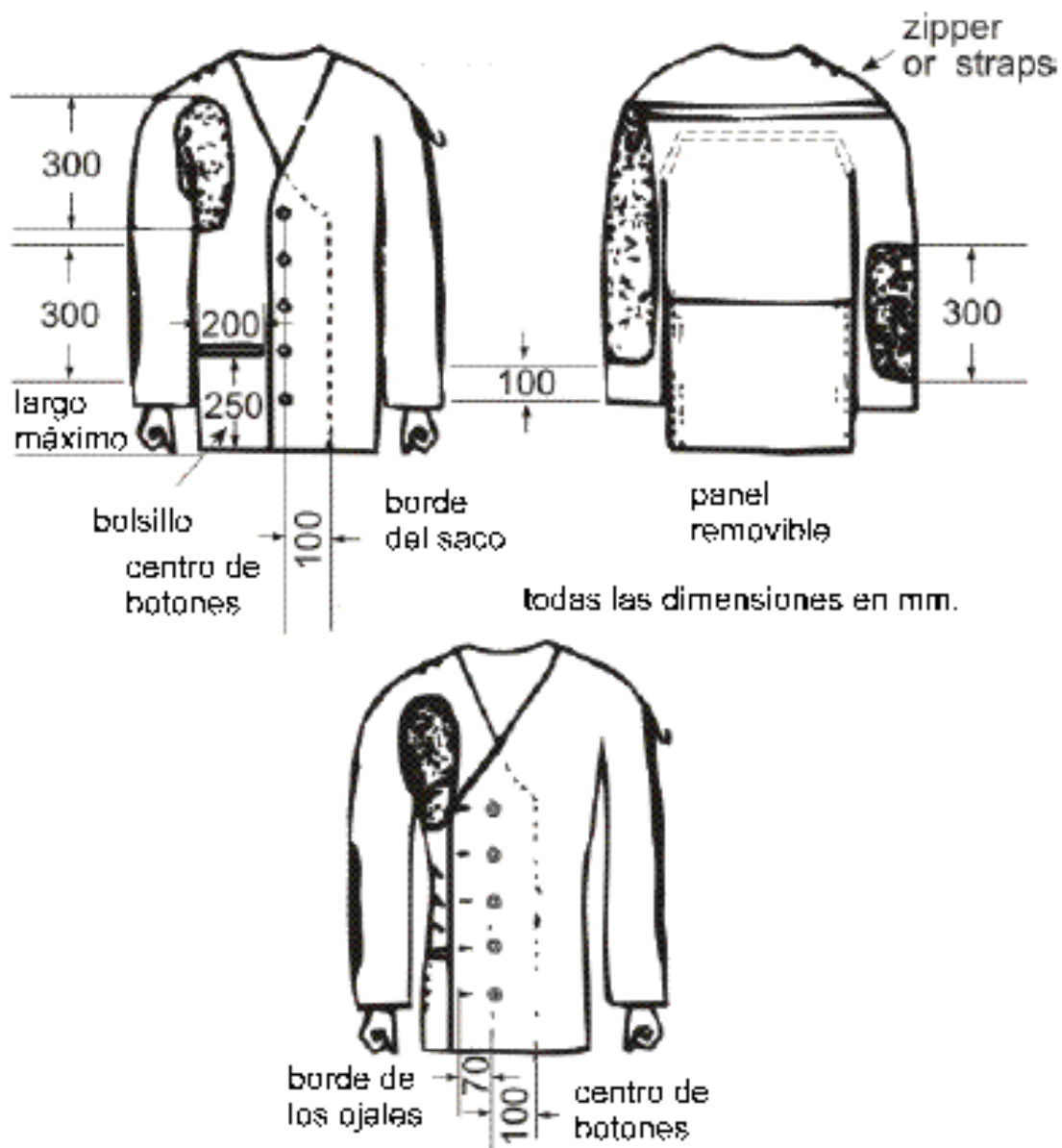
Las chaquetas de tiro pueden tener parches de refuerzo agregados sólo a su exterior sujeto a las siguientes limitaciones:

- a) El espesor máximo, incluyendo el material de la chaqueta y todos los forros: Espesor simple de 10 mm. o 20 mm. cuando se mide como un espesor doble.
- b) Se puede agregar refuerzos en ambos codos pero no deben extenderse más de la mitad (1/2) de la circunferencia de la manga. En el brazo que tiene la correa, el refuerzo puede extenderse en la parte superior del brazo a un punto 100 mm. del fin de la manga. El refuerzo en el brazo contrario puede tener una longitud máxima de 300 mm.
- c) Sólo un gancho, lazo, botón o instrumento semejante puede ser asegurado al exterior de la costura de la manga u hombro en el brazo de la correa para prevenir que la correa se deslice.
- d) El refuerzo sobre el hombro donde apoya la culata no debe ser más largo de 300 mm. en su dimensión más larga (Tabla Chaqueta 6.5.4.9).
- e) Se prohíben todos los bolsillos interiores.
- f) Sólo un (1) bolsillo externo está permitido, localizado en el lado frontal derecho (lado frontal izquierdo para tiradores izquierdos) de la chaqueta. El máximo tamaño del bolsillo es 250 mm. a partir del borde inferior de la chaqueta y 200 mm. de ancho.



7.5.4.9 Mediciones de la chaqueta de tiro

La chaqueta de tiro debe cumplir con las especificaciones mostradas en el dibujo:





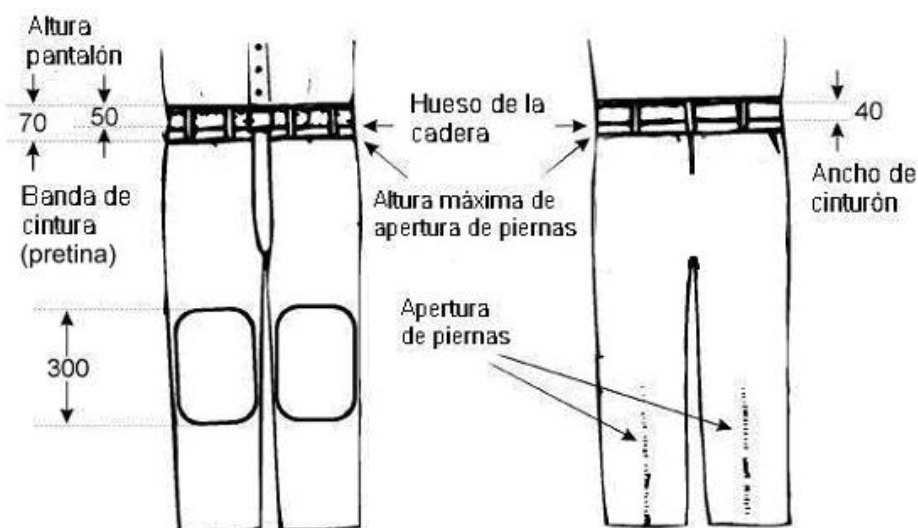
7.5.5 Pantalones de tiro.

- 7.5.5.1 Los pantalones, incluyendo el forro, no deben exceder 2.5 mm. en espesor simple y 5 mm. en espesor doble medido en cualquier punto de superficie plana. El borde superior de los pantalones no debe ser más alto que 50 mm. arriba del hueso de la cadera. Toda goma, cremalleras o sujetadores para apretar pantalones alrededor de piernas o caderas están prohibidas. Para sujetar los pantalones solo puede usarse un cinturón normal no más ancho de 40 mm. de ancho y 3 mm. de espesor o los tiradores (tirantes elásticos). Si se usa un cinturón en la posición PIE, la hebilla o sostén no debe usarse para apoyar el brazo izquierdo o codo. El cinturón no debe doblarse, triplicarse etc. debajo del brazo izquierdo o codo. Si los pantalones tienen banda en la cintura, no puede ser mayor de 70 mm. de ancho. Si su espesor excede los 2,5 mm. no es permitido un cinturón. Si no es usado un cinturón el espesor máximo absoluto de la banda de la cadera es de 3,5 mm. Puede tener 7 pasa cintos de 20 mm como máximo de ancho, y al menos 80 mm. entre ellos. Los pantalones pueden cerrarse por un de gancho y hasta cinco (5) ojales, o hasta cinco (5) broches ajustables, o cierres similares o adhesivos. Un único tipo de cierre está permitido. Un cierre adhesivo combinado con cualquier otro tipo de cierre está prohibido. Los pantalones deben ser holgados alrededor de las piernas. Si pantalones especiales de tiro no son usados, pantalones ordinarios pueden usarse pero que estos no proporcionen un apoyo artificial a cualquier parte del cuerpo.
- 7.5.5.2 Cremalleras, botones, adhesivos o similares cierres no ajustables, pueden usarse en los pantalones en los siguientes lugares:
- a) Un tipo de sujetador o trava en el frente, para abrir y cerrar la bragueta. El cierre no debe estar más abajo que el nivel de la entrepiernas.
 - b) Algún agujero que no se pueda cerrar se permite.
 - c) Sólo otro sujetador se permite en cada pierna del pantalón. La abertura (sujetador) no debe comenzar más cerca de 70 mm. desde el borde superior de los pantalones. Puede sin embargo, extenderse hasta el borde inferior de la pierna del pantalón (Ver Tabla para Chaquetas y Pantalones). Un sostenedor se permite o en el frente en la parte superior de la pierna o la parte trasera de la pierna, pero no en ambas partes de una pierna.
- 7.5.5.3 Refuerzos pueden ser agregados en ambas rodillas del pantalón y pueden tener un máximo de 300 mm. Y estos no pueden ser más amplios que la mitad de la circunferencia de la pierna del pantalón. El grosor de los refuerzos incluidos el material del pantalón y los forros no puede exceder de 10 mm. en grosor simple (20 mm. en grosor doble).
- 7.5.5.4 Los pantalones de tiro no deben ser usados en competencias de Rifle Tendido pero pueden ser usados en las etapas tendido en competencias de Rifle 3 Posiciones.,



7.5.5.5 Medición de los pantalones de tiro.

Los pantalones de tiro deben cumplir con las especificaciones del dibujo siguiente.

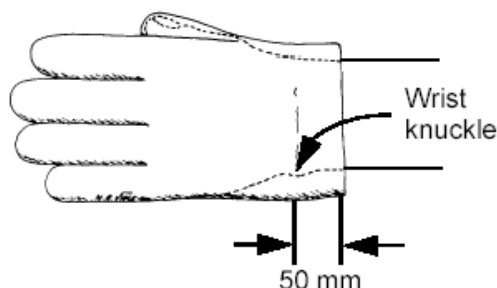


7.5.6 Guantes de Tiro.

7.5.6.1 El espesor total no debe exceder los 12 mm. midiendo junto el material delantero y trasero en cualquier punto que no sea en las costuras y uniones.

7.5.6.2 El guante no debe extenderse más de 50 mm. más allá de la muñeca midiendo del centro de la articulación de la muñeca (Guante de Tiro).

Cualquier correa u otro artefacto de cierre en la muñeca están prohibidos. Sin embargo, una porción de la muñeca se puede elastizar para permitir ponerse el guante, pero este debe permitir soltura alrededor de la muñeca.



7.5.7 Ropa interior.

7.5.7.1 La ropa llevada bajo la chaqueta de tiro no debe tener un espesor mayor a 2.5 mm. medido simple o 5 mm. de espesor doble. Lo mismo se aplica a toda la ropa llevada bajo los pantalones.



- 7.5.7.2 Sólo puede llevarse debajo de la chaqueta de tiro y/o pantalones, ropa interior normal y/o ropa de entrenamiento que no inmovilice ni reduzca el movimiento de las piernas del tirador, el cuerpo ni los brazos. Cualquier otra ropa interior está prohibida.
- 7.5.8 **Equipamiento y Accesorios.**
- 7.5.8.1 **Telescopios.**
El uso de telescopios no adheridos al rifle para localizar los IMPACTOS y juzgar el viento se permite en competencias de 50 m y 300 m solamente.
- 7.5.8.2 **Correa**
El ancho máximo de la correa es de 40 mm. La correa se debe usar sólo en la parte superior del brazo izquierdo y desde allí se conecta al guardamanos de la culata del arma. La correa puede estar unida al guardamanos del rifle en un solo punto. El arnés debe pasar a lo largo de un lado de la mano o la muñeca. Ninguna parte del rifle puede tocar la correa o cualquiera de sus anexos, excepto en la hebilla y tope de mano.
- 7.5.8.3 **Descanso de Rifle.**
El uso de un apoyo para descanso del rifle entre disparos esta permitido con tal que no sea más alto que el hombro del atleta cuando apoya el rifle en posición de Pié. El soporte para descansar el rifle no debe ponerse en el frente de la mesa de tiro en la posición de pie. Un rodillo de tiro puede usarse como un descanso de rifle entre tiros. Cuidando que el descanso del rifle, no moleste al atleta adyacente. Por seguridad cuando el rifle está sobre el descanso debe estar sostenido por el atleta.
- 7.5.8.4 **Caja o bolso de tiro.**
La caja de tiro o valija no debe ser ubicada delante del hombro delantero del atleta en la línea de tiro, a menos que en la posición de pie una caja de tiro o valija, tabla, o el soporte pueda usarse como un descanso para el rifle entre disparos. La caja de tiro o valija, tabla o el soporte no debe ser de tamaño tal o construcción que interfiera con tiradores en puntos adyacentes o para constituir una protección contra el viento.
- 7.5.8.5 **Rodillo.**
Sólo un rodillo cilíndrico está permitido para disparar en la posición de rodilla. Las dimensiones son un máximo de 25 cm. largo y 18 cm. de diámetro. Se debe hacer de material suave y flexible. La encuadernación u otros artefactos para formar el rollo no están permitidos.
- 7.5.8.6 **Bípode**
Se pueden usar un bípode para apoyar el Rifle antes y después del tiro, durante los cambios de posición, pero el bípode, ya sea fijo o plegable, debe ser removido del rifle durante la realización de toda competencia.



7.5.8.7 **Talonera para posición rodilla**

Una pieza separada de material flexible, compresible, con unas dimensiones máximas de 20 cm. x 20 cm. se pueden colocar en el talón en posición rodilla. talonera para posición rodilla no puede ser más grueso que 10 mm. cuando se comprime con el dispositivo de medición utilizado para medir el espesor de la ropa de rifle.

7.5.8.7 **Visera o gorra**

Una gorra o visera se pueden usar, pero no puede tocar ni apoyarse en la mira trasera, mientras que el atleta esté disparando. La gorra o visera se puede extender hacia delante de la frente del atleta no más de 80 mm. y no se pueden usar de una manera que haga de tapa ojo.

FAT



7.6 PROCEDIMIENTOS Y REGLAS EN LAS COMPETENCIAS DE TIRO.

7.6.1 Posiciones de tiro.

7.6.1.1 Rodilla.

- a) El tirador puede tocar la superficie del puesto de tiro con el dedo del pie derecho, la rodilla derecha y el pie izquierdo.
- b) El rifle puede sostenerse con ambas manos y el hombro derecho.
- c) La mejilla puede colocarse contra la culata del rifle.
- d) El codo izquierdo debe apoyarse en la rodilla izquierda.
- e) La punta del codo no debe pasar más de 100 mm. de la rodilla ni situarse a más de 150 mm. detrás de la punta de la rodilla.
- f) El rifle puede sostenerse con la correa pero la caja detrás de la mano izquierda no debe tocar la chaqueta de tiro.
- g) Ninguna parte del rifle puede tocar la correa o sus accesorios.
- h) El rifle no debe tocar o descansar contra cualquier otro punto u objeto.
- i) Si el rodillo se coloca bajo el empeine del pie derecho, el pie no se debe girar en un ángulo mayor de 45 grados.
- j) Si el rodillo no se usa, el pie se puede colocar en cualquier ángulo. Esto puede incluir colocar el lado del pie y la parte mas baja de la pierna en contacto con la superficie del puesto de tiro.
- k) Ninguna porción superior de la pierna ni glúteos pueden tocar la superficie del puesto de tiro ni la manta de tiro en cualquier punto.
- l) Si el tirador usa manta de tiro puede arrodillarse completamente sobre la misma o tener uno o dos de tres puntos de contacto (dedo, rodilla, pie).
- m) Sólo los pantalones y ropa interior se pueden usar entre el asiento del atleta y el talón, excepto cuando se use una talonera. La chaqueta u otros artículos no se debe colocar entre estos dos (2) puntos.
- n) La mano derecha no puede tocar la mano izquierda, el brazo izquierdo o la manga izquierda de la chaqueta de tiro o la correa.



7.6.1.2 Tendido.

- a) El atleta puede acostarse sobre la superficie libre del puesto de tiro o sobre la manta de tiro.
- b) También puede usar la manta para descansar sus codos sobre ella.
- c) El cuerpo sobre el puesto de tiro con la cabeza hacia el blanco.
- d) El rifle puede ser sostenido por ambas manos y un sólo hombro.
- e) La mejilla puede colocarse contra la culata del rifle.
- f) El rifle puede estar sostenido por la correa pero la caja detrás de la mano izquierda no debe tocar la chaqueta de tiro.
- g) Ninguna parte del rifle puede tocar la correa o sus accesorios.
- h) El rifle no debe tocar, o descansar contra, cualquier otro punto u objeto.
- i) Tanto los antebrazos como las mangas de la chaqueta de tiro a partir del codo deben levantarse visiblemente de la superficie del puesto de tiro.
- j) La correa del antebrazo (izquierdo) del atleta debe formar un ángulo no menor de 30° de la horizontal, medidos desde el eje del antebrazo.
- k) La mano derecha y /o el brazo no pueden tocar brazo izquierdo, la chaqueta de tiro o la correa.
- i) Pantalones de tiro no deben usarse en competencias de Rifle tendido.



7.6.1.3 **Pie.**

- a) El atleta debe estar libre, sin ningún tipo de apoyo artificial u otro, con los dos pies sobre la superficie del puesto de tiro o sobre la esterilla de tiro.
- b) El rifle puede sostenerse con ambas manos y el hombro o la parte superior del brazo cerca del hombro y la parte del pecho inmediatamente adyacente al hombro derecho.
- c) La mejilla puede colocarse contra la culata del rifle.
- d) El rifle no debe tocar la chaqueta o el pecho más allá de la zona del hombro derecho.
- e) El brazo superior izquierdo y el codo puede estar apoyado en el pecho o en la cadera. Si se usa un cinturón de hebilla o fijación no debe ser utilizado para apoyar el brazo izquierdo o el codo.
- f) El rifle no debe tocar o descansar en cualquier otro punto u objeto.
- g) Puede usarse un descanso de la palma (Champiñón) pero no en Rifle Estándar 300 m. ni competencias de Rifle de Aire.
- h) Un tope de mano /anilla giratoria no es permitida en esta posición para 300 m. Rifle Estándar ni en 10 m. Rifle de Aire.
- i) En esta posición, está prohibido el uso de la correa.
- j) La mano derecha no puede tocar la mano izquierda, el brazo izquierdo o la manga izquierda de la chaqueta de tiro,

7.7 **COMPETENCIAS DE RIFLE.**

Ver **TABLA DE LA COMPETENCIA DE RIFLE**

- 7.7.1 **Competencias de Tres Posiciones** de 50 m. y 300 m. deben dispararse en el siguiente orden: **Rodilla – Tendido – Pié.**
- 7.7.2 Un periodo combinado de 15 minutos de preparación y tiros de ensayo se debe otorgar antes de los tiros de competición. Regla 6.11.1.1)
- 7.7.3 En competencias de 3 Posiciones eventos, se les permite a los atletas cambiar sus blancos a ensayo después de completar la posición de tendido o rodilla. Los atletas pueden realizar disparos ilimitados de ensayo antes de iniciar los tiros de COMPETICIÓN en las posiciones tendido o de pie. No Se concederá tiempo adicional para estos disparos de ensayo.



7.7.4 TABLA DE EVENTOS DE CLASIFICACIÓN DE RIFLE

Evento	Hombres/ Mujeres	Cantidad de tiros	Cantidad de tiros Por MATCH Blanco (papel)	Cantidad de tiros de Ensayo Blanco (papel)	Tiempo: operado en fosa o Blanco carrito (si se usan blancos de papel)	Time: EST
10m Rifle Aire	Hombres o Mujeres	60	1	4	1 hora, 30 minutos	1 hora,15 minutos
10m Equipos Mixtos	Hombres y Mujeres	2 x 40	1	4	1 hora	50 Minutos
50m Rifle 3 Posiciones	Hombres o Mujeres	120	1	4 para cada posición	3 Horas, 15 minutos	2 Horas, 45 minutos
50m Rifle Tendido	Hombres o Mujeres	60	1	4	1 hora	50 minutos
300m Rifle 3 Posiciones	Hombres o Mujeres	120	10	1 para cada posición	3 Horas, 30 minutos	3 Horas
300m Rifle Tendido	Hombres o Mujeres	60	10	1	1 hora, 15 minutos	1 hora
300m Stan- dard Rifle 3 Posiciones	Hombres	60	10	1 para cada posición	2 Horas, 15 minutos	2 Horas
Nota: Tiempo combinado de Preparació y Ensayo de 15 minuto antes de la Hora Start publicada de la competencia						



7.7.5 TABLA DE ESPECIFICACIÓN DE RIFLE

Evento	Peso Máximo	Disparador	Largo Máximo Sistema Cañón	Munición	Agujero pulgar, palma, talón, nivel espíritu
10m Rifle Aire	5.5 kg (Hombre/Mujer)	No set trigger	850 mm (sistema)	4,5 mm (.177")	No
50m Rifle 3 Posiciones y Tendido	8.0 kg (Hombre/Mujer)	Sin restricciones	Sin restricciones	5.6 mm (.22") Long Rifle	Si- Apoyo de Palma. Solo de Pié
300m Rifle 3 Posiciones y Tendido	8.0 kg (Hombre/Mujer)	Sin restricciones	Sin restricciones	Máximo 8 mm	Si- Apoyo de Palma. Solo de Pié
300m Rifle Estándar 3 Posiciones	5.5 kg (Hombres)	No set trigger Peso mínimo Disparador 1500g	762 mm (cañón)	Máximo 8 mm	No
Nota: El Rifle debe ser pesado con todos sus accesorios, incluidos apoyo de palma o tope de mano (si son usados).					



INDICE

10 m. Rifle de Aire	7.4.4
3 Posiciones – Cambio de blanco después de una posición.	7.7.4
3 Posiciones – Orden de tiro	7.7.2
3 Posiciones – Tiempo combinado preparación y ensayo	7.7.3
300 m. Rifle	7.4.5
300 m. Rifle Estándar	7.4.3
300 m. Rifle Estándar – Normas.	7.4.3
50 m. Rifle	7.4.5
50 m. Rifles para hombres / Mujeres	7.1.4
Accesorios	7.5.8
Agregados en culata 300 m. Rifle Estándar y 10 m. Rifle de Aire	7.4.2.3
Agujero del pulgar – 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle de Aire	7.4.2.2
Alteración temporal de la ropa	7.5.1.6
Aplicación de las Reglas para todos los eventos de Rifle	7.1.1
Apoyo de palma – 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle de Aire	7.4.2.2
Apoyo de palma – 50 m. Rifle / 300 m. Rifle	7.4.5.2
Apoyo del pulgar – 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle de Aire	7.4.2.2
Apoyo pulgar – 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle	7.4.2.2
Atleta diestro – Atleta zurdo	7.1.3
Atletas diestros - Atletas zurdos	7.1.3
Caja de armas / bolso de tiro	7.5.8.4
Calibres e instrumentos de medición	7.5
Cambiar más de una parte de un rifle por evento	7.4.1.1
Cambio de Rifle después de una falla	7.4.1.1
Cantidad de Chaquetas, zapatos y pantalones de Tiro	7.5.1.4
Cantidad de fallas en ropa de tiro en el Control de Equipo	7.5.1.6
Cañón – largo – 300 m. Rifle Estándar	7.4.3
Cañón. Largo. – 300 m. Rifle Estándar	7.4.2.3
Cañones	7.4.1.4
Cañones. Perforado / tubos	7.4.1.4
Características de la ropa de tiro	7.5.1.3
Chaqueta de Tiro	7.5.4



Chaqueta de Tiro – Bolsillo	7.5.4.8
Chaqueta de Tiro – Cierres: no ajustables	7.5.4.2
Chaqueta de Tiro – Construcción del panel trasero	7.5.4.4
Chaqueta de Tiro – Cuerpo, mangas, largo	7.5.4.1
Chaqueta de Tiro – Dibujo	7.5.4.9
Chaqueta de Tiro – Estirar ambas mangas	7.5.4.6
Chaqueta de Tiro – Fijación de la correa	7.5.4.8
Chaqueta de Tiro – Material flojo en el área del hombro	7.5.4.3
Chaqueta de Tiro – Panel lateral con costuras horizontales	7.5.4.5
Chaqueta de Tiro – Posición de las mangas	7.5.4.1
Chaqueta de Tiro – Refuerzos	7.5.4.8
Chaqueta de Tiro – Refuerzos: apoyo cantonera en el hombro	7.5.4.8
Chaqueta de Tiro – Refuerzos: codo	7.5.4.8
Chaqueta de Tiro – Refuerzos: espesor máximo	7.5.4.8
Chaqueta de Tiro – Rugosidad	7.5.4.7
Chaqueta de Tiro – Soporte artificial; tiras, tejido, costuras, etc.	7.5.4.3
Chaqueta de Tiro – Superposición, holgada en quién la usa	7.5.4.2
Chaqueta de Tiro – tamaño del bolsillo	7.5.4.8
Chaqueta de Tiro – Uso de sustancia pegajosa, líquido, etc.	7.5.4.7
Chaqueta de Tiro. Refuerzos	7.5.4.8
Código de vestimenta	7.5
Compensadores	7.4.1.4
Conocimiento de las Reglas	7.1.2
Contrapesos – 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle de Aire	7.4.2.6
Control post competición / Clasificación	7.5
Control post competición / Clasificación (Regla 6.7.9.1)	7.5
Correa	7.5.8.2
Descanso del Rifle	7.5.8.3
Disparadores electrónicos	7.4.1.6
Dispositivos dentro de cañones / tubos	7.4.1.4
Empuñadura tipo pistola	7.4.1.3
Empuñadura tipo pistola. Extensiones	7.4.2.4
Espesores	7.5.2.1
Espesores – Tabla	7.5.2.1
Filtros de luz	7.4.1.5



Freno de boca	7.4.1.4
Gancho – 50 m. Rifle / 300 m. Rifle	7.4.5.1
Gorras o viseras	7.5.8.7
guantes de Tiro	7.5.6
guantes de Tiro – Cierres	7.5.6.2
guantes de Tiro – espesores	7.5.6.1
Hombres. Eventos	7.1.4
Material empuñadura – 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle	7.4.2.5
Inmoviliza o reduce el movimiento	7.5.5.1
Inspección única	7.5.1.3
Largo del sistema de Rifle – 10 m. Rifle de Aire	7.4.2.3
Lentes	7.4.1.5
Lentes de corrección	7.4.1.5
Manipulación de material después del control	7.5.1.7
Manipular material antes y durante controles post competencia	7.5.1.6
Material para Chaqueta, pantalones, guantes de Tiro	7.5.1.3
Miras	7.4.1.5
Miras – Lentes, sistemas de lentes, filtros de luz	7.4.1.5
Mujeres. Eventos	7.1.4
Munición	7.4.6
Nivel de burbuja – 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle de Aire	7.4.2.2
Normas para 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle de Aire	7.4.2
Normas para todos los Rifles	7.4.1
Orden de programa	7.7.2
pantalones de Tiro	7.5.5
pantalones de Tiro – Banda de cintura: ancho, tipos de cierre	7.5.5.1
pantalones de Tiro – Borde superior	7.5.5.1
pantalones de Tiro – Cierres no ajustables, cremalleras, cierres	7.5.5.2
pantalones de Tiro – Dibujo	7.5.5.5
pantalones de Tiro – dispositivos de cerrado	7.5.5.1
pantalones de Tiro – dispositivos de cerrado: bragueta	7.5.5.2
pantalones de Tiro – dispositivos de cerrado: pierna de pantalón	7.5.5.2
pantalones de Tiro – Espesores	7.5.5.1
pantalones de Tiro – faja de cintura	7.5.5.1
pantalones de Tiro – faja de cintura: soporte de brazo o codo	7.5.5.1



pantalones de Tiro – flojo alrededor de ambas piernas	7.5.5.1
pantalones de Tiro – Refuerzos	7.5.5.3
pantalones de Tiro – Tirantes (suspensores)	7.5.5.1
Peso del disparador – 300 m. Rifle Estándar	7.4.3
Pié. Posición	7.6.1.2
Placa cantonera – 50 m. Rifle / 300 m. Rifle	7.4.5.1
Placa cantonera – Desplazar 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle	7.4.2.1
Polígonos y Blancos normalizados	7.3
Posiciones	7.6.1
Procedimientos y Reglas de Competiciones de tiro	7.6
Procedimientos y Reglas en Competencias de Rifle	7.6
Refuerzos – pantalones de Tiro	7.5.5.3
Rifle 3 Posiciones Cambio de blancos después de cada posición	7.7.3
Rifle 3 Posiciones Tiempo combinado preparación y ensayo	7.7.3
Rifle Mediciones – 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle	7.4.4
Rifle Tabla Medición – 300 m. Rifle Estándar / 10 m. Rifle	7.4.3.2
Rifles y Municiones	7.4
Rigidez	7.5.2.2
Rodilla. Posición	7.6.1.3
Rodilla. Talonera	7.5.8.6
Rodillo	7.5.8.5
Ropa debajo de Chaqueta y Pantalones	7.5.7
Ropa debajo de Chaqueta y Pantalones. Reglas/ Mediciones	7.5.2
Ropa. Alteración permanente	7.5.1.6
Sistemas de reducción de Movimientos u oscilación	7.4.1.2
Tapaojo – en la mira trasera	7.4.1.5



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

REGLAS DE PISTOLA

PARA

10 m. Pistola de Aire

25 m. Pistola

25 m. Pistola Tiro Rápido

25 m. Pistola Fuego Central

25 m. Pistola Estándar

50 m. Pistola

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

EDICIÓN 2017 (Segunda Impresión 12/2017)

En vigencia desde 01 de enero de 2018



CAPÍTULOS

- 8.1 GENERALIDADES.
- 8.2 SEGURIDAD.
- 8.3 POLÍGONOS Y BLANCOS NORMALIZADOS.
- 8.4 EQUIPOS Y MUNICIÓN.
- 8.5 REGULACIONES DE VESTUARIO.
- 8.6 ACCESORIOS DE TIRO
- 8.7 PROCEDIMIENTOS Y REGLAS EN COMPETENCIAS.
- 8.8 INTERRUPCIONES E IRREGULARIDADES.
- 8.9 MAL FUNCIONAMIENTO – FALLAS EN 25 m.
- 8.10 FALLAS DE LOS ETS O BLANCOS DE PAPEL
- 8.11 TABLA DE EVENTOS DE PISTOLA
- 8.12 TABLA DE ESPECIFICACIONES DE PISTOLA
- 8.13 ÍNDICE.

Nota: Cuando las figuras y tablas contengan información específica, éstas tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.



8.1 **GENERALIDADES.**

8.1.1 Estas Reglas son parte de las Reglas Técnicas de la ISSF y se aplican para todas las competencias de Pistola.

8.1.2 Todos los tiradores, jefes de equipo y oficiales deben estar familiarizados con las Reglas de la ISSF y deben asegurar que éstas se cumplan. Es responsabilidad de cada tirador cumplir con las reglas.

8.1.3 Cuando las Reglas se refieran a tiradores derechos, el inverso de esas Reglas se refiere a tiradores zurdos.

8.1.4 A menos que la Regla se refiera específicamente a competencias para Hombres o Mujeres, se debe aplicar uniformemente para ambas competencias de hombres y mujeres.

8.2 **SEGURIDAD.**

LA SEGURIDAD ES DE IMPORTANCIA SUPREMA.

Vea Reglamento Técnico General Sección 6.2

8.3 **NORMAS PARA POLÍGONOS Y BLANCOS.**

Las especificaciones para los blancos y polígonos pueden encontrarse en las Reglas Técnicas, Regla 6.3. Para polígonos y otras facilidades Regla 6.4.

8.4 **EQUIPOS Y MUNICIONES**

8.4.1 **Normas para todas las pistolas**

8.4.1.1 **Cachas.** Para dimensiones y detalles de cacha vea Tabla Especificaciones de Pistola (8.12), y Dibujos de configuración de pistola (8.13).

a) Ni la cacha ni cualquier parte de la pistola pueden construirse o extenderse de tal forma que ninguna parte toque más allá de la mano. La muñeca debe permanecer visiblemente libre cuando la pistola se sostiene en la posición normal de tiro. Se prohíben pulseras, reloj pulsera, muñequeras, o artículos similares en la mano, y brazo que sostiene la pistola y

b) Se permiten cachas ajustables proporcionando ajuste para la mano del atleta de acuerdo con las reglas para la competencia. Los ajustes de la cacha están sujetos a sorteos aleatorios de Control de Equipo para asegurar que estén conformes a estas Reglas.

8.4.1.2 **Cañones:** ver tabla de Especificaciones de Pistola. (8.12)



8.4.1.3 **Miras:**

- a) Se permiten solo miras abiertas. Se prohíben miras ópticas, fibra óptica, o cualquier color que refleje, espejo, telescopio, Haz láser, de punto rojo, etc.
- b) Se prohíbe cualquiera dispositivo de puntería programado para activar el mecanismo de disparo.
- c) Se prohíbe cualquier cobertura protectora en la mira trasera y o delantera.

8.4.1 Las Pistolas de 10 m. y 25 m. deben entrar en la caja de dimensiones con las miras montadas (ver TABLA ESPECIFICACIONES DE PISTOLA Regla 8.12);

- e) Las lentes correctoras y/o filtros no deben fijarse a la pistola.
- f) anteojos de corrección y/o filtros pueden ser usados por el atleta.

8.4.1.4 Se permite el uso de **disparadores electrónicos**:

- a) Todos sus componentes deben estar fijados firmemente y contenidos dentro de la armadura o cache de la pistola.
- b) El disparador debe ser operado por la mano que sostiene la pistola;
- c) Todos los componentes deben estar incluidos cuando la pistola es inspeccionada en la Sección Control de Equipos;
- d) La pistola con todos los componentes instalados debe cumplir con las reglas en lo referente a dimensiones y peso para esta competencia.

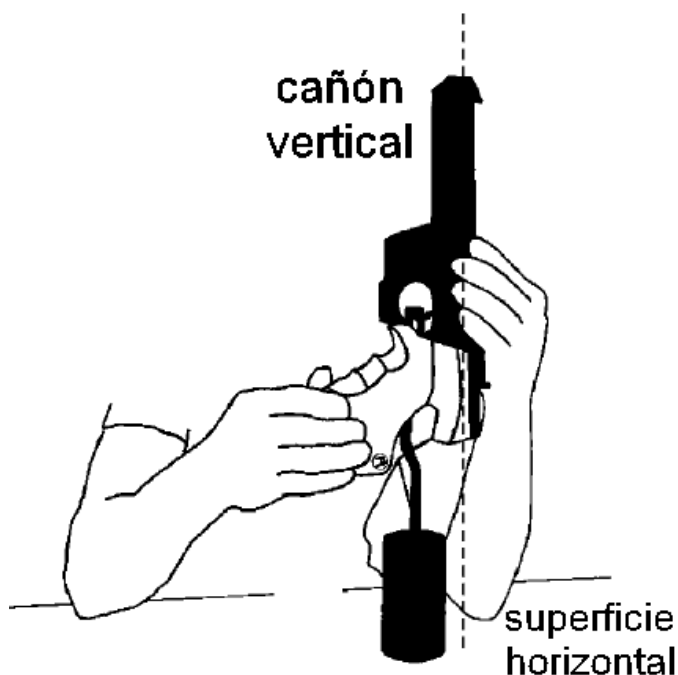
8.4.1.5 **El Caza vainas** está permitido siempre que la pistola cumpla con las reglas (peso y dimensiones) cuando está instalado.

8.4.1.6 **Sistemas de reducción de movimientos u oscilaciones.** Se prohíbe Cualquier dispositivo, mecanismo o sistema que reduzca activamente, retarde o minimice las oscilaciones de la pistola o movimientos antes que el disparo sea realizado.



8.4.2

Medición del peso del disparador



El peso del disparador debe ser medido, con la pesa de prueba suspendida cerca del medio de la cola del disparador (ver ilustraciones) y el cañón sostenido verticalmente.

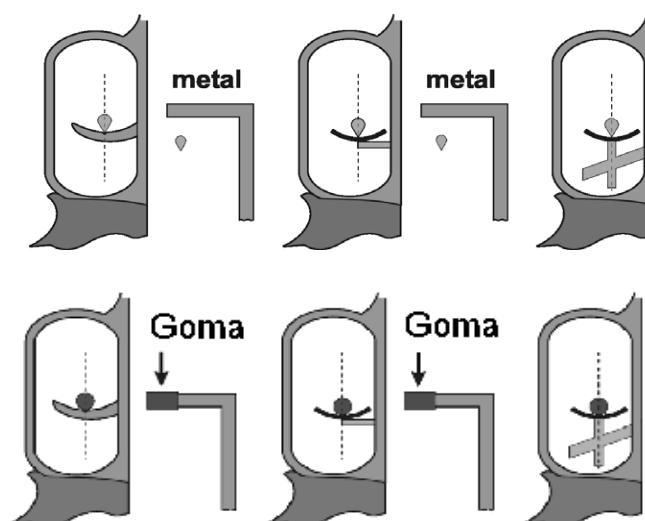
La pesa debe colocarse en una superficie horizontal y levantarse claramente de la superficie. Las pruebas deben ser realizadas por un Juez de la Sección Control de Equipos. El peso mínimo del disparador debe mantenerse a lo largo de la competición.

Se permite un máximo de tres (3) intentos para alzar la pesa. Si no pasa deberá ajustar el peso antes de reasumir el control. Al probar pistolas de gas o aire el propulsor debe activarse.



8.4.2.1

El peso del disparador debe ser medido de acuerdo con la figura de arriba. Se debe usar una pesa con el borde metálico o de goma afilado, No se permite el uso de pesa con rodamiento. La pesa debe usarse sin resortes u otros dispositivos.



8.4.2.2

Una pesa apropiada para control de peso del disparador debe estar disponible para los atletas en el polígono antes y durante el entrenamiento y la competición, y antes de las Finales, para permitirles re controlar el peso del disparador de sus pistolas.

8.4.2.3

Deben realizarse verificaciones aleatorias del peso del disparador, inmediatamente después de las últimas series de todas las etapas de clasificación en las competencias de 10 m Pistola y 25 m. El control en pistola Estándar debe ser realizado después de los 60 tiros o, si la competición es disparada en dos etapas (30 + 30 tiros), los controles deberán realizarse después de cada etapa. Por lo menos un (1) atleta debería ser seleccionado de cada sección del Polígono (o de cada ocho (8) puestos de Tiro para Pistola de Aire) mediante un sorteo del Jurado de Pistola. Oficiales de Control de Equipos deben controlar antes que las pistolas sean guardadas en sus cajas. Un máximo de tres (3) intentos para levantar la pesa es permitido. Un atleta cuya pistola no pase la prueba o un atleta seleccionado que no presente su pistola para el control debe ser descalificado.



8.4.3 Normas para Pistolas de 10 m., 25 m. y 50 m.

8.4.3.1 25 m. Pistolas de Fuego Anular y Fuego Central

- a) El atleta debe usar la misma pistola en todas las etapas y series de una competencia, salvo que deje de funcionar.
- b) La línea del eje del cañón debe pasar sobre el tejido (entre el pulgar y dedo índice) cuando la pistola es sostenida en la posición normal de tiro, (ver DIBUJOS DE CONFIGURACIÓN DE PISTOLA); y
- c) La longitud del cañón se mide: (vea Tabla Especificaciones de Pistola).

Semiautomática	Desde la boca del cañón hasta la cara de la recámara (cañón más recámara)
Revólver	Solo el cañón (excluido el tambor)

8.4.3.2 25 m Pistolas de Fuego Anular

Se puede usar cualquier pistola de fuego anular calibre 5.6 mm. (.22”), con recámara para cartuchos LR, excepto las de un solo tiro, conforme con la Tabla de Especificaciones de Pistola.

8.4.3.3 25 m Pistola de Fuego Central

Se puede usar cualquier pistola de fuego central, excepto las de un solo tiro, de calibre 7.62 mm. a 9.65 mm. Según Tabla de Especificaciones de Pistola.

8.4.3.4 50 m Pistola

- a) Se puede usar cualquier pistola de fuego anular calibre 5.6 mm. (.22”), con recámara para cartuchos LR.
- b) 50 m. Pistola. Se permite cubre mano, que no cubra la muñeca.

8.4.3.5 10 m. Pistola de Aire

Se permite cualquier Pistola calibre 4.5 mm. de aire comprimido, CO₂ o Aire conforme con la TABLA ESPECIFICACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE PISTOLA.



8.4.4 Munición

Los proyectiles usados sólo deben estar hechos de plomo o material blando similar. Proyectiles encamisados no se permiten. El Jurado puede tomar muestras de la munición del atleta para verificar.

Pistola	Calibre	Observaciones
10 m. Pistola Aire	4,5 mm. (.177")	
25 m. Pistola Fuego Central	7,62 a 9,65 mm. (.30 a .38")	Munición de alto poder y Magnum no están permitidas.
50 m. Pistola	5,6 mm. (.22")	Long Rifle Anular
25 m. Pistola Fuego Anular	5,6 mm. (.22")	Long Rifle Anular para las Competencias de Pistola Tiro Rápido: Peso mínimo del proyectil 2,53 g = 39 gr. Velocidad promedio mínima 250 m/s medido a 3 m. de la boca del cañón.

8.4.4.1 La verificación de la velocidad se hará con un cronógrafo (dispositivo de medición de la velocidad). El Delegado Técnico debe confirmar la precisión del cronógrafo de acuerdo con los procedimientos de prueba establecidos por el Comité Técnico de la ISSF. Un cronógrafo debe estar a disposición de los atletas en el polígono.

8.4.4.2 La munición de al menos un (1) atleta de cada tanda debe ser probado. El Jurado de Control de Equipo supervisará la selección de los atletas para la prueba y recogerá las municiones para ser probado antes de cada etapa de Calificación de 30 tiros (Los atletas deben tener al menos 50 cartuchos con ellos en cada etapa de las competiciones). Un miembro del Jurado debe tomar diez (10) cartuchos de la munición que el atleta está usando, colocarlos en un sobre rotulado, sellar el sobre y entregarlo al oficial de la prueba. Después de la etapa, el atleta seleccionado debe ir a la estación de pruebas.

El oficial de pruebas cargará un cargador con tres (3) cartuchos, los disparará con la pistola del atleta y registrará la velocidad de salida de cada cartucho. Si la velocidad media es menor de 250,0 m/seg. La prueba debe repetirse. Si la velocidad media de los seis (6) disparos es inferior a 250,0 m/seg. El atleta debe ser descalificado.

8.5 Zapatos de los atletas

8.5.1 Sólo zapatos de laterales bajos que no cubran el tobillo (debajo del maléolo medial y lateral) están permitidos La suela debe ser flexible en toda la puntera.

8.5.2 Los Atletas pueden usar plantillas removibles o insertos en sus zapatos, pero cualquier inserto debe ser flexible en la puntera;



- 8.5.3 Un dispositivo de prueba aprobado por la ISSF será usado para comprobar flexibilidad de la suela;
- 8.5.4 Para demostrar que las suelas de zapatos son flexibles, los atletas deben caminar normalmente (talón-dedo del pie) en todo momento, mientras estén en el campo de juego. Una advertencia será dada por la primera infracción, una deducción de dos puntos o la descalificación serán dadas por violaciones posteriores;
- 8.5.5. **Dispositivo de Medición de la Flexibilidad de la suela.** Este dispositivo debe ser capaz de medir con precisión cuántos grados se dobla cuando se aplica a la suela del zapato una presión exacta hacia arriba, y
- 8.5.6 **Norma de flexibilidad de la suela del calzado.** Las suelas de los zapatos de los atletas deben doblar por lo menos 22° 30' cuando una fuerza de 15 Newton-metros es aplicada a la zona del talón, mientras que el zapato se fija en el dispositivo de ensayo.

8.6 ACCESORIOS DE TIRO

8.6.1 Telescopios

El uso de telescopios no sujeto a la pistola para localizar los impactos o juzgar el viento sólo se permite para competencias 25 m. y 50 m.

8.6.2 Cajas de transporte de Pistola

Los atletas pueden utilizar cajas de transporte para llevar pistolas y equipo a los polígonos de tiro. Durante las finales, cajas de transporte de pistola o bolso de equipos no deben permanecer en el campo de tiro (FOP).

8.6.3 Stand Soporte de pistola

Los atletas pueden colocar soportes de pistola o cajas en el banco o la mesa para apoyar sus pistolas entre disparos. La altura total del banco o mesa con una base o caja de soporte no puede exceder de 1.00 m (vea la Regla 6.4.11.10, la altura máxima del banco es 1.00 m). Durante las competencias de Eliminación o Calificación, se puede usar una caja de transporte de pistola (Regla 8.6.2) como soporte de pistola, siempre que la altura total del banco o mesa más la caja no supere los 1.00 m. Durante las Finales, una caja de transporte de pistola no se puede usar como soporte de pistola.

8.7 PROCEDIMIENTOS de COMPETENCIA Y REGLAS de COMPETICIÓN

8.7.1 Posición de tiro

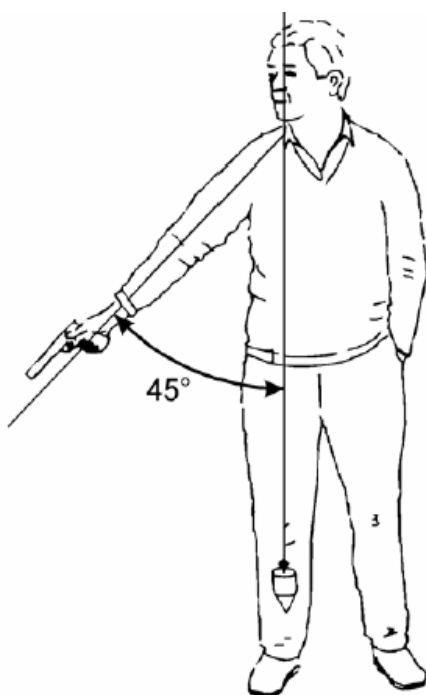
El atleta debe pararse libremente, sin apoyo, con ambos zapatos completamente dentro del puesto de tiro. La pistola debe sostenerse y debe dispararse con una sola mano. La muñeca debe estar visiblemente libre del apoyo.



8.7.2

POSICIÓN LISTO

En las competencias de 25 m Pistola Tiro Rápido, 25 m Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central (en las Etapas de Tiro Rápido y series de 20 y 10 seg. De Pistola Estándar) el tiro debe comenzar desde la posición de **“LISTO”**. En la posición **“LISTO”** el brazo del tirador debe apuntar hacia abajo en un ángulo no mayor de 45 grados desde la vertical, pero no debe apuntar hacia el piso adelante del puesto de tiro. El brazo debe permanecer en esta posición mientras espera la aparición del blanco, o cuando se utilice EST, espera a que se encienda la luz verde





8.7.3 Violaciones a la Posición Listo

Si ocurre una violación a la posición Listo en las competencias de 25 m. Pistola de Tiro Rápido, o en las etapas de fuego rápido de las competencias de 25 m. Pistola o 25 m. Pistola de Fuego Central, o en las etapas combinadas de 20 y 10 segundos de 25 m. Pistola Estándar:

- a) Levanta el brazo demasiado pronto y este movimiento se convierte en parte de la elevación del brazo (movimiento continuo);
- b) No baja suficientemente su brazo; o
- c) Levanta el brazo por encima de los 45 grados antes de los cambios de luz o que los blancos empiezan a girar.

8.7.4 Procedimientos para las violaciones a la posición listo

CUANDO OCURRE UNA VIOLACIÓN A LA POSICIÓN LISTO;

- a) el atleta debe ser amonestado por un Miembro del Jurado y la serie debe ser anotada y repetida;
- b) Cuando la serie es repetida en 25 m. Pistola Tiro Rápido, se le debe acreditar al tirador el impacto de menor valor en cada blanco. En todas las otras competencias de 25 m, al atleta se le deberán acreditar los 5 impactos de menor valor en las dos series (ó 3 series si 1 falla está involucrada);
- c) Si la falta es repetida en la misma etapa de 30 disparos en la competencia de 25 m. Pistola Tiro Rápido o en la fase de tiro rápido de 25 m. Pistola o 25 m. Pistola Fuego Central e en las etapas combinadas de 20 y 10 segundos en 25m. Pistola estándar el mismo procedimiento debe ser aplicado y el atleta debe ser penalizado con deducción 2 puntos de su resultado.
- d) Si ocurre una tercera infracción, el atleta debe ser descalificado.

8.7.5 Competencias de Pistola.

Ver la Tabla de Competencias de Pistola



8.7.6 Reglas de la Competencia

8.7.6.1 Tiempo de preparación en Competencias de 25 m.

- a) Los tiradores deben presentarse a su Sección del Polígono, pero deben esperar a ser llamados para ocupar sus puestos de tiro.
- b) Antes del comienzo del Tiempo de Preparación, y después que termine cualquier tanda anterior, el CRO llamará a los atletas a la línea. Solo por comando los atletas podrán sacar sus pistolas y manipularlas.
- c) Las verificaciones previas a la competencia realizadas por el Jurado y Oficiales del Polígono deben completarse antes del comienzo del tiempo de preparación.
- d) El tiempo de preparación comienza con la orden **“EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA AHORA”**. Durante este lapso los blancos deben estar visibles, enfrentando a los tiradores. Los tiradores pueden realizar tiro en seco, manipular sus armas, realizar sostén y ejercicios de puntería en el puesto de tiro.
- e) **El tiempo de preparación** permitido antes del comienzo de la competición es el siguiente:

25 m. Pistola Estándar	5 minutos
25 m. Etapas de Precisión	5 minutos
25 m. Competencias y Etapas de Tiro Rápido	3 minutos



8.7.6.2 Reglas Específicas para Competencias de 25 m.

- a) En todas las competencias de 25 m. el tiempo de la serie comienza en el momento que se encienden la luz verde (o los blancos giratorios comienzan a enfrentar) y finaliza cuando se enciende la luz roja (o los blancos giratorios comienzan el giro para ponerse de perfil). Cuando son usados EST las luces verdes deben encenderse para el tiempo requerido +0.1 segundos.
- b) El giro de los blancos o el encendido de las luces pueden ser controlados por un Operador de Blancos que está localizado detrás de la línea de tiro. Su posición no debe perturbar al tirador, pero debe estar a la vista y ser escuchado por el Director de la Competencia. Los blancos también pueden ser accionados por el Oficial de Polígono con un sistema de control remoto.
- c) **CARGAR.** En todas las competencias de entrenamiento o Clasificación de 25 m., solo un (1) cargador o pistola pueden cargarse y con no más de cinco (5) cartuchos después de la orden "**CARGAR**". No se permite insertar nada más en el cargador o tambor.
- d) Si un tirador carga su pistola con más cartuchos que los que tiene permitido cargar (para las series de competición o para completar una serie) o **carga más de un (1) cargador** en cualquier orden "**CARGAR**" debe ser penalizado con la deducción de dos (2) puntos, del resultado de esa serie, por cada cartucho o cargador adicional cargado.
- e) Si un disparo o disparos son realizados antes de la orden "**CARGAR**" el atleta debe ser descalificado.
- f) **DESCARGAR.** En todas las competencias, después que la serie o fase se ha completado, debe darse la orden "DESCARGAR". En cualquier caso, inmediatamente después de completar una serie (a menos que haya un funcionamiento defectuoso de la pistola), o cuando es ordenado, el tirador debe descargar la pistola.



8.7.6.3

Reglas Específicas para 25 m. P.T.R competencia de Clasificación.

a) Son 60 disparos de competición divididos en dos etapas de 30 tiros cada una. Cada etapa está dividida en 6 series de 5 tiros cada una, 2 en 8 segundos, 2 en 6) segundos y 2 en 4 segundos. En cada serie 1 tiro es disparado en cada uno de los 5 blancos en el tiempo límite.

b) Antes del comienzo de cada etapa, el tirador puede tirar una (1) serie de ensayo de cinco (5) tiros en ocho (8) segundos.

c) Todos los disparos (series de ensayo y de competición) son bajo orden.

Ambos tiradores de la misma Sección deben disparar al mismo tiempo, pero la Organización puede colocar más de una Sección del Polígono para disparar simultáneamente bajo comando centralizado.

d) Si una pistola de algún tirador tiene una falla, la serie de la falla debe ser tirada en el mismo tiempo de la etapa en cuestión con la siguiente serie regular. Las series finales de esta etapa se dispararán inmediatamente después que todos los tiradores que dispararon juntos hayan completado la fase de ese tiempo. Cada Sección puede operar independientemente.

e) El Director de la competencia, antes de dar el comando "CARGAR", debe anunciar el tiempo de la serie (como, "SERIE EN OCHO SEGUNDOS", O "SERIE EN SEIS SEGUNDOS", etc.), o debe ser indicado de alguna manera como ser usando números los suficientemente grandes como para ser vistos por los tiradores. Cuando el Oficial de Polígono da la orden "CARGAR", los tiradores deben prepararse inmediatamente para la serie en UN (1) minuto.

f) Al finalizar el minuto, el Oficial de Polígono dará las órdenes:

"ATENCIÓN"	La luz roja se debe encender o si se usan blancos de papel los mismos deben ponerse de perfil y el atleta debe llevar la pistola a la posición listo.
	Después de un retardo de 7 seg. (+/- 1 seg.) la luz verde debe encenderse o los blancos deben enfrentar a los atletas. Cuando son usados EST las luces verdes deben encenderse para el tiempo requerido +0.1 segundos.

g) Antes de cada serie el tirador debe adoptar la posición **LISTO**.



- h) Los blancos deben enfrentarse, o encenderse las luces verdes, con un retardo de 7 seg. (± 1.0 seg.) después de la orden **ATENCIÓN**.
- i) Las pistolas pueden levantarse a partir que los blancos empiezan a enfrentarse, o las luces verdes se encienden.
- j) Los atletas deben disparar 5 tiros en cada serie.
- k) Se considera que la serie ha comenzado después de la orden **"ATENCIÓN"**. Cada tiro disparado después, se considera en **COMPETICIÓN**.
- l) Después de disparar cada serie, debe haber una pausa de por lo menos un (1) minuto antes de la próxima orden **"CARGAR"**.
- m) 30 minutos debe ser el tiempo mínimo para el comienzo de la Tanda sucesiva y más tiempo si el programa lo permite. El tiempo publicado de comienzo de cada Tanda sucesiva debe ser el adecuado para permitir a estas tandas empezar en el momento publicado.

FAT



8.7.6.4

Reglas Específicas para 25 m. Pistola y Pistola Fuego Central

Son 60 tiros de competición divididos 2 etapas de 30 tiros cada una:

Etapas	Cantidad de serie / tiros	Tiempo límite para series de ensayo y competición.
1. Etapa de Precisión	seis (6) series de 5 tiros	cinco (5) minutos
2. Etapa Tiro Rápido	seis (6) series de 5 tiros	Ver abajo

- a) Antes de cada etapa el tirador podrá disparar 1 serie de ensayo de 5 tiros.
- b) El CRO dará la orden **“CARGAR”** antes de cada serie. El tirador debe prepararse y cargar con la cantidad correcta de cartuchos en un (1) minuto.
- c) Después de la orden **“DESCARGAR”** al fin de la serie de ensayo o de competición, debe haber una pausa de 1 minuto antes que el CRO dé la orden **“CARGAR”** para la siguiente serie;
- d) El tiro deberá comenzar con el comando apropiado o señal.
- e) Todos los tiradores deberán completar la Etapa de Precisión antes de comenzar con la Etapa de Tiro Rápido.
- f) Durante cada serie en la etapa de Tiro Rápido, el blanco se muestra por 5 veces en 3.0 (-0.0 – +0.2) seg. O, si se usan EST, las luces verdes se encienden durante tres coma uno (3,1) seg. (+ 0.2 seg. – 0.0 seg.) para cada disparo; el tiempo entre cada aparición (posición perfil) o, si se usan EST, cuando se encienden las luces rojas, debe ser siete (7) seg. ($\pm$ 0.1 seg.); Solo un tiro debe ser disparado durante cada aparición del blanco; en el caso de usar EST, cuando las luces verde se encienden por 3.1 seg., los blancos continúan registrando como tiro válido más 0.2 seg. (que es la tolerancia del tiempo de exposición) Regla 6.4.13.



g) Todos los atletas deberán disparar la serie de ensayo y las de COMPETICIÓN al mismo tiempo y con los mismos comandos.

“PARA LA SERIE DE ENSAYO – CARGAR”	Los atletas cargan en un tiempo de un (1) minuto.
“PARA 1er. / PRÓXIMA SERIE DE COMPETICIÓN – CARGAR”	Los atletas cargan en un tiempo de un (1) minuto.
“ATENCIÓN”	Cuando se utilizan EST, las luces rojas se encenderán. Después de un retraso de 7 segundos $\pm$ 0.1 seg. las luces verdes se encenderán. Cuando se utilizan blancos de papel, los blancos se girarán a la posición de perfil. Después de un retraso de 7 segundos $\pm$ 0.1 seg., Los blancos se girarán para enfrentar a los atletas.

h) Antes de cada disparo el atleta baja el brazo y adopta la posición “LISTO”

i) La pistola no debe apoyarse en la mesa de tiro durante las series.

j) Se considera que la serie ha comenzado desde el momento que se enciende la luz roja, o los blancos comienzan a ponerse de perfil después del comando “**ATENCIÓN**”. Todo disparo realizado con posterioridad debe ser considerado en COMPETICIÓN.



8.7.6.5

Reglas Específicas para 25 m. Pistola Estándar

El programa consta de 60 tiros de competición divididos en tres etapas de 20 tiros cada una. Cada etapa consiste de 4 series de 5 tiros:

Etapas	Cantidad de series / disparos	Tiempo de cada serie
1	cuatro (4) series de 5 tiros	150 segundos
2	cuatro (4) series de 5 tiros	20 segundos
3	cuatro (4) series de 5 tiros	10 segundos

- a) antes del inicio de la competición el tirador puede disparar una (1) serie de ensayo de cinco (5) tiros en un tiempo límite de 150 segundos.
- b) El CRO, antes de dar el comando **“CARGAR”**, debe anunciar el tiempo de la serie (Ej. “serie en 150 segundos”, o “serie en 20 segundos”, etc.), o el tiempo de la serie debe ser indicado de alguna manera como ser usando números los suficientemente grandes como para ser vistos por los tiradores.
- c) Cuando el CRO da la orden **“CARGAR”**, los tiradores deben prepararse inmediatamente para la serie en UN (1) minuto.
- d) Cuando finaliza el minuto, el Director dará el siguiente comando:

“ATENCIÓN”	Cuando se utilizan EST, las luces rojas se encenderán. Después de un retraso de 7 segundos ± 0.1 seg. Las luces verdes se encenderán. Cuando se utilizan blancos de papel, los blancos se girarán a la posición de perfil. Después de un retraso de 7 segundos ± 0.1 seg., Los blancos se girarán para enfrentar a los atletas.

- d) Antes de cada serie, excepto en las series de 150 segundos, el tirador deberá bajar su brazo y adoptar la posición **“LISTO”**.
- e) Se considera que una serie ha comenzado desde el momento que se enciende la luz roja, o los blancos empiezan a girar a la posición perfil después de **“ATENCIÓN”**. Todo disparo realizado después debe ser considerado de competición.
- f) Si es necesario realizar la Competencia en 2 partes, cada etapa consiste:
- g) Después que es dada la orden **“DESCARGAR”** luego de finalizar la serie de Ensayo o Competición, debe haber una pausa de un (1) minuto, antes que el CRO ordene **“CARGAR”** para la serie siguiente.



h) Cuando sea necesario conducir la prueba en dos partes cada una de ellas debe consistir de:

Etapas	Cantidad de series / disparos	Tiempo de cada serie
1	Dos (2) series de 5 tiros	150 segundos
2	Dos (2) series de 5 tiros	20 segundos
3	Dos (2) series de 5 tiros	10 segundos

i) Antes del inicio de cada parte del evento, el Atleta puede disparar una (1) serie de ensayo de cinco (5) tiros en un tiempo límite de 150 segundos.

8.8 **INTERRUPCIONES E IRREGULARIDADES**

8.8.1 **Interrupciones en Competencias y Etapas de 25 m.**

Si por razones de seguridad o razones técnicas el tiro se interrumpe (y no por causa del atleta):

a) si el tiempo transcurrido es superior a 15 minutos, el Jurado debe permitir una (1) serie extra de ensayo de cinco (5) tiros;

b) En las competencias de 25 m. Pistola Tiro Rápido y 25 m. Pistola Estándar, si la serie se interrumpe debe anularse y repetirse. Las series repetidas deben registrarse y acreditarse al atleta;

c) En las Competencias de 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central las series interrumpidas deben completarse. Las series completadas deben registrarse y acreditarse al atleta;

d) En la Etapa de Precisión el tiempo límite es un (1) minuto para cada uno de los tiros a ser disparados para completar la serie.



8.8.2 Disparos irregulares en 25 m. Competencias y Etapas

8.8.2.1 Demasiados disparos realizados (25 m.)

Si un tirador dispara **más tiros de competición** en un blanco de los que requiere LA TABLA DE COMPETICIÓN DE PISTOLA (Regla 8.11), o más de un tiro en una aparición del blanco en una Fase de Tiro Rápido, el disparo (de mayor valor) debe descontarse de ese blanco.

a) Se deberá deducir dos (2) puntos del resultado de la serie por cada tiro extra realizado en la serie.

b) Esta sanción es además de la deducción de 2 puntos que puede imponerse cuando un tirador carga más cartuchos o cargadores.

c) deben deducirse 2 puntos en cada ocasión si se disparan dos tiros durante una sola exposición del blanco en fases de Tiro Rápido de 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central.

8.8.2.2 Demasiados tiros de ensayo disparados (25 m.)

si un atleta **dispara más tiros de ensayo** que los previstos en la TABLA DE COMPETENCIAS DE PISTOLA (Regla 8.11), o los aprobados por el Jurado u Oficial de Polígono, debe sancionarse con la deducción de dos (2) puntos de la primera serie de su competición por cada tiro disparado en exceso. Esta penalización es adicional a la penalización de dos (2) puntos que debe ser impuesta cuando un atleta carga más cartuchos que los autorizados.

8.8.2.3 Disparos adelantados y tardíos (25 m.)

a) Cualquier disparo realizado accidentalmente después que la orden **CARGAR** se ha dado, pero antes del comienzo de una serie de competición, no debe considerarse en competición pero se deben deducir dos (2) puntos de la siguiente serie. Esta sanción no se debe aplicar en las series de ensayo. El tirador que ha disparado accidentalmente no debe continuar, pero debe esperar hasta que los otros tiradores hayan terminado esa serie y entonces indicar al Oficial de Polígono como si hubiese tenido una falla.

El Of. De Polígono le permitirá continuar y repetir la serie en el mismo tiempo con la siguiente serie regular. Se dispararán las últimas series de la fase luego que todos los tiradores han completado esa fase de tiempo.

Si este procedimiento no se sigue y el tirador continúa la serie original, el tiro accidentalmente disparado se anotará como errado (cero).

b) Si en una serie de Precisión, se realiza un disparo después de la orden **“ALTO”**, ese tiro debe contarse como errado. Si el disparo no puede identificarse debe deducirse el de mayor valor de ese blanco y debe anotarse como errado.



8.8.2.4 **Tiros cruzados en blancos de ensayo (25 m.)**

Si un atleta dispara un tiro de ensayo en blanco de ensayo de otro tirador, no debe permitírsele repetir el tiro, pero no se sancionará. Si el tiro no puede establecerse, en forma clara y rápida, a quién pertenece, el tirador que no está en falta tiene derecho a repetir el tiro de ensayo.

8.8.3 **Órdenes incorrectas en competencias de 25 m.**

a) Si debido a una orden incorrecta y/o acción de un Oficial de Polígono, el atleta no está listo para disparar cuando se da la señal START, el atleta debe sostener su pistola apuntada hacia abajo y debe levantar su mano libre, y al finalizar la serie informar esto al Oficial de Polígono o Miembro del Jurado.

b) Si la protesta es justificada, debe permitirse disparar la serie al atleta.

c) Si la protesta no es justificada, el atleta puede disparar la serie, pero debe sancionarse con la deducción de 2 puntos de esa serie.

d) Si el atleta ha disparado un tiro después de la orden incorrecta y/o acción, la protesta no debe aceptarse.

8.8.4 **Disturbios**

Si un tirador considera que fue perturbado al disparar, debe sostener su pistola apuntada hacia abajo y debe informar al Oficial de Polígono levantando su mano libre. No debe perturbar otros tiradores.

8.8.4.1 **SI LA PROTESTA ES CONSIDERADA JUSTIFICADA:**

a) La serie (25 m. Pistola Tiro Rápido, 25 m. Pistola Estándar), debe anularse y el tirador puede repetir la serie;

b) El disparo (25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central) debe anularse y el tirador puede repetir el tiro y completar la serie.



8.8.4.2

SI LA PROTESTA ES CONSIDERADA NO JUSTIFICADA:

- a) Si el tirador ha terminado su serie, el tiro o serie debe acreditársele;
- b) Si el tirador no ha terminado su serie debido a la perturbación reclamada, puede repetir o completar la serie. Resultado y sanciones son las siguientes:
- c) En la Competencia de 25 m. PTR la serie puede repetirse y el resultado debe anotarse con el valor más bajo de los impactos de cada blanco;
- d) En la Competencia de 25 m. Pistola Estándar la serie puede repetirse y el resultado debe anotarse con los cinco impactos más bajos en el blanco;
- e) En la Competencia de 25 m. Pistola y Pistola Fuego Central la serie puede completarse y el resultado debe anotarse;
- f) Se deben deducir 2 puntos del resultado de la serie completada;
- g) En la repetición de la serie se deben disparar 5 tiros al blanco. Cualquier tiro no disparado o que no impactó el blanco debe anotarse como perdido.

8.8.5

Reclamos por Tiempos irregulares

8.8.5.1

Si un tirador considera que el tiempo que pasó entre la orden especificada en las Reglas y el encendido de la luz verde o el enfrentamiento de los blancos fue demasiado rápido o demasiado lento, y por consiguiente no otorgando el tiempo especificado en las Reglas, debe sostener su pistola apuntando hacia abajo e inmediatamente informar a un Oficial de Polígono o Miembro del Jurado levantando su mano libre. No debe perturbar otros tiradores.

- a) Si su **protesta es justificada**, puede empezar la serie de nuevo.
- b) si su protesta se encuentra **no justificada**, puede disparar la serie, pero se deducirán 2 puntos penalización del total de esa serie.
- c) Una vez que el tirador **ha disparado el primer tiro** de la serie, tal protesta no debe aceptarse.

8.8.5.2

Si un tirador considera que el **tiempo de la serie era demasiado corto**, puede informar a un Oficial de Polígono de terminar la serie.

- a) El Oficial de Polígono y/o Miembro del Jurado debe verificar el tiempo.
- b) Si se confirma que ha habido un error, la serie reclamada por el tirador debe anularse y repetirse.
- c) Si la protesta no es considerada justificada, el resultado de la serie debe acreditarse y anotarse al atleta.



8.9 **FUNCIONAMIENTOS DEFECTUOSOS EN 25 m.**

Solo un (1) mal funcionamiento (válido o no válido) es permitido, durante la ronda de Clasificación de las Competencias de 25 m. excepto cuando esté estipulado en un evento específico.

8.9.1 **Todas las competencias en 25 m.**

a) Un mal funcionamiento puede ser reclamado:

Una vez en cada etapa de 30 tiros en 25 m. Pistola Tiro rápido, 25 m. Pistola y 25 m. pistola Fuego central;

b) Una vez en la etapa de 150 segundos y una vez en la combinación de las etapas de 20 seg. Y 10 segundos en 25 m. Pistola Estándar;

c) Serie interrumpida (después de un mal funcionamiento válido) en las competencias de 25 m. deberá ser repetida o completada en la etapa del mismo tiempo con la serie regular siguiente.

La serie final de esta etapa deberá ser disparada inmediatamente después que los otros atletas hayan completado la etapa en cuestión, y

d) El apropiado formulario de mal funcionamiento (PTR o PS) deberá usarse para calificar la serie de mal funcionamiento repetida. Formularios de Mal Funcionamiento se encuentran en la regla 6.18

8.9.2 **Reparaciones de malos funcionamientos**

Si una pistola se rompiese o dejase de funcionar, le es permitido al atleta repararla o reemplazar la pistola. En todos los casos el CRO debe confirmar que la pistola no funciona con seguridad y debe ser informado al jurado.

a) A un atleta se le permite un máximo de 15 minutos para reparar o reemplazar una pistola para reasumir la competición;

b) Si se supone que la reparación puede llevar más de 15 minutos, el atleta, puede solicitar más tiempo al Jurado.

c) Si se concede tiempo extra para la reparación el atleta completará la competición en tiempo y lugar determinados por el Jurado o, El puede continuar disparando con otra pistola del mismo tipo de mecanismo (semiautomático o revólver) y del mismo calibre;

d) En las competencias de 25 m. el Jurado debe permitir una (1) serie extra de ensayo de cinco (5) tiros.



8.9 MALOS FUNCIONAMIENTOS EN EVENTOS DE 25m.

8.9.1 Los Malos Funcionamientos durante una serie de Ensayo no se pueden reclamar, sin embargo, el atleta puede solucionar el mal funcionamiento y continuar disparando los tiros que le faltan disparar dentro del tiempo especificado para la serie de Ensayo para ese evento. Solo se puede reclamar un (1) mal funcionamiento (VALIDO o NO VALIDO) durante cada etapa de un evento de Pistola de 25 m de la siguiente manera:

a) Una vez en cada etapa de 30 disparos de 25m Pistola Tiro Rápido, 25 m, Pistola y 25 m Pistola Fuego Central;

b) El formulario de mal funcionamiento apropiado (RFPM o STDP) se debe utilizar para calificar las series repetidas por mal funcionamiento. Los formularios de mal funcionamiento se encuentran en las Reglas técnicas generales, Regla 6.18.

c) Los Malos Funcionamientos (VALIDO o NO VALIDO) en finales de 25 m se decidirán de acuerdo con 6.17.4 m) o 6.17.5 l).

8.9.2 Reparación o reemplazo de un arma con falla

Si una pistola se rompe o deja de funcionar, el atleta la puede reparar o reemplazar. En todos los casos, el CRO debe confirmar que la pistola no puede funcionar con seguridad y se lo debe informar al Jurado.

a) A un atleta se le permite un máximo de 15 minutos. para reparar o reemplazar una pistola para reanudar la competencia;

b) Si es probable que la reparación demore más de 15 minutos, el jurado podrá conceder más tiempo al atleta, a petición suya;

c) Si se concede un tiempo de reparación adicional, completará la competencia en momento y lugar determinado por el Jurado o puede continuar disparando con otra pistola del mismo tipo de mecanismo (semiautomático o revólver) y del mismo calibre; y

d) En los eventos de 25m, el Jurado debe permitir una (1) serie de Ensayo adicional de cinco (5) disparos.



8.9.3 **Mal Funcionamiento en Competencias de 25 m. Pistola.**

- a) si un tiro no se ha disparado debido a un mal funcionamiento, y el atleta desea declararlo, debe sostener su pistola apuntando hacia abajo, manteniéndola empuñada, e inmediatamente informar a un Juez levantando su mano libre. No debe perturbar otros atletas.
- b) Un Atleta puede intentar corregir un mal funcionamiento y continuar la serie, pero después de intentar cualquier corrección, no puede exigir una FALLA VÁLIDA a menos que el percutor se haya roto, o cualquier otra parte de la pistola esté dañada como para impedir su correcto funcionamiento.

8.9.4 **Tipos de Mal Funcionamiento**

8.9.4.1 **MAL FUNCIONAMIENTO ACEPTABLE (AM) es:**

- a) Si un proyectil quedó en el cañón;
- b) Si el mecanismo del disparador no ha operado;
- c) Si hay una vaina en la recámara y el mecanismo del disparador ha sido liberado y operado;
- d) Si la vaina no ha sido extraída o no fue eyectada; se aplica también cuando se usa caza vaina.
- e) Si el cartucho, cargador, cilindro, u otra parte de la pistola está dañada;
- f) Si el percutor está roto, o cualquier otra parte de la pistola está dañada lo suficiente como para impedir a la pistola funcionar;
- g) Si la pistola se dispara automáticamente, sin que el disparador sea accionado. El tirador debe parar de tirar inmediatamente y no debe continuar usando esa pistola sin el permiso del Of. De Polígono o un Miembro del Jurado. Cuando se usan EST el 1er. Tiro registrado por el sistema se acreditará al tirador. Cuando se usan blancos de papel si los disparos realizados en tiro automático impactan el blanco, los encontrados en la parte más alta del blanco deben ser despreciados, antes de repetir la serie.
Todos los tiros, excepto aquellos que fueron despreciados en el blanco concerniente, deben ser incluidos para establecer el resultado.
- h) Si la corredera está bloqueada o una vaina no ha sido eyectada, esto aplica aún cuando se usa caza vainas.



8.9.4.2 **MAL FUNCIONAMIENTO NO-ACEPTABLE (NAM) es:**

- a) Si el tirador ha tocado la corredera, mecanismo, seguro o la pistola ha sido tocada por otra persona antes de ser inspeccionada por el Of. De Polígono;
- b) Si el seguro no ha sido liberado;
- c) Si el tirador no había cargado su pistola;
- d) Si el tirador había cargado menos cartuchos de los previstos;
- e) Si el tirador no permitió volver al disparador después del tiro anterior;
- f) Si la pistola estaba cargada con munición equivocada;
- g) El cargador no fue colocado correctamente, o se cayó durante el tiro, a menos que esto se deba a una avería en el mecanismo;
- h) el mal funcionamiento es debido a cualquier causa que podría haber sido corregida razonablemente por el tirador.

8.9.4.3 **Determinando la Causa de un mal funcionamiento**

Si la apariencia externa de la pistola no muestra una razón obvia para la falla y si el tirador no avisa que puede haber un proyectil alojado en el cañón, el Oficial de Polígono debe tomar la Pistola sin interferir o tocar el mecanismo, apuntar la en una dirección segura y apretar el disparador solamente una vez para determinar si el mecanismo del disparador ha sido accionado.

- a) Si el arma es un Revólver, el Oficial de Polígono no debe apretar el disparador a menos que el martillo esté en posición montado.
- b) Si la Pistola no se descarga, el Of. De Polígono debe completar el examen para determinar la causa de la falla y decidir si es o no admisible.
- c) El Oficial de Polígono decide, después de inspeccionar la pistola, si es un MAL FUNCIONAMIENTO ADMISIBLE o NO ADMISIBLE.

8.9.4.4 En el caso de un mal funcionamiento no válido todos los tiros que no fueron disparados deben ser calificados como errados (cero) No está permitido completar o repetir la serie. Se le acreditará al tirador solo el valor de los disparos realizados. El tirador puede continuar.



8.9.4.5 **PROCEDIMIENTOS EN FALLA VÁLIDA – 25m PTR y Pistola Estándar.**

- a) Si un mal funcionamiento admisible se produce durante una serie de 25 m Pistola Tiro Rápido Hombres o Pistola Estándar Hombres, registrar el resultado de los disparos realizados en la primera línea del formulario de mal funcionamiento (RFPM o Formulario STDP), y
- b) El atleta debe efectuar 5 disparos en el blanco o blancos en cualquier serie de repetición. Después de la serie de repetición, se debe registrar el resultado de todos los disparos realizados en la segunda línea del formulario de mal funcionamiento; si algún disparo no impacta el blanco o se realiza tarde, tirado o no tirado, debe ser anotado como cero (s), o
- c) En caso de un segundo mal funcionamiento en la serie de repetición, primero registrar el resultado de los disparos efectuados en la serie de repetición en la segunda línea del formulario de Mal Funcionamiento. Luego determinar qué serie si la de competición (primera línea) o la repetida (segunda línea) tiene el mayor cantidad de disparos registrados, luego registre cero (s) para cualquier tiro no realizado en la serie con mayor cantidad de tiros y
- d) Determinar el resultado de los cinco tiros a contar para la serie y grabarlas en la tercera línea del formulario de mal funcionamiento (“Resultado Final”):

PTR: El disparo de menor valor en cada uno de los blancos.

STD: Los cinco disparos de menor valor

8.9.4.6 **PROCEDIMIENTOS EN MAL FUNCIONAMIENTO VÁLIDO – 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central. .**

Fase de precisión y Fase de Tiro Rápido:

- a) La cantidad de disparos realizados debe ser anotada y la serie puede ser completada
- b) El o los tiros para completar la serie, deben ser disparados en la serie siguiente (en la etapa de Precisión se debe permitir un máximo de UN (1) minuto para cada disparo a ser realizado). En la fase de tiro rápido, la serie de completado debe empezar en la primera exposición
- c) Los tiros no disparados o que no impactaron en el blanco deben ser registrados como perdidos (cero).
- d) La serie de cinco tiros debe ser registrada en manera normal.
- e) Use Formulario IR para realizar el registro de la serie completada.



8.10 FALLA DE ETS O SISTEMA DE BLANCO DE PAPEL

8.10.1 En el caso de falla de todos los blancos en un Polígono o Sección:

- a) La hora en que cesó el tiro debe ser anotada por el CRO y el Jurado;
- b) Todos los disparos de competencia realizados por cada tirador deben ser contados y anotados. En la competencia del Polígono donde falló la energía eléctrica puede ser resuelta esperando hasta que la energía sea restituida para obtener los datos de los disparos registrados en el blanco y no necesariamente en el monitor del Puesto de Tiro, para ser establecido;
- c) después que el blanco se repara y el Polígono totalmente, o Sección del Polígono, está en funcionamiento, se dará una serie adicional de ensayo y un minuto de pausa antes de reiniciar la competencia según las reglas:
- d) **Competencias 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central.** El atleta COMPLETARÁ la serie de cinco tiros de la misma manera que en un Mal Funcionamiento válido. El tirador debe disparar la cantidad de tiros que no fueron grabados por el blanco cuando ocurrió la falla.
- e) **Competencias 25 m. Pistola Estándar y 25 m. Pistola Tiro Rápido.** si la serie **NO** fue completada y se grabó, se **ANULARÁ y se REPETIRÁ**. Si los cinco (5) tiros se grabaron para algún atleta, el resultado de la serie se grabará y ninguna repetición se permitirá a ese atleta.

8.10.2 Falla de un Blanco simple o grupo de blancos

si hay un falla de un solo blanco o un grupo de cinco blancos (25 m. Pistola Tiro Rápido) el tirador debe ser desplazado a otro Puesto de Tiro en la misma Tanda, o si es necesario en la Tanda siguiente. Después de que el problema está resuelto, se dará una serie de ensayo adicional y una pausa de un min. antes de disparar la próxima serie de acuerdo con la regla 8.10.1.c.



8.10.3 **Falla en el registro o muestra de un disparo**

Reclamo acerca de la muestra o registro de un tiro en el monitor de 25 m., o muestra un cero que no se esperaba del Sistema de Blancos Electrónicos.

- a) En las Etapas de Precisión de 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central y en las series de 150 segundos de Pistola Estándar, el atleta inmediatamente (antes del próximo tiro) debe informar la falla al Oficial de Polígono más cercano.
- b) En las fases de tiro rápido de 25 m. Pistola y 25 m. Pistola Fuego Central y en las series de 20 segundos y 10 segundos de Pistola Estándar, el atleta debe continuar la serie de cinco (5) tiros y debe informar al Oficial de Polígono más cercano de la falla inmediatamente después de finalizar la serie.
- c) El atleta será informado de como y cuando completar la serie según lo decidido por el Jurado.
- d) No se repetirá ninguna serie. El resultado será determinado por el Jurado de Clasificación. Después que la serie se ha completado, se aplicará el Procedimiento para verificación de Blancos Electrónicos (6.10.8).



TABLA DE COMPETENCIAS DE PISTOLA								
8.11								
EVENTO	HOMBRE / MUJER	Cant. de tiros	Cantidad de tiros por cartón	Cantidad de blancos de ensayo	Cantidad de tiros de ensayo	Marcado y parchado en blanco papel	TIEMPO LÍMITE	TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO
10 m. Pistola de Aire	HOMBRE MUJER	60 40	1	4	Ilimitados en tiempo Preparación y ensayo	En la Oficina de Clasificación	01:15 Hs EST 0:50 Hs. EST 1:30 Hs. papel 1:00 Hs. Papel	15 minutos
50 m. Pistola	HOMBRE	60	5	2	Ilimitados en tiempo Preparación y ensayo	En la Oficina de Clasificación	01:30 Hs. EST 01:45 Hs. papel	15 minutos
25 m. Pistola tiro Rápido	HOMBRE	60	7 tiros por blanco por etapa. Blanco nuevo en cada etapa	1	1 serie en 8" en cada etapa	Después de cada serie de 5 tiros	2 etapas de 30 tiros. 2 series en 8" , 6" y 4"	3 minutos de preparación
25 m. Pistola	MUJER	60	10	1	Una serie de 5 tiros en cada etapa	Después de cada serie de 5 tiros	Precisión 30 tiros en 6 series de 5 tiros en 5 minutos cada serie. En Etapa Tiro Rápido 30 tiros en fase 3/7	Etapa de Precisión 5 minutos de preparación. En fase Tiro Rápido 3 minutos de Preparación
25 m. Pistola Fuego Central	HOMBRE	60	10					
25 m. Pistola Estándar	HOMBRE	60	10		1 serie de 5 tiros solo en 150"		4 series de 5 tiros en 150" , 20" y 10"	



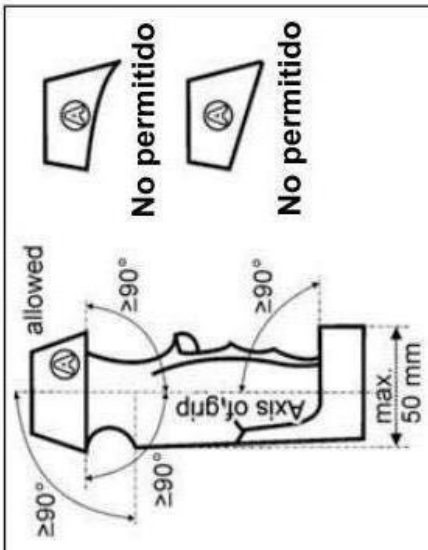
8.12 TABLA DE ESPECIFICACIONES DE PISTOLA

Tipo de Pistola	1) Peso Pistola 2) Peso Disparador	Dimensiones de caja en mm.	Largo cañón. Distancia entre miras.	Empuñadura	Otras Especificaciones.
10.m. Pistola de Aire	1) 1500 g. máx. 2) 500 g. mín.	420 x 200 x 50	dimensiones de la caja.	Ver abajo.	Solo puede cargarse con UN (1) balín. Están permitidos porta cañones y cañones perforados.
50.m. Pistola	1) sin restricción 2) sin restricción	sin restricción	sin restricción	Se permiten empuñaduras especiales	Solo puede cargarse con UN (1) balín. Se permite cobertor de mano siempre que no cubra la muñeca.
25.m. Pistola Fuego Anular	1) 1400 g. Máx. 2) 1000 g. mín.	300 x 150 x 50	Max. 153 mm. Min. 220 mm.	Ver abajo	No se permiten compensadores, frenos de boca, cañones perforados o cualquier otro dispositivo de funcionamiento similar.
25.m. PFC	1) 1400 g. 2) 1000 g.				

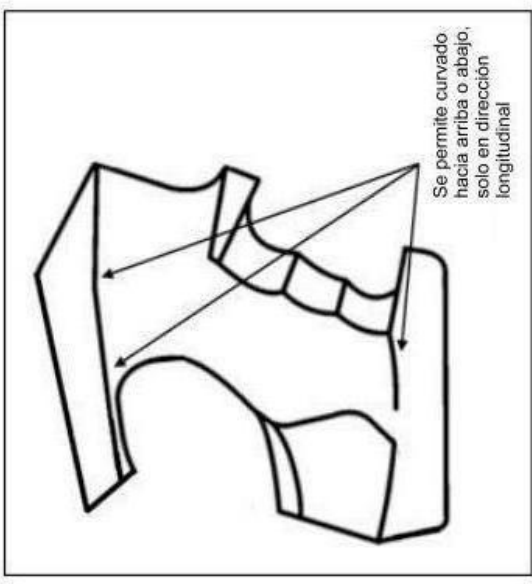
- a. **Empuñadura de Pistola de Aire:** Ninguna parte de la empuñadura puede tocar parte alguna de la muñeca. El talón de descanso debe extenderse con un ángulo no menor de 90° de la empuñadura. Está prohibido cualquier curvatura hacia arriba del talón y o descanso del pulgar y/o una curvatura hacia abajo del lado opuesto al pulgar. El descanso del pulgar debe permitir el libre movimiento del mismo hacia arriba. La empuñadura no puede circundar la mano. Están permitidas las superficies curvas en la empuñadura o marco, incluyendo el talón y el apoyo del pulgar en sentido longitudinal.
- b. **Empuñaduras de Pistola en 25 m:** Aplicable la nota "a" más: La parte trasera del marco o empuñadura, que descansa en la parte superior de la mano entre pulgar e índice no debe ser mayor de 30 mm. Se mide a 90° desde la extensión de la línea del eje del cañón.
- c. **El peso de la Pistola** debe ser medido con todos los accesorios, incluyendo contrapesos y un cargador vacío.
- d. **Caja de Medición:** La pistola se mide con todos los accesorios colocados (si una pistola de aire se usa con cargador, puede ser medida sin colocar el cargador). Se permite una tolerancia en la fabricación de la caja rectangular de - 0,0 mm. + 1,0 mm. en cada dimensión |

8.13 DIBUJO CONFIGURACIÓN PISTOLA (Pistolas de 10 y 25

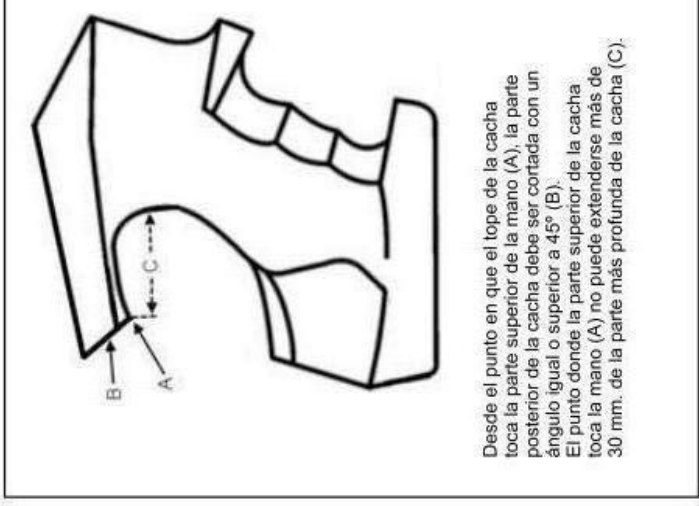
Para Pistolas de 10 y 25 m.



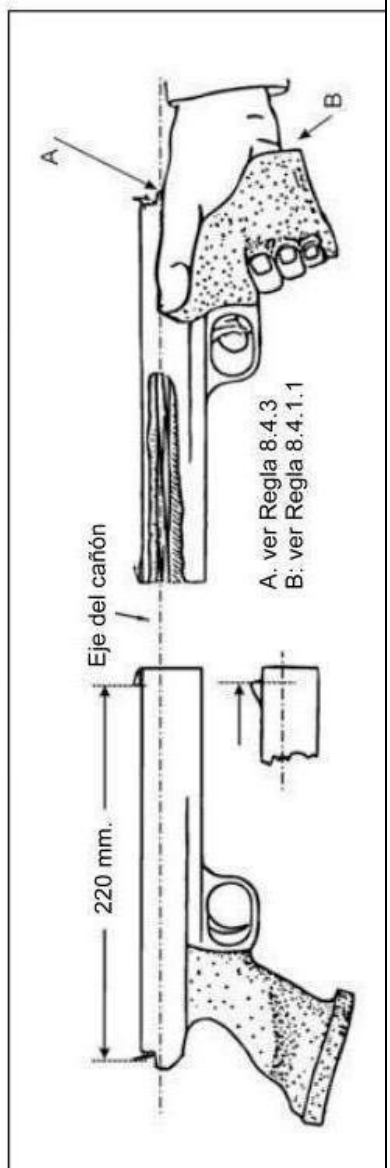
Para Pistolas de 10 y 25 m.



Solo para Pistolas de 25 m.



Solo para Pistolas de 25 m.





8.13 INDICE

25 m. Eventos	8.7.6.2
25 m. Eventos – CARGAR	8.7.6.2
25 m. Eventos – Cargar con más de 5 cartuchos	8.7.6.2
25 m. Eventos – Control de Tiempos	8.7.6.2
25 m. Eventos – Corregir un Mal Funcionamiento	8.9.3
25 m. Eventos – Declarar un Mal Funcionamiento	8.9.3
25 m. Eventos – Descargar	8.7.6.2
25 m. Eventos – Determinar de la causa de un Mal Funcionamiento	8.9.4.3
25 m. Eventos – Determinar Mal Funcionamiento: válido / No Válido	8.9.43
25 m. Eventos – Inicio del tiempo de una serie	8.7.6.2
25 m. Eventos – Interrupciones por más de 15 minutos	8.8.1
25 m. Eventos – Mal Funcionamiento	8.9.3
25 m. Eventos – Mal Funcionamiento en la serie de ensayo	8.9.3
25 m. Eventos – Mal Funcionamiento: repeticiones / completar	8.9.1
25 m. Eventos – Mal Funcionamiento: series interrumpidas	8.9.1
25 m. Eventos – Órdenes de Polígono incorrectas	8.8.3
25 m. Eventos – Órdenes incorrectas – Deducción de puntos	8.8.3
25 m. Eventos – Reclamos por tiempos irregulares	8.8.5
25 m. Eventos – Tipos de Malos Funcionamientos	8.9.4
25 m. Eventos – Tirar antes de la orden “CARGAR”	8.7.6.2
25 m. Eventos – Tirar después de una orden incorrecta	8.8.3
25 m. Eventos – Tiros adelantados y Atrasados	8.8.2.3
25 m. Eventos – Tiros disparados en exceso en Competición	8.8.2.1
25 m. Eventos – Tiros disparados en exceso en serie de ensayo	8.8.2.2
25 m. Eventos – Tiros Irregulares	8.8.2
25 m. Eventos – Malos Funcionamientos No Válidos	8.9.4.2
25 m. Eventos y Etapas – Tiros Cruzados	8.8.2.4
25 m. Mal Funcionamiento – Cuando y donde completa	8.9.4.6
25 m. Pistola / 25 m. Pistola Fuego Central – Calificar falla válida	8.9.4.6
25 m. Pistola / 25 m. P. Fuego Central – Comandos	8.7.6.4
25 m. Pistola / 25 m. P. Fuego Central – Dos tiros en una exposición	8.8.2.1
25 m. Pistola / 25 m. Pistola Fuego Central – etapa precisión	8.7.6.4
25 m. Pistola / 25 m. P. Fuego Central – etapa precisión – completa	8.9.4.6
25 m. Pistola / 25 m. Pistola Fuego Central – Etapa Tiro Rápido	8.7.6.4
25 m. Pistola / 25 m. Pistola Fuego Central – Evento en dos etapas	8.7.6.4
25 m. Pistola / 25 m. P. Fuego Central – Inicio de serie –Atención	8.7.6.4
25 m. Pistola / 25 m. P. Fuego Central – Proceder en una falla	8.9.4.6
25 m. Pistola / 25 m. Pistola Fuego Central – Reglas específicas	8.7.6.4
25 m. Pistola / 25 m. Pistola Fuego Central – Serie de ensayo	8.7.6.4
25 m. Pistola / 25 m. Pistola Fuego Central – series interrumpidas	8.8.1
25 m. Pistola / 25 m. P. Fuego Central – Tiros tardíos etapa precisión	8.8.2.3



25 m. Pistola Estándar – Anuncio de la serie	8.7.6.5
25 m. Pistola Estándar – Calificar un Mal Funcionamiento Válido	8.9.4.5
25 m. Pistola Estándar – Comandos	8.7.6.5
25 m. Pistola Estándar – Evento dividido en tres etapas	8.7.6.5
25 m. Pistola Estándar – Eventos	8.7.6.5
25 m. Pistola Estándar – Inicio de la serie – Atención	8.7.6.5
25 m. Pistola Estándar – Posición LISTO	8.7.6.5
25 m. Pistola Estándar – Reglas específicas	8.7.6.5
25 m. Pistola Estándar – Serie de Ensayo	8.7.6.5
25 m. Pistola Estándar – Series interrumpidas	8.8.1
25 m. Pistola Evento – Falla de un blanco simple	8.10.2
25 m. Pistola Evento – Falla del sistema EST	8.10
25 m. Pistola Evento – Queja concerniente a falla en mostrar un tiro	8.10.3
25 m. Pistola Tiro Rápido – Anuncio de la serie	8.7.6.3
25 m. Pistola Tiro Rápido – Calificar un Mal Funcionamiento Válido	8.9.4.5
25 m. Pistola Tiro Rápido – Enfrentamiento de blancos 7 +/-1 seg.	8.7.6.3
25 m. Pistola Tiro Rápido – Inicio de la serie – Atención	8.7.6.3
25 m. Pistola Tiro Rápido – Órdenes en eventos de Clasificación.	8.7.6.3
25 m. Pistola Tiro Rápido – pausa de un minuto	8.7.6.3
25 m. Pistola Tiro Rápido – Posición LISTO	8.7.6.3
25 m. Pistola Tiro Rápido – Proceder con de un Mal Funcionamiento	8.9.4.5
25 m. Pistola Tiro Rápido – Prueba de velocidad. Procedimientos	8.4.4.1
25 m. Pistola Tiro Rápido – Reglas específicas	8.7.6.3
25 m. Pistola Tiro Rápido – Repetir en el mismo tiempo de la etapa	8.7.6.3
25 m. Pistola Tiro Rápido – Serie de ensayo	8.7.6.3
25 m. Pistola Tiro Rápido – series interrumpidas	8.8.1
25 m. Pistola Tiro Rápido – Tiro bajo órdenes	8.7.6.3
25 m. PTR – Toma de munición para prueba de velocidad	8.4.4.1
25 m. Pistola y 25m Pistola Fuego Central – Eventos	8.10.1
25m Pistola Fuego Anular	8.4.3.1
50m Pistola – Cubre mano	8.4.3.3
Accesorios de tiro	8.6
Anteojos de corrección	8.4.1.3
Aplicación de las Reglas para todos los eventos de pistola	8.1.1
Atletas diestros – Atletas zurdos	8.1.3
Atletas diestros – Atletas zurdos	8.1.3
Caja Control de dimensiones	8.12
Caja de Transporte de pistola	8.6.2
Cantidad de repeticiones / completa una serie	8.9.1
Cañones – Medición	8.4.1.2
Cañones – Medición – 25m Tabla de Especificaciones de Pistolas	8.13
Cañones – Ver Tabla de Especificaciones de Pistola	8.4.1.2
Cañones. Frenos de boca	8.12



Caza vainas	8.4.1.5
Compensadores	8.12
Conocimiento de la Reglas	8.1.2
Continúa con otra pistola – Mal Funcionamiento	8.9.2
Cuando y donde completa la competencia después de una falla	8.9.2
Deducción de puntos – 25 m. Eventos – Tiros en exceso	8.8.2.1
Deducción de puntos – Cargar con más de 5 cartuchos	8.7.6.2
Deducción de puntos – Disturbios – Reclamo no justificado	8.8.4
Deducción de puntos – No bajar suficientemente el brazo	8.7.4
Deducción de puntos – Órdenes de Polígono – 25 m. Eventos	8.8.3
Deducción de puntos – Reclamo por tiempos irregulares	8.8.5
Deducción de puntos – Tiros adelantados y atrasados	8.8.2.3
Descalificación – Levantar el brazo demasiado antes	8.7.4
Descalificación – Tirar antes de la orden “CARGAR”	8.7.6.2
Disparador – Medición peso – controles aleatorios	8.4.2.3
Disparador – Medición peso – máximo tres intentos	8.4.2
Disparador electrónico	8.4.1.4
Disturbios – 25 m. Eventos	8.8.4
Eje del cañón – 25 m. Pistolas	8.4.3
Empuñaduras – Ver Tabla de Especificaciones de Pistola	8.4.1.1
Equipos y municiones	8.4
Eventos de Hombres	8.1.4
Eventos de Pistola – Ver Tabla de Eventos de Pistola	8.11
Eventos de Tiro. Procedimientos y Reglas de Competición.	8.7
Eventos para Mujeres	8.1.4
Falla de un blanco simple o grupo de 5 blancos –	8.10.2
Falla del sistema EST – Eventos de Pistola en 25 m.	8.10.1
Falla del sistema EST / Blancos de papel	8.10
Formularios usados para malos funcionamientos	6.18
Interrupciones – 25 m. Eventos y Etapas	8.8.1
Mal Funcionamiento de una pistola – reparación / información	8.9.2
Mal Funcionamiento. Serie de Ensayo	8.9.2
Malos Funcionamientos - Tipos	8.9.4
Malos Funcionamientos Válidos – 25 m. Eventos	8.9.4.1
Malos Funcionamientos. Reparaciones	8.9.2
Medición de velocidad – PTR	8.4.4.1
Miras – ver Tabla de Especificaciones de Pistola	8.4.1.3
Munición	8.4.4
Munición Magnum	8.4.4
Muñeca – visiblemente libre de apoyo	8.7.1
Normas generales para todas las pistolas	8.4.1
Normas para Pistolas de 25 m.	8.4.3
Ordenes incorrectas en el Polígono.	8.8.3



Pistola Fuego Central – Calibre	8.4.4
Polígonos y Blancos normalizados	8.3
Posición “LISTO”	8.7.2
Posición de Tiro	8.7.1
Queja concerniente a falla en mostrar un tiro	8.10.3
Reglas de Competición	8.7
Regulaciones de vestimenta	8.5
Reporte del atleta – Tiempo de Preparación	8.7.6.1
Series interrumpidas – 25 m Pistola / Pistola Fuego Central	8.8.1
Sistemas de reducción de movimientos u oscilaciones	8.4.1.6
Sostén de la Pistola	8.7.1
Stand soporte de pistola	8.6.3
Tabla de Dibujos y Mediciones de Pistola	8.13
Tabla de Especificaciones de Pistola	8.12
Tabla de Eventos de Pistola	8.11
Telescopio	8.6.1
Tiempo de Preparación – controles pre-competición	8.7.6.1
Tiempo de Preparación – para eventos de 10m y 50m	8.11
Tiempo de Preparación 25 m. Eventos	8.7.6.1
Tiros adelantados y atrasados – 25 m. Eventos	8.8.2.3
Tiros cruzados en blancos de ensayo en 25m	8.8.2.4
Tiros Irregulares – 25 m. Eventos	8.8.2
Tiros tardíos en etapa de Precisión – 25m Pistola / 25m PFC	8.8.2.3
Vestimenta –uso de pantalones cortos	8.5.2
Zapato de tiro. Dispositivo de Medición de flexibilidad de suela	8.5.6



FAT



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

REGLAS DE ESCOPETA

para

Trap

Doble Trap

Skeet

FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO

Edición 2017 (Segunda Impresión, 01/2018)

Efectivo desde 1 de enero de 2018



CAPÍTULOS

9.1	GENERALIDADES	448
9.2	SEGURIDAD	448
9.3	POLÍGONOS Y PLATOS NORMALIZADOS	451
9.3	EQUIPAMIENTO Y MUNICIONES	451
9.5	OFICIALES DE LAS COMPETICIONES	455
9.6	EVENTOS DE TIRO Y PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN	461
9.7	BLANCOS-Regular, irregular, roto, HIT, LOST y NO TARGETS	462
9.8	REGLAS DE COMPETICIÓN PARA TRAP	464
9.9	REGLAS DE COMPETICIÓN PARA DOBLE TRAP	473
9.10	REGLAS DE COMPETICIÓN PARA SKEET	481
9.11	ADMINISTRACIÓN DE TORNEOS	495
9.12	MALOS FUNCIONAMIENTOS	497
9.13	ROPA DE COMPETICIÓN Y EQUIPAMIENTO	500
9.14	RESULTS, TIMING AND SCORING (RTS) PROCEDURES	501
9.15	EMPATES y SHOOT-OFFS	504
9.16	VIOLACIONES A LAS REGLAS	510
9.17	PROTESTAS Y APELACIONES	514
9.18	FINALES EN EVENTOS OLÍMPICOS DE ESCOPETA	516
9.19	TRAP MIXED TEAM EVENTS	524
9.20	DIBUJOS Y TABLAS	531
9.21	INDICE	538

NOTA:

Cuando las figuras y tablas contienen información específica, éstas tienen la misma autoridad que las Reglas numeradas.



9.1 GENERALIDADES

- 9.1.1 Estas Reglas son parte de las Reglas técnicas de la ISSF y se aplican en todos los eventos de escopeta.
- 9.1.2 Todos los Atletas, Líderes de Equipo y Oficiales deben estar familiarizados con las Reglas ISSF y deben asegurar que estas reglas se aplican. Es responsabilidad de cada atleta cumplir con las reglas.
- 9.1.3 Cuando una Regla se refiere a atletas diestros, el reverse de esta regla se refiere a atletas zurdos.
- 9.1.4 A menos que la Regla se refiera específicamente a competencias para Hombres o Mujeres, se debe aplicar uniformemente para ambas competencias de hombres y mujeres.
- 9.1.5 Cuando las figuras y tablas contengan información específica, éstas tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.

9.2 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE IMPORTANCIA SUPERIOR (RGT 6.2)

- 9.2.1 La seguridad de los atletas, personal y espectadores requiere una atención continua y cuidadosa en el manejo de armas y la precaución en los desplazamientos por el Polígono. Se recomienda que todo el personal de operaciones que deba avanzar a la línea de tiro, también use chalecos o chaquetas de alta visibilidad. La autodisciplina es necesaria por parte de todos.



9.2.2

TRANSPORTE DE ARMAS

Para garantizar la seguridad, todas las escopetas, incluso cuando estén vacías, deben ser tratadas con máximo cuidado en todo momento (sanción posible- DESCALIFICACIÓN).

- a Las armas convencionales de doble cañón deben ser transportadas vacías con la recámara visiblemente abierta;
- b Las armas semiautomáticas deben mantener la corredera visiblemente abierta, con una bandera de seguridad insertada, y la boca del cañón apuntando en dirección segura solamente hacia el cielo o suelo;
- c Escopetas que no están en uso deben ser colocadas en un armero, valija con cerradura, depósito de armas u otro lugar seguro;
- d Todas las escopetas deben mantenerse descargadas excepto en el puesto de tiro y sólo después que la orden "START" ha sido dada:
- e Los Cartuchos. No deben cargarse en la escopeta hasta que el atleta está de pie en el puesto de tiro, frente a las trampas con el arma apuntando hacia el área de vuelo del plato y después que el árbitro haya dado permiso (Excepciones ver Regla 9.7.2.i y 9.8.2.g);
- f Cuando el tiro se interrumpe, el arma debe ser abierta y los cartuchos y vainas deben ser eliminados;
- g Ningún atleta puede darse vuelta en el puesto de tiro antes que su arma esté abierta y vacía;
- h Después del último disparo y antes de salir del Polígono o colocar el arma en un armero, armario, etc. el atleta deberá comprobar y el árbitro debe verificar que no hay cartuchos o vainas en la cámara y / o cargadores, y
- i Manipular o cerrar las armas está prohibido cuando personal operativo está delante de la línea de tiro.

9.2.3

PUNTERÍA

- a Los ejercicios de puntería están permitidos solo en las estaciones de tiro designadas con autorización del Referee, o en áreas asignadas y supervisadas;
- b Apuntar o disparar al plato de otro atleta o deliberadamente apuntar o disparar a las aves vivas u otros animales está prohibido, y
- c Apuntar en un área que no sea en las áreas designadas está prohibido.



9.2.4 TIRO Y TIROS DE PRUEBA

- a Los tiros pueden ser disparados sólo cuando es el turno del atleta y el plato ha sido lanzado;
- b Con el permiso del árbitro, los tiros de prueba (un máximo de dos disparos) está permitido para cada atleta en cada día de competencia inmediatamente antes del inicio de la primera ronda del día;
- c Los tiros de prueba de armas también se permiten a cada atleta antes del comienzo de la Final o cualquier shoot-off antes de las Finales;
- d Los disparos de prueba no deben ser disparados al suelo dentro de las áreas de tiro, y
- e Los tiros de prueba después de una reparación están permitidos, pero debe ser permitido por el Referee o el CRO.

9.2.5 COMANDO "STOP"

- a Cuando la señal **"STOP"** es dada, los tiradores deben parar inmediatamente y todos los atletas deben descargar sus escopetas y tornarlas seguras;
- b Ningún arma debe ser cerrada hasta que el comando para continuar (**"START"**) sea dado nuevamente;
- c El tiro puede ser reasumido solo con el comando apropiado (**"START"**) o señal; y
- d Cualquier atleta que manipule o cierre el arma después que el comando **"STOP"** ha sido dado, sin autorización del Referee, puede ser des-calificado.

9.2.6 COMANDOS

- a Todos los comandos en el Polígono deben ser dados en inglés;
- b Los árbitros u oficiales de Polígono son los responsables de dar las órdenes "START", "STOP" y otros comandos necesarios, y
- c Los referís deben asegurarse que las órdenes sean obedecidas y que todas las escopetas se manipulen con seguridad.



9.2.7 **PROTECCIÓN AUDITIVA Y OCULAR**

- a Todos los atletas y otras personas en la vecindad de la línea de tiro se los insta a usar tapones para los oídos, orejeras, o protección auditiva adecuada similares;
- b Todo tipo de protectores auditivos que incorporen cualquier tipo de dispositivos receptores de radio no están permitidos; y
- c A todos los atletas, Referís y Oficiales se los insta a usar gafas de tiro inastillables o protección ocular similar.

9.3 **POLÍGONOS Y PLATOS NORMALIZADOS**

A) Las normas de los Platillos se encuentran en el RTG (Regla 6.3.7).

B) Las de Polígonos se encuentran en (6.4.17 - 6.4.21)

C) Ningún atleta, entrenador o equipo oficial puede interferir de ninguna manera con el equipamiento del polígono (fosas, micrófonos, equipo de fosas, etc.) una vez establecidos por el árbitro o el jurado. Por una primera violación, una ADVERTENCIA (tarjeta amarilla) se le dará; una segunda violación tendrá como resultado una deducción de uno (1) HIT y cualquier subsiguiente ocurrencia resultará en la descalificación. El deliberado apagado del ordenador de fosa resultará en una inmediata descalificación.

9.4 **EQUIPAMIENTO Y MUNICIONES**

9.4.1 **Restricciones de Equipamiento**

Los atletas deben usar solamente equipo y ropa que cumpla con las Reglas de la ISSF. Cualquier arma, dispositivo, equipo, accesorios o cualquier otro elemento que pueda dar a un atleta una ventaja injusta sobre los demás y que no se menciona específicamente en el presente Reglamento Se prohíbe cualquier accesorio, método o sistema que se utiliza para facilitar el recuento de los blancos., o que es contrario al espíritu de sus disposiciones (véase 6.1.4 RTG).

La violación de estas Reglas debe recibir una advertencia (tarjeta amarilla) por la primera violación. Para violaciones repetidas se le deben deducir 2 puntos de últimos 5 blancos de la última ronda completada.



9.4.1.1 Control de Equipos

Los atletas son responsables de garantizar que todos los elementos de equipos y ropa utilizada por ellos en los campeonatos de ISSF cumplen con las reglas de la ISSF. El jurado de escopeta es responsable de revisar el equipo de los atletas para asegurar su cumplimiento. El jurado debe proporcionar un control de equipo para consulta, que esté disponible para todos los atletas a partir del primer día de entrenamiento antes del evento para que los atletas, si lo desean, pueden comprobar sus equipos antes de la competición. Para asegurar el cumplimiento con las reglas de la ISSF el jurado llevará a cabo controles aleatorios durante el entrenamiento antes del evento y Competencia cualquier atleta que viole las reglas para escopetas o Cinta de Marcado de Skeet debe ser descalificado.

9.4.1.2 Equipo en el campo de Juego / Área de Tiro

Cualquier equipo o accesorio en el ámbito del Campo de Juego / Área de Tiro se considerará como disponible para su uso por el atleta en cuestión y estarán sujetos a la inspección / verificación por el Jurado. Se aplicarán sanciones

9.4.2 ESCOPETAS

9.4.2.1 Tipos de Escopetas

Todos los tipos de escopetas de ánima lisa, incluyendo semi-automáticas, pero con exclusión de escopetas acción a bomba, se pueden utilizar, siempre que su calibre no sea superior al calibre 12. Escopetas de calibre más pequeño que 12 pueden ser utilizados. Las escopetas no deben tener una terminación camuflada.

9.4.2.2 Disparador Lanzado

Escopetas con cualquier tipo de disparador lanzado están prohibidas.

9.4.2.3 Correas

Correas o cintas en las escopetas están prohibidas.

9.4.2.4 Cargadores

Las armas con cargadores deben tener el cargador bloqueado para que no se pueda poner más de un (1) cartucho en el mismo.

9.4.2.5 Cambio de armas

El cambio de armas que funcionen correctamente o partes de armas, chokes intercambiables, no está permitido en la misma ronda.

9.4.2.6 Compensadores

La adición de compensadores y dispositivos similares instalados en los cañones se permite para Skeet, pero prohibido en Trap y Doble Trap.



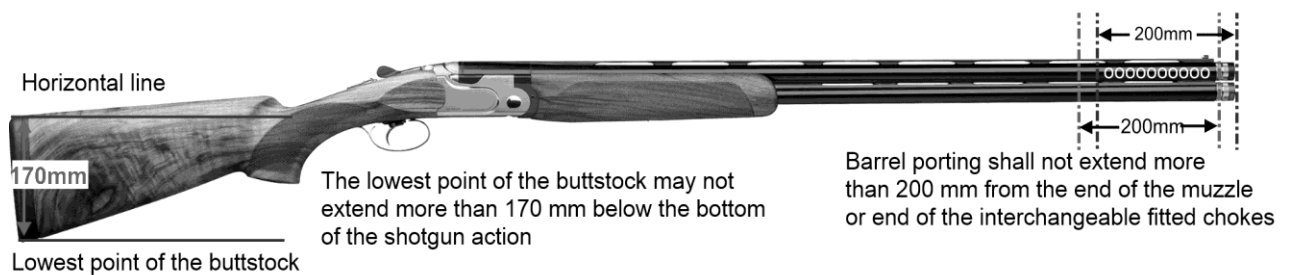
9.4.2.7 **Cañones Agujereados y Chokes Intercambiables con Agujeros**

- a) Los agujeros en los cañones están permitidos, siempre y cuando no se encuentren a más de 20 cm. medidos desde la boca del cañón; y
- b) Los chokes intercambiables con agujeros están permitidos, siempre y cuando estos agujeros del cañón no se encuentren a más de 20 cm., desde la boca de fuego del choke intercambiable.

9.4.2.8 **Miras Ópticas**

Está prohibido cualquier dispositivo fijado al arma, que tenga aumentos, propiedades de emisión de luz hacia la parte delantera, o que proporcione mejora de la imagen del blanco.

9.4.2.9 **Profundidad de la culata**





9.4.3 **MUNICIÓN**

9.4.3.1

Especificaciones del cartucho

Los cartuchos permitidos en las competencias de la ISSF deben cumplir con las siguientes especificaciones:

- A) La carga de Cartucho no debe superar los 24,0 g (+/- 0,5 g). Para determinar si un atleta está usando cartuchos que cumplen con esta regla, el procedimiento de inspección del cartucho debe determinar que el peso promedio de los cartuchos seleccionados no exceda la carga máxima de disparo más tolerancia (24.5 g);
- B) Las perdigones deben tener forma esférica;
- C) Las perdigones deben estar hechas de plomo, aleación de plomo o de cualquier otro material aprobado por ISSF;
- D) Los perdigones no deben superar los 2,6 mm de diámetro;
- E) Los perdigones pueden estar enchapados;
- F) Sólo pueden utilizarse tacos transparentes o translúcidos sin color;
- G) Se prohíbe el uso de pólvora negra, trazadores, incendiarios u otros tipos especiales de cartuchos; y
- H) No pueden realizarse cambios internos que produzcan un efecto de dispersión adicional o especial, como la carga inversa de componentes, dispositivos de cruce, etc.

9.4.3.2

Inspección de cartuchos

Control de Equipo o Jurado de Escopeta debe implementar un procedimiento de inspección que esté aprobado por el Comité Ejecutivo de la ISSF. Detalles específicos para realizar el procedimiento de inspección de los cartuchos están en la Guía de Control de Equipamiento de Escopeta y está disponible en la Sede de la ISSF.

- a. Un miembro del jurado puede tomar los cartuchos de un atleta para su inspección en cualquier momento cuando el atleta esté en el área de tiro;
- b. Cuando se venden cartuchos a equipos participantes en un sitio del Campeonato, el Jurado de Control de Equipo o de Escopeta debe probar muestras seleccionadas de estos cartuchos antes del PET para el primer evento y publicar los resultados de estas pruebas para que esta información esté disponible para entrenadores y atletas;
- c. Si un atleta usa municiones que no están de acuerdo con la Regla 9.4.3.1a) (carga máxima de disparo), debe ser Descalificado (Tarjeta Roja);
- d. Si un atleta usa municiones que no están de acuerdo con la Regla 9.4.3.1 b) - h) debe recibir una Advertencia (Tarjeta amarilla) o Deducción (Tarjeta verde) de acuerdo con 9.4.1.



9.5 OFICIALES DE COMPETICIÓN

9.5.1 GENERALIDADES

Toda persona designada como oficial en las competencias de la ISSF debe poseer la Calificación y Habilitación apropiada para el nivel de la competición. Cuando estén de servicio, todos los Miembros del Jurado están obligados a llevar el chaleco (rojo) que puede comprarse en la Sede de la ISSF. Cuando estén de servicio, los Árbitros están obligados a llevar el chaleco (azul) que puede comprarse en la Sede de la ISSF.

9.5.2 JURADO

9.5.2.1 Deberes Antes del Inicio de la Competición

El Jurado debe asegurarse que lo siguiente está conforme a las reglas.

a Verifica que Los Polígonos cumplen con las reglas;

b Los platos están colocados correctamente;

c La organización de la competición debe asegurarse que está correctamente preparado para llevar a cabo la competencia; y

d. establecer un servicio de Control de Equipo donde los atletas pueden comprobar sus armas, ropa y accesorios.



9.5.2.2 **Deberes durante la Competición**

La función del Jurado es:

- a) Supervisar la competición;
- b) Asesorar y asistir al comité organizador;
- c) Garantizar la correcta aplicación del reglamento;
- d) Inspeccionar la munición, escopetas y equipo de los atletas;
- e) Verificar que después de un fallo en las máquinas del foso, éstas son configuradas correctamente;
- f) Hacer controles al azar durante las rondas de calificación para asegurar el cumplimiento con límites de tiempo de preparación;
- g) Hacer controles al azar durante el entrenamiento antes del evento y Competencias para asegurar el cumplimiento de las normas relativas a armas, municiones, chalecos y otras prendas de vestir.
- h) Atender todos los reclamos que se hayan presentado correctamente.
- i) Hacer cumplir las Normas de Elegibilidad, Derechos Comerciales de la ISSF y las Reglas de Patrocinio y Publicidad;
- j) Tomar decisiones referentes a sanciones;
- k) Sancionar cuando sea necesario;
- l) Tomar las decisiones en todos aquellos casos que no estén reflejados en las reglas, o que vayan en contra de su espíritu.

9.5.3 **DIRECTOR DE TIRO (CRO)**

9.5.3.1 El Director de Tiro es nombrado por el Comité organizador. Debe tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato y un profundo conocimiento de las escopetas y el equipo de Polígono. Debe poseer una credencial válida ISSF de Árbitro o Juez de escopeta.

9.5.3.2 **El Director de Tiro es responsable de:**

- a) Todas las cuestiones técnicas y logísticas con respecto a la preparación, realización y buen funcionamiento de la competición;
- b) Realizar todas las obligaciones que se relacionan a continuación en estrecha cooperación con el Delegado Técnico, Jurado y Comité Organizador, jefe de Árbitros, oficina de Clasificación y otro personal.



9.5.3.3

Los deberes del Director son:

- a) Dar instrucciones y supervisar la preparación de los Polígonos de tiro de acuerdo con los requerimientos técnicos y de seguridad tal y como se describen en el reglamento técnico de la ISSF, referentes a las competiciones de Tiro de Escopeta;
- b) Dirigir y supervisar la preparación de los servicios auxiliares como almacenamiento de armas y municiones, servicios técnicos, sistemas de comunicación entre los Polígonos de tiro, personal técnico, etc.;
- c) Dirigir y supervisar la preparación de platos de entrenamiento y competición;
- d) Proporcionar los platos especiales (Flash), cubiertos con polvo coloreado para las Finales y posibles desempates posteriores;
- e) Asegurar que máquinas estén según la configuración del día;
- f) Cerciorarse que los sistemas del Polígono funcionan bien.
- g) Asegurarse que todo el equipo de Polígono está en cada cancha y adecuadamente colocado, (pizarras grandes, asientos para los asistentes de Árbitros, medios para los atletas, apuntadores, etc.);
- h) Proveer una balanza métrica, la cual pesará en décimas la carga de los cartuchos y los platos;
- i) Proveer los instrumentos necesarios para la revisión de las dimensiones de los platos, y los cartuchos;
- j) Asistir al Comité Organizador para preparar los sorteos antes del comienzo del campeonato y el programa de entrenamientos;
- k) Asistir al Comité Organizador para preparar las reuniones técnicas para los Oficiales de competición y Jefes de equipo;
- l) Tomar decisiones con la conformidad del Jurado acerca de los cambios en los horarios y las canchas de competición e interrupciones de la tirada por razones de seguridad u otras;
- m) Instruir al personal en lo concerniente a los fosos, sistemas lanza platos etc. con particular interés e incidencia en la seguridad.

9.5.4

JEFE DE ÁRBITROS

9.5.4.1

El Jefe de Árbitros es nombrado por el Comité Organizador. Deberá estar en posesión de un título válido de Árbitro o Juez de la ISSF y tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al plato y un total conocimiento de escopetas y de las Reglas de ISSF aplicables en la competición.



9.5.4.2 En general, los deberes del Jefe de Árbitros son los siguientes:

- a) Asistir al comité organizador en selección y designación de Árbitros;
- b) Supervisar a los Árbitros de Polígono y asistentes;
- c) Dar instrucciones e informar a los Árbitros de Polígono y Árbitros Auxiliares;
- d) Preparar el programa y asignaciones para los Árbitros;
- e) Tomar decisiones, conjuntamente con el jurado, tales como cuando y en que cancha, un atleta que ha dejado su escuadra para reparar una avería en su escopeta o por haber sido declarado **“AUSENTE”** se le permitirá completar su serie;
- f) Mantener informado al Director de Tiro de cualquier dificultad o fallo que pueda producirse en cualquiera de las canchas.

9.5.5 **ÁRBITROS**

9.5.5.1 Los Árbitros deben ser nombrados por el Comité Organizador en cooperación con el Jefe de Árbitros y deberán:

- a) Poseer una licencia oficial de Árbitro de Plato de la ISSF, y el certificado de visión actualizado;
- b) Tener una amplia experiencia en competiciones de tiro al blanco;
- c) Tener un profundo conocimiento de las escopetas y las reglas de la ISSF aplicables a la competición



9.5.5.2 Las principales funciones del Árbitro son:

- a) Comprobar que antes del inicio de una serie, la escuadra correcta de atletas esté presente en el Polígono;
- b) Asegurarse que se usa el procedimiento adecuado para declarar a un atleta “**AUSENTE**” (ver **Norma para atleta “AUSENTE” 9.16.4.3**);
- c) Tomar decisiones inmediatas respecto a platos “HIT” (en todos los casos dudosos, o de desacuerdo por parte del atleta, el Árbitro **debe** consultar con Árbitros Auxiliares antes de tomar una decisión.);
- d) Tomar decisiones inmediatas respecto a los platillos que son “**CEROS /LOST**” (el Árbitro deberá dar una señal clara y distinguible para todos los platos declarados “**CEROS/LOST**”);
- e) Tomar decisiones inmediatas respecto a los platos “ **NO TERGET**” y platos **IRREGULARES** (si es posible, se debe decir “**NO TARGET**” o dar alguna otra señal antes que el atleta dispare);

Nota: Blancos irregulares requieren una decisión inmediata por parte del referee.

- f) Aplicar AMONESTACIONES o DEDUCCIONES inmediatas por el incumplimiento de normas donde corresponda;
- g) Asegurarse que el resultado de cada disparo este bien anotado;
- h) Asegurarse que los atletas no son molestados;
- i) Vigilar ayudas ilegales del entrenador;
- j) Decidir sobre cualquier reclamación recibida de un atleta;
- k) Decidir sobre escopetas averiadas;
- l) Decidir sobre interrupciones;
- m) Asegurarse del correcto desarrollo de la serie;
- n) Asegurarse que se aplican las reglas de seguridad.

9.5.5.3 Amonestaciones impuestas por el Árbitro

- a) El Árbitro debe advertir de la violación de las reglas (TARJETA AMARILLA) y debe anotar cada advertencia en la tarjeta oficial de puntuaciones del Polígono;
- b) El Árbitro no debe imponer penalizaciones o descalificaciones que son competencia del Jurado.



9.5.6 REFEREES AUXILIARES

9.5.6.1 El Referí debe ser asistido por dos o tres auxiliares:

- a) Estos normalmente serán designados por rotación entre los atletas que han disparado en la escuadra anterior;
- b) Todos los atletas deben aceptar el cargo al ser designados;
- c) El Comité Organizador podrá nombrar Árbitros Auxiliares calificados;
- d) El Árbitro podrá aceptar sustitutos con experiencia;
- e) Un entrenador no debe ser sustituto si hay un atleta de su país en la escuadra

9.5.6.2 Los deberes principales del Árbitro Auxiliar son:

- a) Vigilar cada plato lanzado;
- b) Debe observar cuidadosamente si el plato se rompe antes de efectuar el disparo;
- c) Dar una señal al Árbitro inmediatamente después del disparo, si observa que en su opinión el blanco(s) es/son “**CERO**”;
- d) Si es necesario, apuntar en la pizarra oficial el resultado de las decisiones del Árbitro;
- e) Si es preguntado, informar al Árbitro de cualquier asunto referido a los platos;
- f) Debe emplazarse en un lugar que pueda observar la totalidad del área de tiro sin obstáculo; y
- g) En un evento de Skeet Indicar al Árbitro si el plato no es impactado dentro de los límites.

9.5.6.3 Ausencia de un Árbitro Auxiliar

Si un atleta ha sido designado como Árbitro Auxiliar y no se presenta ya sea para dar una razón coherente para negarse a arbitrar, o para presentar un sustituto aceptable, deberá ser penalizado por el Jurado con la deducción de un (1) plato de su resultado final por cada negativa.

Las posteriores negativas pueden dar lugar a su descalificación de la competición.



9.5.6.4 **Advertencias al Árbitro**

El Árbitro siempre debe tomar la decisión final. Si cualquier Árbitro Auxiliar está en desacuerdo, es su obligación de advertirlo al Árbitro levantando el brazo o llamando su atención de alguna otra forma. El Árbitro debe entonces tomar una decisión final.

9.6 **EVENTOS DE TIRO Y PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN.**

9.6.1 **LOS EVENTOS DE ESCOPETA SON:**

TRAP HOMBRES Y TRAP MUJERES

DOBLE TRAP HOMBRES Y DOBLE TRAP MUJERES

SKEET HOMBRES Y SKEET MUJERES

Los programas para cada competencia son:

EVENTO	Cantidad de platillos	
	Hombre individual	Mujer individual
Trap (en rondas de 25)	125 + Finales	75 + Finales
Doble Trap (en 5 o 4 rondas de 30 platos c/u)	150 + Finales	120
Skeet (en rondas de 25)	125 + Finales	75 + Finales

9.6.2 **ENTRENAMIENTOS**

9.6.2.1 **Entrenamientos Pre Competencia (PET)**

- Deben ser proporcionados para cada evento, antes del inicio de la competición oficial en los mismos Polígonos los platos de la misma marca y color como los que se van a utilizar en la competición oficial;
- El Jurado debe comprobar que los blancos (platos) sean los adecuados para todos los entrenamientos previos al evento;
- Los horarios de Entrenamiento se deben asignar en forma equitativa entre los atletas presentes de manera que no se de ninguna ventaja; y
- Debe ser facilitado para Skeet, dos dobles extras (doble inverso en las estaciones 3 y 5)



9.6.2.2 Entrenamientos No Oficiales

La disponibilidad de canchas para entrenamiento no oficial es responsabilidad del Comité Organizador, el cual deberá:

- a. Asegurarse que cualquier entrenamiento no interferirá con ninguna competición programada;
- b. Debe ser programado con igualdad entre todos los países presentes de forma que no se otorgue ventaja a ninguno de ellos;
- c. Asegurarse que todos los jefes de equipo presentes sean informados de cualquier programa de entrenamiento no oficial

9.7 BLANCOS – REGULAR, IRREGULAR, ROTO, HIT, LOST y NO TARGET

9.7.1 Blanco Regular

Un blanco regular es un (1) blanco entero llamado por el atleta y liberado de acuerdo con las Reglas; y

Un Doble regular son dos (2) blancos completos llamados por el atleta y lanzados simultáneamente de acuerdo con las Reglas.

9.7.2 Blanco Irregular

Un blanco irregular es un blanco que no se lanza de acuerdo con las Reglas. Un doble irregular ocurre cuando;

Uno (1) o ambos de los blancos son irregulares;

Los blancos no se lanzan simultáneamente;

Solo un (1) Blanco emerge; o

O bien el blanco emerge "roto".

9.7.3 Blanco Roto. Un blanco roto es cualquier blanco que no está completo de acuerdo con las Especificaciones Generales para Blancos de Arcilla (GTR 6.3.6.1); y

Un blanco roto es un blanco **“NO TARGET”** y siempre debe ser repetido.



9.7.4 Blanco “HIT” Un blanco es declarado como **“HIT”** cuando un blanco regular es lanzado e impactado de acuerdo con las reglas del evento y al menos una (1) pieza visible se rompe de él;

Un blanco que solo está "espolvoreado", pero del que no se ve ninguna pieza visible, no es un **“HIT”**;

Cuando se usan blancos (reellenos de polvo), un blanco también debe declararse como **“HIT”** cuando hay una aparición visible de polvo después de disparar un tiro; y

Todas las decisiones con respecto a **“HIT”**, **“LOST”**, **“IRREGULAR”** o **“NO TARGET”** se relacionan finalmente con el Árbitro.

Nota: Está prohibido recoger un blanco de arcilla del Polígono para determinar si fue o no un **“HIT”**.

9.7.5 Blanco “LOST”

Un blanco debe ser declarado **“LOST”** cuando:

- a) No está impactado durante su vuelo dentro de los límites de disparo;
- a) Está solo espolvoreado y no se rompe ninguna pieza visible de él;
- b) El atleta no dispara a un blanco regular al que ha llamado y no hay ninguna razón mecánica u otra razón externa que haya impedido que el atleta dispare;
- c) El atleta no puede disparar su arma por cualquier razón atribuible a la culpa del atleta;
- d) El atleta no puede disparar porque no ha liberado la "seguridad", la "seguridad" se ha deslizado a "seguro" o se ha olvidado de cargar;
- e) En el caso de una semiautomática, el atleta no ha podido liberar la parada en el cargador;
- f) Si después de un mal funcionamiento, el atleta ha abierto el arma o ha tocado el seguro antes que el árbitro haya examinado el arma; o
- g) Es el tercer mal funcionamiento o posterior en la misma ronda.



9.7.6 "NO TARGETS"

- a) Un "NO TARGET" es irrelevante para la competencia y siempre debe repetirse;
- b) El Árbitro debe, si es posible, llamar "NO TARGET" antes que el atleta dispare, pero si él llama "NO TARGET" después que el atleta dispare, debe declararse un "NO TARGET" independientemente de si los blancos fueron golpeados o no; y
- c) Después de declarar un "NO TARGET", el atleta puede abrir el arma y reposicionarse.

9.8 REGLAS DE COMPETICIÓN PARA TRAP

9.8.1 Conducción de una ronda de TRAP

Cada miembro de la escuadra, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la ronda, debe ocupar una estación de tiro en el orden que se muestra en el cuadro de mando. El sexto atleta debe pararse en el área marcada (Estación 6) detrás de la Estación 1, listo para moverse a la Estación 1 tan pronto como el primer atleta haya disparado a un blanco regular y se conozca el resultado. El Árbitro debe hacerse cargo y cuando se completen todos los procedimientos preliminares (nombres, números, Asistentes Árbitros, visualización de blancos, disparos de prueba, etc.) ejecute el comando "INICIAR".



9.8.2

Método

- a) Cuando el primer atleta está listo para disparar, debe levantar el arma hacia el hombro y llamar claramente al blanco, después de lo cual el blanco debe ser lanzado de inmediato;;
- b) Cuando se conoce el resultado del tiro (s), el Segundo atleta debe hacer lo mismo, seguido por el tercer atleta y así sucesivamente;
- c) Cuando el atleta ha llamado el blanco, debe ser liberado inmediatamente, permitiendo solo el tiempo de reacción humano para presionar un botón si el lanzamiento es manual;;
- d) Se pueden disparar dos disparos a cada blanco excepto en las Finales y cualquier lanzamiento antes o durante las Finales solo se puede disparar un tiro. Si un atleta dispara dos disparos, el blanco se declarará "LOST" si fue golpeado o no por cualquiera de los disparos;;
- e) Después que el atleta No.1 ha disparado a un blanco regular, debe prepararse para moverse a la Estación 2 tan pronto como el atleta en la Estación 2 haya disparado a un blanco regular; los otros atletas en el escuadra deben, en sus estaciones, hacer lo mismo en rotación de izquierda a derecha;
- f) Toda esta secuencia debe continuar hasta que todos los atletas hayan disparado a 25 blancos (2 a la izquierda, 2 a la derecha y 1 centro de cada una de las cinco estaciones);
- g) Una vez que ha comenzado la ronda, un atleta puede cerrar el arma solo después que el atleta anterior haya completado su turno;;
- h) Un atleta que ha disparado no debe abandonar la estación antes que el atleta de la derecha haya disparado a un blanco regular y se haya registrado un resultado, excepto cuando el atleta haya terminado de disparar en la Estación 5; en este caso, debe proceder inmediatamente a la Estación 6, teniendo cuidado de no molestar a los atletas que están en la línea cuando pasa;
- i) Todas las armas deben llevarse **ABIERTAS** cuando se mueven entre las Estaciones 1 a 5 y **ABIERTAS Y DESCARGADAS** entre 5 a 6 y 6 a 1;
- j) Cualquier atleta que cargue su escopeta en la Estación 6 o lleve su arma cargada entre las estaciones 5 y 6 debe recibir una Advertencia inicial (Tarjeta amarilla); cualquier otra ocurrencia en la misma ronda resultará en Descalificación (Tarjeta Roja); y
- k) Ningún atleta que haya disparado en una (1) estación puede avanzar hacia la estación siguiente de tal manera que interfiera con otro atleta u oficiales de Match.



9.8.3 **Límite de tiempo de preparación**

- a) Un atleta debe tomar su posición, cerrar el arma y llamar al blanco dentro de los doce (12) segundos después que el atleta anterior haya disparado a un blanco regular, haya abierto el arma, el resultado esté registrado, o después del Árbitro ha dado el comando "START";
- b) En caso de incumplimiento de este límite de tiempo, se aplicarán las sanciones previstas en las reglas;
- c) Cuando las escuadras consisten de cinco (5) atletas o menos, el tiempo de preparación debe extenderse para que el atleta deje la estación 5 con tiempo adicional suficiente para llegar a la estación 1; y
- d) Durante las rondas de clasificación, los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el árbitro. Durante los desempates antes de las Finales y durante las Finales, los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo electrónico de tiempo (9.18.2.5) que debe ser manejado por un Árbitro seleccionado entre los designados para la Competencia (9.18.2.6.b).

9.8.4 **Interrupciones**

Si una ronda de disparos se interrumpe durante más de cinco (5) minutos debido a un mal funcionamiento técnico que no es culpa de un atleta, el escuadra debe poder ver un (1) blanco regular de cada máquina del grupo en el que la interrupción ocurrió antes que la competencia se reanude.

Si un mal funcionamiento técnico requiere un reinicio del secuenciador blanco, la puntuación debe continuar desde el punto donde comienza el mal funcionamiento o reinicio y no se considerarán protestas con respecto a la distribución desigual de los blancos.

9.8.5 **Distancias, ángulos y elevaciones blanco**

9.8.5.1 **Tabla de configuración trap**

Cada máquina trampa debe establecerse antes del inicio de la competencia cada día, en una (1) de las Tablas de configuración de trampas I - IX extraídas por sorteo, bajo la supervisión del Delegado Técnico y el Jurado.



9.8.5.2 Configuraciones especiales preferidas para el evento de trap

Competición en dos días (75 + 50)		
	1er DÍA	2do. DÍA
	75 Targets	50 Targets
3 Polígonos	3 settings (different setting for each range)	Changed - but same setting for all ranges
4 Ranges	Same setting for all ranges	Changed but same setting for ranges 1 and 3 and changed but same setting for ranges 2 and 4
or Two (2) Day Competition (50 + 75)		
	1st DAY	2nd DAY
	50 Targets	75 Targets
3 Ranges	Same setting for all ranges	Changed but different setting for each range
4 Ranges	Same setting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4	Changed but same setting for all ranges
Three (3) Day Competition (50 + 50 + 25)		

	1st DAY	2nd DAY	3rd DAY
	50 Targets	50 Targets	25 Targets
3 Ranges	Same setting for all ranges	3 settings (changed but different setting for each range)	
or			
3 Ranges	Same setting for all ranges	Changed – but same set- ting for all ranges	Changed – but same set- ting for all ranges
4 Ranges	Same setting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4	Changed – but same set- ting for all ranges	Changed – but same set- ting for all ranges
or			
4 Ranges	Different setting for each range		Changed – but same set- ting for all ranges
or Three (3) Day Competition (50 + 25 + 50)			
	1st DAY	2nd DAY	3rd DAY
	50 Targets	25 Targets	50 Targets
3 Ranges	3 settings (different setting for each range)		Changed – but same set- ting for all ranges
4 Ranges	Same setting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4	Changed - but same set- ting for all ranges	Changed – but same set- ting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4



or Three (3) Day Competition (25 + 50 + 50)			
	1st DAY	2nd DAY	3rd DAY
	25 Targets	50 Targets	50 Targets
3 Ranges	3 settings (different setting for each range)		Changed - but same set- ting for all ranges
4 Ranges	Same setting for all ranges	Changed – but same set- ting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4	Changed – but same set- ting for ranges 1 and 3 and different – but same setting for ranges 2 and 4
Two (2) or Three (3) DAY Competitions			
5 Ranges	5 settings (different setting for each range)		

Si no se utilizan las configuraciones especiales anteriores, las escuadras deben programarse de tal manera que, siempre que sea posible, cada escuadra debe disparar:

- a) La misma cantidad de veces en cada Polígono en uso;
- b) La misma cantidad de veces en una configuración particular.
- c) Siempre que sea posible, los ajustes utilizados en el entrenamiento no oficial, oficial o previo al evento deben ser diferentes de los utilizados durante la competencia.
- d) Si el Comité Organizador, junto con el Jurado, decide que la competencia de Trampa para cualquier grupo de atletas (por ejemplo: hombres, mujeres o junior) se realizará en un solo Polígono, la configuración debe cambiarse después que todos los atletas en este grupo han completado cincuenta (50) blancos (excepto en una competencia final de la Copa del Mundo).

9.8.5.3 Límites de blanco

Los blancos deben establecerse de acuerdo con los esquemas seleccionados en los Cuadros I - IX (1-9) y dentro de los siguientes límites:

- a) Altura a 10 m - 1.5 m. a 3.0 m con una tolerancia de +/- 0.15 m;
- b) Ángulo: máximo 45 grados a la izquierda o a la derecha; y
- c) Distancia - 76.0 m +/- 1.0 m (desde el borde frontal del techo del foso).



9.8.5.4 Procedimiento de ajuste de trap

Cada máquina debe configurarse para lanzar el blanco de la siguiente manera:

- a) Ajuste el ángulo a cero (0) grados, posición recta hacia adelante;
- b) Ajuste la tensión y la altura del resorte a 10 m por delante del borde delantero del pozo trampa para obtener la elevación y la distancia requeridas; y
- c) Ajuste al ángulo requerido, medido desde una posición inmediatamente arriba del centro de cada máquina, en la parte superior del techo del pozo trampa.

9.8.6 Controles del jurado

9.8.6.1 Blancos de ensayo

- a) Cada polígono debe establecerse antes del inicio de la competencia cada día, estos ajustes deben ser examinados, aprobados y sellados por el Jurado;
- b) Cada día, después que las trap hayan sido ajustadas y aprobadas por el Jurado, se debe lanzar un (1) blanco de prueba de cada máquina, en secuencia, antes del comienzo de la competencia;
- c) los blancos de Ensayo puede ser observados por los atletas; y
- d) Se prohíbe a todos los atletas, entrenadores y Jefes de equipo ingresar a los fosos después que el jurado haya examinado y aprobado los ajustes de trap (ver 9.3).

9.8.6.2 Trayectoria irregular

Cualquier blanco que vuele a lo largo de una trayectoria distinta a la especificada en ángulo, elevación o distancia debe considerarse irregular.

9.8.7 Blanco Rechazado

Un atleta puede rechazar un blanco si:

- a) Un blanco no se lanza inmediatamente después de la llamada del atleta;
- b) El Árbitro acepta que el atleta, después de llamar al blanco, haya sido visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- c) El Árbitro acepta que el blanco fue irregular.

Procedimiento del atleta: el atleta que rechaza un blanco debe indicarlo abriendo el arma y levantando un brazo. El árbitro debe dar su decisión.



9.8.8 "NO TARGET"

9.8.8.1 Un blanco "NO TARGET" es aquel que no se lanza según estas Reglas:

- a) Una decisión de "NO TARGET" es siempre la responsabilidad del árbitro;
- b) Un blanco declarado como "NO TARGET" por el Árbitro siempre debe repetirse desde la misma trap (sea golpeado o no). Sin embargo, el atleta no puede rechazarlo, incluso si considera que fue lanzado desde otra máquina en el mismo grupo; y
- c) Un árbitro debe intentar llamar "NO TARGET" antes que el atleta dispare. Sin embargo, si el Árbitro llama "NO TARGET" como, o inmediatamente después que el atleta haya disparado, la decisión del Árbitro debe permanecer y el blanco debe repetirse independientemente de si el blanco fue "HIT" o no.

9.8.8.2 Se debe declarar blanco "NO TARGET" aún si el atleta ha tirado cuando:

- a) Emerge un blanco roto o irregular;
- b) Se arroja un blanco de un color claramente diferente del que se usa en la Competición o en el Entrenamiento Previo al Evento;
- c) Se lanzan dos (2) blancos;
- d) El blanco es arrojado desde una máquina de otro grupo;
- e) Un atleta dispara fuera de turno;
- f) Otro atleta dispara al mismo blanco;
- g) El Árbitro está convencido que el atleta, después de llamar al blanco, fue visiblemente perturbado por alguna causa externa;
- h) El Árbitro detecta una violación inicial de la posición del pie del atleta en una ronda;
- i) El árbitro detecta una violación inicial del límite de tiempo;
- j) El Árbitro, por cualquier razón, no puede decidir si el blanco fue HIT o no, (en tales casos, el Árbitro siempre debe consultar a los Árbitros Asistentes antes de anunciar la decisión);
- k) El disparo se descarga involuntariamente antes que el atleta haya llamado al blanco (sin embargo, si el atleta dispara luego al blanco con el segundo disparo, se debe puntuar); o
- l) El primer disparo es una falla y el segundo disparo del atleta falla debido a un mal funcionamiento permitido de la arma o el cartucho. En este caso, el blanco debe repetirse y se debe pasar por alto con el primer tiro y impactar solo con el segundo tiro. Si el blanco se impacta con el primer disparo, debe declararse "LOST".



9.8.8.3 Se debe declarar un blanco "NO TARGET" siempre que el Atleta NO haya disparado cuando:

- a) Se lanza un blanco antes de la llamada del atleta;
- b) Un blanco no se libera inmediatamente después de la llamada del atleta (ver Nota);
- c) La trayectoria de un blanco es irregular (ver Nota);
- d) Hay un malfuncionamiento permisible de arma o cartucho; o
- e) El primer disparo del atleta falla debido a un malfuncionamiento permisible de la Escopeta o el cartucho y no dispara el segundo disparo; Si se disparó el segundo disparo, se debe puntuar el resultado de ese disparo.

Nota: A menos que el árbitro llame "NO TARGET" antes o inmediatamente después que el atleta dispare, no se debe permitir reclamo por blanco irregular si se disparó el blanco, cuando el reclamo de irregularidad se basa únicamente en un supuesto "Quick Pull" o supuesto "slow pull" o una desviación de las líneas de vuelo prescritas. De lo contrario, si el atleta dispara, el resultado debe registrarse.

9.8.8.4 Un blanco debe declararse "LOST" cuando:

- a) No es golpeado durante su vuelo;
- b) Solo es espolvoreado y no se rompe ninguna pieza visible de él;
- c) Un atleta, sin ninguna razón permitida, no dispara a un blanco regular al que ha llamado;
- d) Después de una falla de la escopeta o el cartucho, un atleta abre el arma o mueve el seguro antes que el Árbitro haya inspeccionado la escopeta;
- e) Un atleta sufre un tercer o posterior mal funcionamiento de la escopeta o cartucho en la misma ronda;
- f) El primer disparo es una falla y el atleta no puede disparar su segundo tiro porque olvidó colocar un segundo cartucho, soltar el freno en el cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro se ha deslizado a la posición "segura" por retroceso del primer disparo;
- g) El atleta no puede disparar su arma porque no ha liberado el seguro o se ha olvidado de cargar;
- h) Se viola el límite de tiempo y el atleta ya ha recibido una advertencia (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.3.6); o
- i) El atleta viola la posición del pie y ya se ha advertido al atleta una vez (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.3.6).



9.9.1 **Conducta de una ronda de doble trap**

- a) Cada miembro de la Escuadra, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la ronda, debe ocupar una estación de tiro en el orden que se muestra en el cuadro de mando;
- b) El sexto atleta debe pararse en el área marcada detrás de la Estación 1 (Estación 6), listo para moverse a la Estación 1 tan pronto como el primer atleta haya disparado a un doble regular y se conozcan los resultados; y
- c) El Árbitro debe asegurarse que se completen todos los procedimientos preliminares (nombres, números, Árbitros Asistentes, lanzamiento de pruebas, visualización de blancos, etc.), otorgue el comando "START".

FAT



9.9.2

Método

- a) Cuando el primer atleta está listo para disparar, debe levantar el arma hacia el hombro y llamar claramente al doble, después de lo cual el doble debe ser lanzado inmediatamente después de la llamada del atleta.
- b) Cuando se conoce el resultado de los disparos, el segundo atleta debe hacer lo mismo, seguido por el tercer atleta y demás;
- c) Después que el primer atleta haya disparado a un doble regular, debe prepararse para moverse a la Estación 2 tan pronto como el atleta en la Estación 2 haya disparado a un doble regular. Los otros atletas en la Escuadra deben, en sus estaciones, hacer lo mismo en rotación de izquierda a derecha;
- d) Toda esta secuencia debe continuar hasta que todos los atletas hayan disparado la cantidad requerida de dobles;
- e) Una vez que la ronda ha comenzado, un atleta puede cerrar la escopeta solo después que el atleta anterior haya completado su turno;
- f) Un atleta que ha disparado, no debe abandonar la estación antes que el atleta de la derecha haya disparado un doble regular y los resultados estén registrados, excepto cuando el atleta haya terminado de disparar en la estación 5. En este caso, debe proceder inmediatamente a Estación 6, teniendo cuidado de no molestar a los atletas que están en la línea cuando pasa;
- g) Las armas deben transportarse ABIERTAS cuando se mueven entre las Estaciones 1 a 5 y ABIERTAS y DESCARGADAS entre 5 a 6 y 6 a 1.
- h) A cualquier atleta que cargue su escopeta en la Estación 6 se le debe dar una Advertencia inicial (Tarjeta amarilla); cualquier otra ocurrencia en la misma ronda dará como resultado la descalificación; y
- i) Ningún atleta que haya disparado en una estación puede avanzar hacia la próxima estación de manera que interfiera con otro atleta o oficiales de la competencia.



9.9.3 **Límite de tiempo de preparación**

- a) Un atleta debe tomar su posición, cerrar el arma y pedir el doble dentro de doce (12) segundos después que el atleta anterior haya disparado a un doble regular, haya abierto el arma y el resultado esté registrado, o después del Árbitro ha dado el comando "START";
- b) En caso de incumplimiento de este límite de tiempo, se aplicarán las sanciones previstas en estas reglas;
- c) Cuando las escuadras consisten de cinco (5) atletas o menos, el tiempo de preparación debe extenderse para que el atleta deje la Estación 5 tiempo adicional suficiente para llegar a la Estación 1; y
- d) Los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el árbitro.

9.9.4 **Interrupción**

Si una ronda de disparos se interrumpe durante más de cinco (5) minutos debido a un mal funcionamiento técnico que no es culpa del atleta, la escuadra debe poder ver un (1) doble regular de cada esquema antes que la competencia se reanude.



9.9.5 Blanco Distancias, ángulos y elevaciones doble Trap

Tabla de configuración de trap

Cada máquina trap debe establecerse antes del inicio de la competencia de cada día de acuerdo con la siguiente Tabla:

Setting/ Scheme	Trap No.	Angle * (degrees)	Height at 10m (+/- 0.1m)	Distance (+/- 1m)
A	7 (1)	5 Left	3.00 m	55.00 m (as measured from the front edge of the pit roof)
	8 (2)	0	3.50 m	
B	8 (2)	0	3.50 m	
	9 (3)	5 Right	3.00 m	
C	7 (1)	5 Left	3.00 m	
	9 (3)	5 Right	3.00 m	
* Note: The angles must be set with a tolerance of one (1) degree. Target distribution must be random, but each athlete must receive one (1) scheme A Doble, one (1) scheme B Doble and one (1) scheme C Doble on each station sometime during each round.				

9.9.6 Verificación del jurado

Cada Polígono se debe establecer antes del inicio de la competencia de cada día. Estas configuraciones deben ser examinadas, aprobadas y selladas por el jurado.

9.9.61 Blancos de prueba

Cada día, después que las traps hayan sido ajustadas y aprobadas por el Jurado, se debe lanzar un doble regular de prueba para cada configuración de un esquema A, un esquema B y un esquema C, antes que cada escuadra dispare su primera ronda del día;

b) Los atletas pueden observar los blancos de prueba; y

c) Se prohíbe a todos los atletas, entrenadores y Jefes de Equipo ingresar a los fosos después que el Jurado haya examinado y aprobado los ajustes de trap (ver 9.3).

d) Durante la competencia, después de un intervalo programado, se debe lanzar un doble regular de prueba para cada configuración, un esquema A, un esquema B y un esquema C, antes que una escuadra dispare.



9.9.6.2 Trayectoria Irregular

Cualquier blanco que vuele a lo largo de una trayectoria distinta a la especificada en ángulo, elevación o distancia se debe considerar irregular.

9.9.7 Doble rechazado

Un atleta puede negarse a disparar un doble si:

- a. El doble no se lanza inmediatamente después de la llamada del atleta;
- b. El Árbitro acepta que el atleta, después de pedir un doble, fue visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- c. El árbitro acepta que cualquiera de los blancos fue irregular.

Proceder del Atleta: el atleta que rechaza un blanco debe indicarlo abriendo el arma y levantando un brazo. El árbitro debe dar su decisión.

FAT



9.9.8 Doble “NO TARGET”

Se produce un doble "NO TARGET" cuando uno o ambos blancos no se lanzan de acuerdo con estas Reglas:

- a. **“NO TARGET”** la decisión es siempre responsabilidad del árbitro;
- b. Un doble declarado como "NO TARGET" por el Árbitro siempre debe repetirse si uno o ambos blancos fueron HIT o no; y
- c. Un Árbitro debe intentar llamar "NO TARGET" al doble antes que el atleta dispare. Sin embargo, si el Árbitro llama "NO TARGET" como, o inmediatamente después que el atleta haya disparado, la decisión del Árbitro debe permanecer y los blancos deben repetirse independientemente si el doble fue "HIT" o no

FAT



- 9.9.8.1 Se debe declarar Doble "NO TARGET" aun si el Atleta ha disparado cuando:
- a) Emerge un blanco roto o irregular;
 - b) Se lanza un blanco de un color claramente diferente del que se usa en la competencia o en el Entrenamiento previo al evento;
 - c) Solo un (1) blanco es lanzado;
 - d) Ambos blancos no se lanzan simultáneamente;
 - e) Los blancos colisionan;
 - f) Los fragmentos de un (1) blanco rompen el otro blanco;
 - g) El primer impacto rompe ambos blancos;
 - h) Un atleta dispara fuera de turno;
 - i) Otro atleta dispara al mismo doble;
 - j) Ambos disparos se disparan simultáneamente (ver Regla 9.12.2, "Cantidad de Malos funcionamientos permitidos");
 - k) El Árbitro está convencido que el atleta, después de llamar al doble, fue visiblemente perturbado por alguna causa externa;
 - l) El árbitro detecta una violación inicial de la posición del pie del atleta en una ronda;
 - m) El árbitro detecta una violación inicial del límite de tiempo;
 - n) El Árbitro, por cualquier razón, no puede decidir si el blanco fue HIT o no, (en tales casos, el Árbitro siempre debe consultar al Asistente de Árbitros antes de anunciar la decisión); o
 - o) El primer disparo es una falla y el segundo disparo del atleta falla debido a un mal funcionamiento permitido de la escopeta o el cartucho. En este caso, el primer blanco debe declararse "LOST" y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo disparo solamente.



9.9.8.2 Se debe declarar un doble "NO TARGET", siempre que el Atleta NO haya disparado cuando:

- a) El doble se lanza antes de la llamada del atleta;
- b) El doble no se lanza inmediatamente (ver Nota a continuación);
- c) La trayectoria de cualquiera de los blancos es irregular (ver la Nota a continuación);
- d) Hay un malfuncionamiento permisible de escopeta o cartucho; o
- e) El primer disparo del atleta falla debido a un malfuncionamiento permisible de escopeta o cartucho y no dispara la segunda tiro. El doble debe repetirse para establecer el resultado de ambos tiros, incluso si se disparó el segundo tiro.

Nota: A menos que el árbitro llame "NO TARGET" antes, cuando o inmediatamente después que el atleta dispare, no se debe permitir reclamo por blanco irregular si el blanco fue disparado, cuando el reclamo de irregularidad se basa únicamente en un supuesto "Quick Pull" O un supuesto "Slow pull" o una desviación de las líneas de vuelo prescritas. De lo contrario, si el atleta dispara, el resultado debe registrarse.

9.9.8.3 Un blanco debe declararse "LOST" cuando:

- a) No es "HIT" durante su vuelo;
- b) Solo está "espolvoreado" y no se rompe ninguna pieza visible de él;
- c) Un atleta, sin ninguna razón permitida, no dispara a un doble regular por el llamado, los blanco s deben declararse "LOST" y "LOST";
- d) Un atleta, sin ninguna razón permitida, no dispara un segundo tiro, el resultado del primer tiro debe ser registrado y el segundo blanco declarado "LOST";
- e) El primer disparo se declara "LOST" y el atleta no puede disparar su segundo tiro porque olvidó colocar un segundo cartucho en el arma, para soltar el freno en el cargador de una escopeta semiautomática, o porque el seguro deslizado a la posición seguro por retroceso del primer disparo, los blancos deben declararse "LOST" y "LOST";
- f) El atleta no puede disparar su arma porque no ha liberado el seguro o ha olvidado cargar, los blancos deben declararse "LOST" y "LOST";
- g) El límite de tiempo es violado y el atleta ya ha sido advertido una vez (Tarjeta Amarilla) en la misma ronda los Blancos deben ser declarados "LOST" y "LOST" (9.16.3.6); o
- h) Se viola la posición del pie del atleta y el atleta ya ha recibido una advertencia (Tarjeta amarilla) en la misma ronda en que los blanco s deben declararse "LOST" y "LOST" (9.16.3.6).



9.9.8.4 **Resultado en el caso de un Mal funcionamiento:**

- a) El atleta tira al primer blanco, pero un mal funcionamiento permitido impide disparar un segundo tiro, el resultado del primer disparo debe registrarse y el doble repetirse para determinar el resultado del segundo tiro solamente;
- b) Después de un mal funcionamiento de escopeta o cartucho, el atleta no puede disparar un primer tiro y abre la escopeta o toca el seguro antes que el Árbitro haya inspeccionado la escopeta, los blancos deben declararse "LOST" y "LOST";
- c) Después de un mal funcionamiento de escopeta o cartucho, el atleta no puede disparar un segundo tiro y abre la escopeta o toca la captura de seguridad antes que el árbitro haya inspeccionado la escopeta, el resultado del primer disparo debe registrarse y el segundo blanco debe ser declarado "LOST";
- d) Un atleta sufre un tercer o posterior Mal funcionamiento de escopeta o cartucho en la misma ronda en el primer golpe; los blancos deben declararse "LOST" y "LOST" o
- e) Un atleta sufre un tercer o posterior Mal funcionamiento de escopeta o cartucho en la misma ronda en el segundo tiro, el resultado del primer tiro debe registrarse y el segundo blanco debe declararse "LOST";

9.9.8.5 **Resultado en caso de una descarga involuntaria cuando:**

- a) Un disparo es descargado involuntariamente antes que el atleta llame, el Árbitro debe declarar "NO TARGET" y advertir al atleta; sin embargo, si la misma situación ocurre por una segunda o subsecuente vez en una ronda, ambos blancos serán declarados "LOST";
- b) Un disparo se descarga involuntariamente después que el atleta llama, pero antes que aparezcan los blancos, y dispara un segundo disparo, el primer blanco debe declararse "LOST" y el segundo blanco debe puntuarse de acuerdo con el resultado del segundo disparo. Sin embargo, a un atleta se le permite solo una (1) aparición en la misma ronda. Si ocurre la misma situación por un segundo tiempo o subsecuente, ambos blancos deben declararse "LOST";
- c) Un disparo es descargado involuntariamente después que el atleta llama pero antes que aparezcan los blancos y no dispara un segundo golpe, el primer blanco debe declararse "PERDIDO" y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo golpe solamente; o
- d) Sin embargo, a un atleta se le permite solo una (1) ocurrencia en la misma ronda. Si ocurre la misma situación por segunda vez o subsecuente, ambos blancos deben declararse "LOST";



9.9.9 **Disparos en el suelo**

Un atleta que dispara al suelo debe recibir una Advertencia inicial (Tarjeta amarilla). Para una repetición en la misma ronda, ambos BLANCOS deben declararse "LOST", hayan sido o no impactados.

9.10 **REGLAS DE COMPETENCIA PARA SKEET**

9.10.1 **Conducción de una ronda de Skeet**

La escuadra debe ensamblarse en el Polígono en un área próxima a la estación 1, con suficiente munición y todo el equipo necesario para completar la ronda.

El árbitro debe hacerse cargo y cuando se completen todos los procedimientos preliminares (nombres, números, árbitros asistentes, disparos de prueba, prueba de blancos, etc.) indique "START".

FAT



9.10.2 Método

Después que el comando "START" es dado:

a) El primer atleta debe moverse a la Estación 1, cargar la escopeta con un (1) cartucho solamente, adoptar la posición LISTO y llamar al blanco, después de lo cual un blanco regular de la caseta alta debe ser lanzado dentro de un período indefinido que varía aleatoriamente desde cero (0) hasta un máximo de tres (3) segundos;

Nota: Si se utiliza un sistema de micrófono electrónico, debe estar construido para insertar aleatoriamente un retraso que varíe de 0.2 a 3.0 segundos.

b) Cuando se conoce el resultado del tiro, el primer atleta debe permanecer en la estación, cargar con dos (2) cartuchos, adoptar la posición LISTO, llamar y disparar a un doble regular;

c) Cuando se conocen los resultados de ambos disparos, el primer atleta debe abandonar la estación;

d) El segundo atleta debe hacer lo mismo, seguido por el tercer atleta y así sucesivamente hasta que todos los miembros de la escuadra disparen la secuencia requerida en la Estación 1;

e) El primer atleta debe moverse a la Estación 2 y disparar la cantidad requerida de blancos en la secuencia y hora requeridas, seguidas sucesivamente por cada miembro de la escuadra;

f) Esta rotación continuará hasta que todas las estaciones requeridas hayan sido disparadas por todos los miembros de la escuadra;

g) Ningún atleta de la escuadra puede avanzar a la estación antes de su turno de tiro, antes que el Árbitro ordene disparar o antes que el atleta anterior haya completado sus tiros y haya salido de la estación;

h) Ningún atleta que haya disparado en una (1) estación podrá dirigirse hacia la siguiente estación hasta que todos los miembros de la escuadra hayan completado sus tiros en la estación o de tal manera que interfieran con otro atleta o impidan las tareas de Oficiales de la Competencia.



9.10.3 Procedimientos de competencia

9.10.3.1 Límites de tiempo de preparación. Los atletas deben llamar y disparar a sus Blancos de acuerdo con los siguientes límites de tiempo:

- a) Después que el árbitro haya dado la señal "START" o después que el atleta anterior haya salido de la estación, el siguiente atleta debe ocupar la estación dentro de diez (10) segundos;
- b) El atleta debe pararse con ambos pies completamente dentro de los límites de la estación, tomar su posición, cargar el arma, adoptar la posición LISTO y llamar al blanco (s) en la secuencia requerida para la estación;
- c) El atleta debe entonces llamar para que le lancen el siguiente sencillo o doble desde esa estación en el menor tiempo posible;
- d) El tiempo total máximo permitido para solicitar la secuencia requerida para esa estación es de treinta (30) segundos en ambas Rondas de Calificación y Finales después que el atleta haya ocupado la estación; y
- e) Durante las rondas de clasificación, los límites de tiempo de preparación deben ser controlados por el árbitro. Durante los desempates antes de las Finales y durante las Finales, los límites de tiempo de preparación deben controlarse con un dispositivo de cronometraje electrónico (9.18.2.5) administrado por el Árbitro designado.



9.10.3.2 Secuencia de disparo del blanco para las rondas de calificación

Solo se puede disparar un (1) tiro a cada blanco.

ESTACIÓN	BLANCO	ORDEN
1	Simple	Alta
	Doble	Alta – Baja
2	Simple	Alta
	Doble	Alta – Baja
3	Simple	Alta
	Doble	Alta – Baja
4	Simple	Alta
	Simple	Baja
5	Simple	Baja
	Doble	Baja – Alta
6	Simple	Baja
	Doble	Baja – Alta
7	Doble	Baja - Alta
4	Doble	Alta – Baja
	Doble	Baja – Alta
8	Simple	Alta
	Simple	Baja



9.10.3.3 **Procedimientos especiales para la estación 8:**

Cuando la escuadra avanza a la Estación 8, debe permanecer en su orden de tiro detrás del Árbitro, quien debe colocarse aproximadamente a cinco (5) metros de la Estación 8 en una línea imaginaria trazada entre los centros de la Estación 8 y la Estación 4.

Después que el árbitro haya declarado "START", cada atleta, a su vez, debe:

- a) Toma posición para el blanco de la caseta alta;
- b) Carga la escopeta solo con un (1) cartucho;
- c) Adopta la posición LISTO;
- d) Llama al blanco; y
- e) Dispara al blanco de la caseta alta.

Luego gira en el sentido de las agujas del reloj (hacia la derecha, en la dirección del poste de cruce del blanco):

- f) Toma posición para el blanco de la caseta baja;
- g) Carga la escopeta solo con un (1) cartucho;
- h) Adopta la posición LISTO;
- i) Llama al blanco;
- j) disparar al blanco de la caseta baja; y

k) Cuando se conoce el resultado de este último disparo, el atleta debe abandonar la estación y moverse hacia la parte posterior de la línea de los atletas que aún tienen que disparar. Cada atleta debe hacer lo mismo en sucesión



9.10.3.4 **Secuencia de carga del cartucho**

- a) En la Estación 8 tanto para la casa alta como para la baja, la escopeta debe cargarse con un (1) cartucho solamente;
- b) En la estación 4, donde se deben disparar dos (2) blancos simples, se deben cargar dos (2) cartuchos antes de llamar al primer blanco individual;
- c) En caso que un atleta se olvide de cargar el segundo cañón en simples en la estación 4 donde se dispararán dos (2) blancos simples, y luego de llamar o disparar al primer blanco se acuerda y o bien abre su arma para cargar o sube su mano para pedir permiso al Árbitro para cargar su arma, el blanco será declarado "LOST";
- d) Cuando Tiro es interrumpido, la escopeta debe abrirse y quedar vacía;
- e) Ningún atleta puede alejarse de la estación de tiro antes que su arma esté abierta y vacía.

9.10.3.5 **Blancos de prueba**

Los Miembros de la escuadra pueden ver un blanco regular de cada una de las casetas altas y bajas:

- a) desde la estación 1 inmediatamente antes del START de su primera ronda en cada día de competición;
- b) Si el Árbitro declara "NO TARGET", el atleta puede pedir que se lance un (1) blanco de prueba después de cada blanco irregular, o un (1) doble de prueba después de un doble irregular, siempre que el blanco irregular no haya sido disparado o ambos blancos de un doble irregular no fueron disparados; y
- c) Si se interrumpe una ronda de tiro durante más de cinco (5) minutos debido a un mal funcionamiento técnico que no es culpa de un atleta, antes que la competencia se reanude, la escuadra debe poder ver un (1) blanco regular de cada una de las trap.



9.10.3.6 **Ensayo en los Polígonos**

Ejercicios de puntería y ensayo:

- a) Puede realizarse después que el Árbitro haya ordenado "START" solo en la Estación 1. Al atleta le está permitido (dentro del límite de tiempo permitido) después de cargar y antes de disparar levantar la escopeta hacia el hombro y apuntar durante unos segundos tanto al blanco simple como al doble;
- b) El atleta debe adoptar la posición LISTO antes de llamar al blanco (s); y
- c) Antes del START de la ronda, no se permite al atleta realizar ningún ejercicio de puntería o de ensayo con o sin el arma en ninguna otra estación, pero durante la ronda, los atletas que no disparen pueden, sin molestar a los otros atletas o al Árbitro, usar su mano para rastrear blancos mientras otro atleta está disparando.

9.10.3.7 **Distancias y elevaciones de Blanco** (ver GTR 6.4.20.2)

- a) Las trampas Skeet se deben establecer antes del comienzo de la competencia de acuerdo con las especificaciones. (En condiciones de clima calmo, los blancos deben llegar a una distancia de 68.00 m +/- 1.00 m medido desde la cara de la caseta detrás de las Estaciones 1 y 7). La configuración debe ser examinada, aprobada y sellada por el Jurado antes de cada día de competición.
- b) Todos los atletas, entrenadores y oficiales de equipo tienen prohibido ingresar a las casetas de Skeet después que el Jurado haya examinado y aprobado la configuración de trampa (ver 9.3).

9.10.3.8 **Trayectoria irregular**

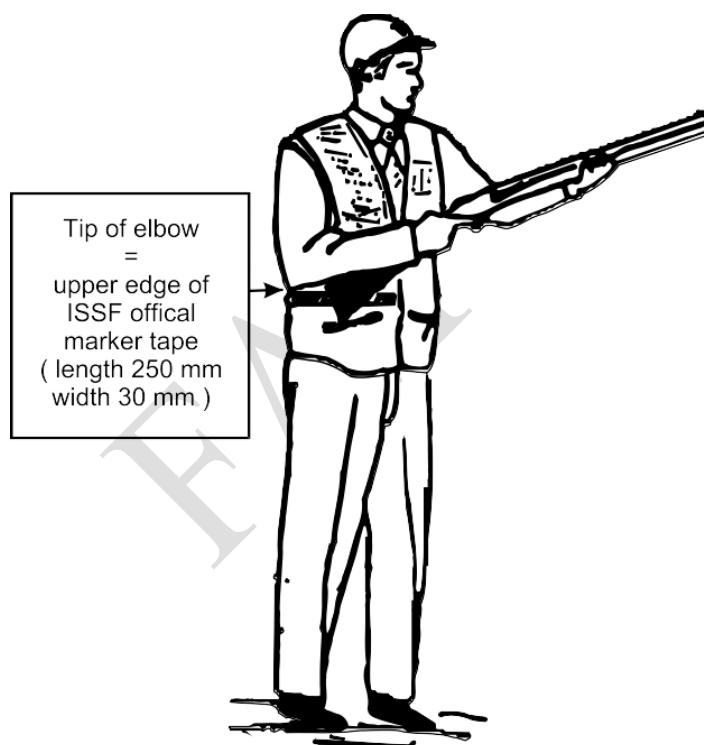
Cualquier blanco que vuele a lo largo de una trayectoria distinta a la especificada en ángulo, elevación o distancia debe considerarse irregular



9.10.3.9 **Posición LISTO**

En el momento en que el atleta llama y hasta que aparezca el blanco, el atleta debe pararse en la posición LISTO con:

- a) Ambos pies completamente dentro de los límites de la estación de tiro;
- b) Sosteniendo la escopeta con ambas manos;
- c) La culata en contacto con el cuerpo; y
- d) La punta de la culata sobre la cinta del marcador oficial de la ISSF y claramente visible para el Árbitro parado en la posición correcta.



9.10.4 **Cinta marcadora**

Para ayudar al Árbitro a controlar la posición de la escopeta, la cinta marcadora oficial ISSF debe estar fijada permanentemente al chaleco de Tiro (prenda exterior).

9.10.4.1 **La cinta marcadora oficial ISSF debe ser:**

- a) 250 mm de largo, 30 mm de ancho, de color amarillo con borde negro y con el logotipo ISSF; y
- b) Colocado permanentemente en el lado apropiado del chaleco de Tiro

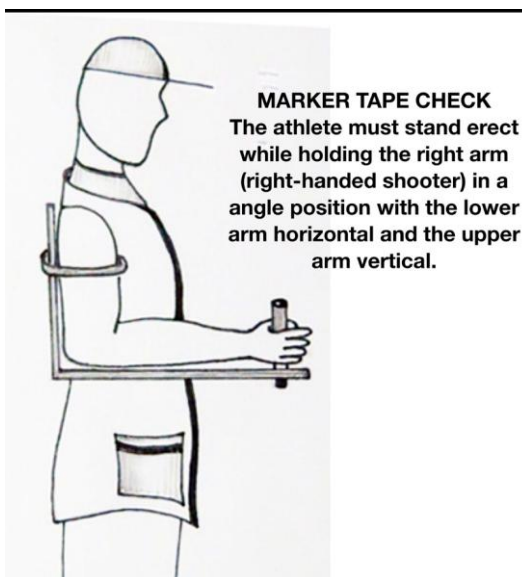


9.10.4.2 Verificación de cinta marcadora

Los atletas son responsables de asegurarse que la cinta marcadora esté correctamente posicionada de acuerdo con 9.10.4.3 a continuación. El jurado proporcionará un servicio de consulta de control de equipos que está disponible para todos los atletas comenzando en el primer día de entrenamiento previo al evento para que los atletas, si lo desean, puedan tener su equipo verificado antes de la competencia. Para garantizar el cumplimiento de las Reglas de la ISSF, el Jurado realizará controles aleatorios durante la Competición y cualquier atleta que viole estas reglas debe ser descalificado (ver 9.4.1.1).

9.10.4.3 La posición correcta de la cinta debe verificarse de la siguiente manera:

- a) Todos los bolsillos del chaleco de Tiro deben estar vacíos;
- b) El atleta debe pararse derecho (erguido) con ambos brazos a sus lados; debe doblar los brazos para que los dedos toquen el área del hombro (ver ilustración);
- c) El miembro del jurado proyectará un rayo láser horizontal sobre la cinta marcadora para mostrar la ubicación de la punta del codo con la cinta;
- d) El rayo láser debe proyectarse sobre la mitad superior de la cinta marcadora o superior para que sea legal;
- e) Luego se debe colocar un sello ISSF en cada extremo de la cinta.
- f) Se requerirá que todos los marcadores ilegales se coloquen correctamente y se sometan a una nueva verificación antes que se le permita competir; y
- g) Los chalecos de tiro no se deben construir con ningún elemento (cinta, cordón, banda elástica, etc.) que pueda usarse para variar el ajuste de la chaqueta.





9.10.5 **Blanco rechazado**

Un atleta puede rechazar un blanco si:

- a) Un blanco no se lanza dentro del tiempo apropiado;
- b) En un "Doble" los blancos no se lanzan simultáneamente;
- c) El Árbitro está de acuerdo con que el atleta, después de llamar al blanco (s), fue visiblemente perturbado por alguna causa externa; o
- d) El Árbitro está de acuerdo con que un blanco era irregular debido a una trayectoria defectuosa.

Proceder del atleta: el atleta que rechaza un blanco debe indicarlo abriendo el arma y levantando un brazo. El árbitro debe dar su decisión.

9.10.6 **"NO TARGET"**

- a) Un blanco "NO TARGET" es aquel que no se lanza de acuerdo con estas Reglas;
- b) La decisión de "NO TARGET" es siempre responsabilidad del Árbitro;
- c) Un blanco declarado "NO TARGET" por el Árbitro siempre debe repetirse sea impactado o no; y
- d) El Arbitro debe intentar llamar "NO TARGET" antes que el atleta dispare. Sin embargo, si el Árbitro llama "NO TARGET" inmediatamente después que el atleta dispare, la decisión del Árbitro debe permanecer y el / los blancos (s) deben repetirse independientemente de si fueron "HIT" o no.



- 9.10.6.1 Se debe declarar "NO TARGET" o "NO TARGETS" incluso si el atleta ha disparado cuando:
- a) emerge un blanco roto;
 - b) se lanza un blanco de color externo claramente diferente del que se usa en la competencia o entrenamiento previo al evento;
 - c) En simple se lanzan dos (2) blancos;
 - d) Un blanco es lanzado desde la caseta equivocada;
 - e) La posición LISTO del atleta es incorrecta y no ha recibido una advertencia previa en esa ronda;
 - f) El árbitro detecta una violación inicial del límite de tiempo;
 - g) El árbitro detecta una violación inicial de la posición del pie del atleta en una ronda;
 - h) El Árbitro está convencido que el atleta fue visiblemente perturbado por alguna causa externa, después de llamar al blanco (s);
 - i) El Árbitro, por alguna razón, no puede decidir si el blanco fue "HIT", "LOST" o "NO TARGET". En este caso, siempre debe consultar al Árbitro Asistente antes de tomar una decisión final;
 - j) Un atleta tiene un malfuncionamiento admisible de arma o cartucho; o
 - k) Un disparo es ejecutado involuntariamente antes que el atleta llame, el Árbitro debe advertir al atleta; sin embargo, si la misma situación ocurre por una segunda vez o subsecuente en una ronda, el (los) blanco (s) se declararán como "LOST".
- 9.10.6.2 Se debe declarar un "NO TARGET" siempre que el atleta NO haya disparado cuando:
- a) Se lanza un blanco antes que el atleta lo llame;
 - b) Se lanza un blanco después de un período que excede tres (3) segundos;
 - c) La trayectoria de un blanco es irregular; o
 - d) Hay un malfuncionamiento admisible de arma o cartucho



9.10.6.3 Reglas adicionales "NO TARGET" aplicando a Dobles

Ambos blancos deben declararse "NO TARGET" y una repetición Doble lanzada, para determinar el resultado de ambos disparos cuando:

- a) Cualquiera de los blancos es irregular (ver nota);
- b) Un blanco individual se lanza en dobles;
- c) El primer impacto rompe ambos blancos (a un atleta se le permiten solo dos (2) intentos en cualquier estación, si ocurre la misma situación por tercera vez, el primer blanco debe declararse como "HIT" y el segundo "LOST") ;
- d) Fragmentos del primer blanco rompen el segundo blanco;
- e) Los blancos colisionan;
- f) El atleta sufre un malfuncionamiento permisible de arma o cartucho y no puede disparar el primer tiro; o
- g) Ambos tiros se disparan simultáneamente.

Nota: A menos que el árbitro llame "NO TARGET" antes o inmediatamente después que el atleta dispare, no se debe reclamar un blanco o blancos irregulares si se dispararon ambos blancos, cuando el reclamo de irregularidad se basa únicamente en un presunto " Quick Pull, "un supuesto" Slow Pull "o una desviación de las trayectorias de vuelo prescritas. De lo contrario, si el atleta dispara, se deben registrar los resultados.

9.10.7 Disparo fuera de turno

Si un atleta dispara involuntariamente fuera de turno, se debe registrar el resultado del (s) tiro (s) y se le debe imponer una advertencia oficial (Tarjeta amarilla). Cualquier repetición en la misma ronda debe dar como resultado que el (los) blanco (s) se tomen como "LOST" y el asunto se refiera al Jurado. El atleta puede ser descalificado.



9.10.8

Blanco "LOST"

Un blanco (s) también debe declararse "LOST" cuando:

- a) No es "HIT";
- b) Es "HIT" fuera de los límites;
- c) Solo está "espolvoreado" y no se rompe ninguna pieza visible de él;
- d) Un atleta, sin ninguna razón permitida, no dispara a un blanco regular al que ha llamado;
- e) El atleta no puede disparar su arma porque no ha liberado el seguro o se ha olvidado de cargar;
- f) Después de un mal funcionamiento del arma o cartucho, un atleta abre la escopeta o toca la captura de seguridad antes que el árbitro haya inspeccionado la escopeta;
- g) Un atleta sufre un mal funcionamiento tercero o posterior en la misma ronda;
- h) La posición LISTO de un atleta no está de acuerdo con las reglas y ya fue advertido una vez (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.3.6);
- i) Si viola la posición del pie del atleta y ya fue advertido una vez (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.3.6);
- j) Se viola el límite de tiempo y el atleta ya ha recibido una advertencia (Tarjeta amarilla) en la misma ronda (9.16.3.6); o
- k) En individuales, un disparo se descarga involuntariamente después que el atleta haya llamado al blanco, pero antes que aparezca. El atleta debe ser advertido (Tarjeta Amarilla). El blanco también debe declararse "LOST" para la segunda descarga o cualquier descarga involuntaria subsiguiente en la misma ronda.



9.10.9

Regla adicional blanco "LOST" Aplicada a Dobles

Además, debe aplicarse lo siguiente en el caso de dobles:

- a) Cuando un atleta sin razón permitida no dispara al primer blanco de un doble regular por él llamado, los blancos deben declararse "LOST" y "LOSTS";
- b) Cuando un atleta sin razón permitida no dispara al segundo blanco de un doble regular por él llamado, el primer blanco debe registrarse de acuerdo con el resultado y el segundo blanco debe declararse como "LOST";
- c) Un atleta pierde el primer blanco del doble y accidentalmente impacta al segundo blanco con el mismo tiro; el primer blanco se declarará "LOST" y el doble se repetirá para determinar el resultado del segundo disparo solamente. El atleta siempre debe disparar a ambos blancos en el doble repetido;
- d) Un disparo es descargado involuntariamente después que el atleta ha llamado, pero antes que aparezcan los blancos, el primer blanco debe declararse "LOST" y el doble debe repetirse para determinar el resultado del segundo tiro solamente. El atleta debe disparar a ambos blancos en el doble repetido;
- e) Para una segunda o posterior descarga involuntaria en la misma ronda, los blancos deben declararse "LOST" y "LOSTS" y el Árbitro debe emitir una Advertencia (Tarjeta amarilla);
- f) Si un atleta pierde el primer blanco en un doble y tiene un mal funcionamiento permitido en el segundo tiro, el primer blanco debe declararse "LOST" y el doble repetido para establecer el resultado del segundo tiro solamente. El atleta debe disparar a ambos blancos en el doble repetido;
- g) Si el atleta rompe el primer blanco en un doble y tiene un mal funcionamiento permisible en el segundo tiro, el primer tiro debe ser declarado "HIT" y el doble debe ser repetido para establecer el resultado del segundo tiro solamente. El atleta debe disparar a ambos blancos en el doble repetido; o
- h) Si los blancos de un doble regular se toman en orden inverso, ambos deben declararse "LOST"



9.11 ADMINISTRACIÓN DE LA COMPETENCIA

9.11.1 Horarios de tiro

a) Los atletas y oficiales del equipo deben ser informados de la hora exacta de inicio, los horarios de la escuadra, el Polígono y las posiciones asignadas dentro de las escuadras a más tardar dos (2) horas después de la Reunión Técnica el día anterior a la competencia;

b) Los atletas y los líderes de equipo deben ser informados de los horarios y Polígono para el entrenamiento previo al evento (PET) antes de las 18:00 horas del día anterior; y

c) Si es necesario cambiar cualquiera de los horarios de tiro por cualquier razón, los Líderes de Equipo deben ser informados inmediatamente publicando los nuevos horarios en la Pizarra de Anuncios Principal y en la Pizarra del Polígono de Escopeta y distribuyéndolos a todos los equipos participantes.

9.11.2 Reemplazo de un atleta

Si un atleta ha disparado un tiro en la competencia y debe retirarse, no podrá ser reemplazado. Esta regla también se aplicará a las competencias compuestas por varias partes o llevadas a cabo durante varios días.

9.11.3 Interrupciones del programa

Una vez que se inicia el tiro, debe continuar sin interrupción de acuerdo con el programa, excepto por razones de seguridad, averías mecánicas, malas condiciones de iluminación, condiciones climáticas extremas u otras demoras forzadas en el programa que afectarían seriamente la calidad de la competencia. Solo el CRO puede interrumpir el tiro, con la aprobación del Jurado, en caso de fuertes lluvias, tormentas o rayos.

9.11.4 Squadding

9.11.4.1 Composición de escuadra

a) Una escuadra debe estar compuesta por seis (6) miembros, excepto cuando el sorteo no permita una distribución totalmente pareja; y

b) Las escuadras de menos de cinco (5) no están permitidas excepto cuando un atleta es declarado "AUSENTE" al comienzo de una ronda o un atleta tiene que abandonar una ronda por cualquier razón.



9.11.4.2 **Atletas Auxiliares (Rellenos)**

El Comité Organizador debe tener atletas competentes disponibles que pueden ser requeridos para actuar como atletas auxiliares:

- a) Si la escuadra consiste en menos de cinco (5) miembros designados por sorteo, se debe completar con atletas que no compiten pero de un buen nivel;
- b) El Comité Organizador puede, con la aprobación del Delegado Técnico, también utilizar atletas auxiliares (rellenos) para completar escuadras con solo cinco (5) miembros; y
- c) Estos atletas auxiliares deben tener sus puntajes publicados de la manera normal en el Tablero de mando oficial para proporcionar continuidad. Sin embargo, sus nombres y nacionalidad no deben figurar en la lista.

9.11.4.3 **Sorteo de escuadra**

- a) El sorteo de las rondas de clasificación debe realizarse de modo que los atletas de cada país se distribuyan de tal manera que ninguna escuadra contenga más de un (1) atleta de cada nación (excepto la final de la Copa Mundial y los Juegos Olímpicos si es necesario));
- b) La asignación de atletas a los escuadrones y las posiciones dentro de los escuadrones debe hacerse por sorteo bajo la supervisión de los Delegados Técnicos. Esto se puede hacer con un programa informático adecuado para este fin; y
- c) La selección aleatoria de Polígonos y la división de rondas se debe realizar bajo la supervisión del / de los Delegado (s) Técnico (s).

9.11.4.4 **Ajustes de escuadra**

El Jurado, en conjunto con el Comité Organizador, y con la aprobación del Delegado Técnico, puede ajustar el sorteo, pero solo para asegurar que se cumplan los requisitos del Sorteo de Escuadra (9.11.4.3).

9.11.4.5 **Orden de Tiro**

El orden de tiro de las escuadras y el orden de tiro dentro de las escuadras también deben cambiarse día a día por el Comité Organizador bajo la supervisión del Jurado. Esto puede ser haciendo que las escuadras y los miembros de cada escuadra disparen en orden inverso o dividiendo los escuadrones de la manera acordada por el Jurado. En el caso de una competencia de un día (eventos de Doble Trampa y Mujeres), el orden de lanzamiento dentro de las escuadras puede, con el permiso del Jurado, cambiarse de ronda a ronda.



9.12 **MALOS FUNCIONAMIENTOS**

9.12.1 **Definición de mal funcionamiento**

Fallo de una escopeta cargada correctamente para disparar cuando el gatillo es accionado (falla mecánica o falla de encendido), o un cartucho defectuoso que no entrega su carga completa cuando se golpeó el fulminante, o cuando una sola acción del disparador o la operación involuntaria de ambos disparadores en una escopeta de gatillo doble producen una descarga simultánea, se deben registrar como un mal funcionamiento.

9.12.2 **Cantidad de malos funcionamientos permitidos**

El atleta tiene permitido un máximo de dos (2) fallas de funcionamiento por ronda, ya sea que haya cambiado o no su arma o municiones.

a) Todos los blancos regulares en los que se produce un mal funcionamiento adicional de escopeta o la munición, en la misma ronda serán declarados "LOST", independientemente que el atleta haya intentado disparar o no; y

b) Si después de un mal funcionamiento, el Árbitro acuerda con el atleta que el arma necesita reparación, entonces se pueden tomar medidas de acuerdo con las Reglas para escopetas con fallas (ver 9.12.6).

9.12.3 **Selección de Cañón**

Cuando un atleta usa una escopeta de doble cañón, se supondrá que el atleta está disparando primero el cañón inferior (o el cañón de la derecha, en el caso de un lado a lado), a menos que el atleta le indique al Árbitro antes cada una de sus rondas que lo intenta de otra manera.

9.12.4 **Procedimiento en caso de mal funcionamiento**

Las decisiones sobre el mal funcionamiento de arma o cartucho deben ser tomadas por el Árbitro.

9.12.4.1 En caso de fallas de encendido por cualquier motivo, el atleta debe:

a) Mantenga la escopeta apuntada en el área de vuelo blanco;

b) No abrir la escopeta;

c) No tocar el selector del seguro;

d) Entregar el arma de manera segura al Árbitro para su examen si se le solicita; y

e) Responda cualquier pregunta del Árbitro.

Nota: El atleta es responsable de revisar el arma después que el árbitro la devuelva.



9.12.4.2 Lo siguiente **NO se considera mal funcionamiento**:

- a) Manipulación defectuosa del mecanismo por parte del atleta;
- b) No colocar un cartucho en la cámara correcta de la Escopeta; o
- c) Cualquier culpa atribuible al atleta.

9.12.4.3 **Mal funcionamiento de municiones** (fallas de encendido)

Las decisiones sobre el mal funcionamiento de la munición deben ser tomadas por el Árbitro. Los siguientes se consideran disfunciones de municiones cuando la marca del percutor es claramente perceptible y:

- a) La carga de pólvora no está encendida;
- b) Solo los fuegos de cebado;
- c) La carga de polvo se omite; o
- d) Algunos componentes de la carga permanecen en el cañón.

Los cartuchos del tamaño incorrecto no se deben considerar como munición defectuosa. (Colocar un cartucho de calibre 20 o 16 en una Escopeta de calibre 12 es peligroso y también puede someter al individuo a sanciones por el manejo inseguro de una Escopeta).

9.12.5 **Acciones después que se declaran fallas**

9.12.5.1 Si el Árbitro decide que la Escopeta inhabilitada o que el mal funcionamiento de la escopeta o municiones no es culpa del atleta, y que la escopeta no se puede reparar lo suficientemente rápido, el atleta puede usar otra arma si puede obtenerse dentro Tres (3) minutos después que la Escopeta ha sido declarada "DESACTIVADA" O

9.12.5.2 El atleta puede, después de obtener el permiso del Árbitro, abandonar la escuadra y finalizar los blancos restantes de la ronda a la vez que determine el Jefe de Árbitros.



9.12.6 **Escopetas con fallas**

Las decisiones sobre las escopetas con fallas deben ser tomadas por el Árbitro. Una escopeta se puede considerar con fallas si:

- a) No puede ser disparada;
- b) El atleta que ya ha sufrido dos (2) fallas de funcionamiento de escopeta o municiones en una ronda obtiene permiso del Árbitro para cambiarla;
- c) No se puede expulsar debido a un defecto mecánico; o
- d) Por cualquier otro motivo que inutilice el arma.

9.12.7 Procedimientos para completar una ronda Make-Up

9.12.7.1 **Trap**

El atleta tiene asignado un tiempo y un Alcance que tiene el esquema correcto, debe permanecer detrás de la estación para realizar un disparo y se le muestran los tres (3) blancos de ese grupo, después del cual el Árbitro debe dar el comando "START". luego moverse a la estación y dispara de la manera normal. Después de lo cual debe disparar desde las estaciones restantes para completar la ronda.

9.12.7.2 **Doble Trap**

Al atleta se le ha asignado un tiempo y Polígono debe permanecer detrás de la estación para hacer un disparo y se le permite ver el esquema de dobles regulares A, esquema B y esquema C, después del cual el Árbitro debe dar el comando "START". El atleta debe luego moverse a la estación y dispara de la manera normal en un Doble. Después de lo cual debe disparar desde las estaciones restantes para completar la ronda.

9.12.7.3 **Skeet**

Al atleta se le ha asignado un Polígono y tiempo, debe permanecer detrás de la estación para realizar un disparo y allí se le permitirá ver un blanco normal de caseta alta y baja, el Árbitro debe dar el comando "START". El atleta debe moverse a la estación y dispara de la manera normal a la cantidad de blancos requerida. Después de lo cual debe disparar desde las estaciones restantes para completar la ronda.

9.12.8 **Make-Up Round** (certificación de puntaje)

El Árbitro debe asegurarse que los puntajes de la ronda de recuperación y la ronda original interrumpida se totalicen correctamente, firmados por el atleta y el Árbitro, antes de llevar la tarjeta a la Oficina de RTS.



9.13 **ROPA Y EQUIPO DE COMPETICIÓN**

Ver también GTR 6.7.

9.13.1 **Ropa de atletas** (Ver GTR 6.19, Código de vestimenta ISSF)

- a) Pantalones deportivos, pantalones y chaquetas de entrenamiento (calentamiento atlético), para hombres y mujeres y blusas deportivas similares, faldas / vestidos para mujeres están permitidos. Se prohíben los pantalones vaqueros azules, jeans o pantalones similares;
- b) Zapatos de punta abierta o de tacón abierto, sandalias o cualquier otro calzado similar no están permitidos;
- c) Se permiten pantalones cortos o faldas con la parte inferior de la pierna a no más de 15 cm por encima del centro de la rótula;
- d) No se permiten camisas, camisetas y prendas similares con mangas de menos de 10 cm de largo o sin mangas; y
- e) Se prohíbe la ropa hecha de material de camuflaje.

9.13.2 **Número dorsal**

Todos los atletas deben llevar número dorsal:

- a) Sobre sus espaldas y arriba de la cintura;
- b) En todo momento mientras participe en el Entrenamiento Previo al Evento y en la competencia;
- c) Si no se usa el número dorsal, el atleta no puede comenzar o continuar; y
- d) el Número dorsal debe mostrar el número asignado lo más grande posible, pero no debe ser inferior a 20 mm de alto.

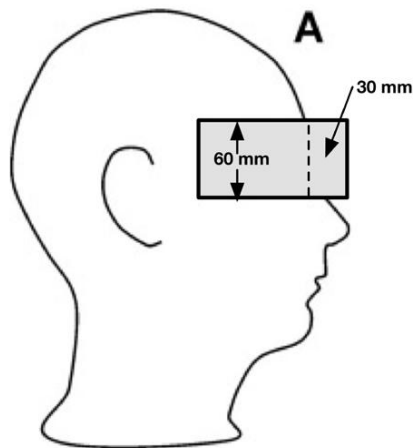
9.13.3 **Identidad nacional del COI**

La abreviatura COI de la nación del atleta y el Apellido del atleta y la primera inicial deben mostrarse en letras latinas (abreviatura COI en la parte superior) en la parte posterior del área del hombro de la prenda de tiro exterior y encima del Número dorsal). La bandera nacional se puede mostrar en el lado izquierdo de la abreviación de la nación del COI.



9.13.4 Anteojerias

Se permiten anteojerias laterales sujetas al sombrero, gorra, anteojos o a la banda para la cabeza, que no excedan los 60 mm de profundidad. Las anteojerias no deben extenderse más hacia adelante que el punto central de la frente cuando se ven desde un costado. Se permite un tapaojo frontal que no exceda los 30 mm de ancho.



9.14 PROCEDIMIENTOS DE RESULTADOS, CRONOGRAMA Y CALIFICACIÓN (RTS)

El miembro del jurado responsable de los resultados de escopeta, el tiempo y los procedimientos de puntuación serán designados entre los miembros del jurado designados por la ISSF o por el delegado técnico en cooperación con el presidente del jurado de escopeta.

9.14.1 Oficina RTS

9.14.1.1 Es obligación de la Oficina de RTS ANTES de la competencia:

- a) Preparar tarjetas de puntuación para cada escuadra; y
- b) Asegúrese que la tarjeta de puntuación correcta esté con la escuadra correcta en el Polígono correcto.

9.14.1.2 Es deber de la Oficina de RTS después de cada ronda:

- a) Recibir y verificar los totales de los blancos alcanzados y verificar los resultados;
- b) Puntuaciones de registro;
- c) Publicar puntajes preliminares en el tablero de anuncios del Polígono inmediatamente; y
- d) Si algún resultado es sobresaliente debido a una protesta, tales puntajes deben ser omitidos por el momento y los puntajes restantes publicados.



- 9.14.1.3 Es obligación de la Oficina de RTS al finalizar cada día de Tiro:
- a) Total de los puntajes oficiales dentro del menor tiempo posible;
 - b) Preparar resultados preliminares exactos para su distribución a la prensa, oficiales del equipo, jurado y delegado técnico;
 - c) Preparar y publicar resultados finales precisos inmediatamente;
 - d) Publique los Resultados Finales correctos que contengan Apellido completo, primer nombre completo (sin abreviaturas), los Números Dorsales y abreviaturas COI de la nación de cada atleta tan pronto como sea posible después del cierre de cualquier período de protesta aplicable; y
 - e) El Comité Organizador debe conservar las tablas de puntuación de polígono, que muestran los resultados, por un mínimo de 12 meses después de la conclusión de la competencia.

9.14.2 **Procedimiento de puntuación**

El puntaje se hace oficialmente en cada Polígono para cada ronda de 25 blancos en Trap y Skeet o 15 dobles en eventos de Doble Trap:

- a) En todos los Campeonatos ISSF, los puntajes individuales deben mantenerse en cada Polígono por dos (2) personas separadas, estos son generalmente árbitros asistentes;
- b) Una persona debe mantener una tarjeta de puntuación oficial permanente;
- c) La segunda persona debe mantener un marcador manual, excepto que cuando se usa un marcador electrónico, debe ser mantenido por el Árbitro.

9.14.3 **Pizarra de resultados**

9.14.3.1 Polígonos con marcadores electrónicos

El Árbitro debe controlar el funcionamiento del marcador electrónico y asegurarse que los resultados estén registrados correctamente.

9.14.3.2 Dos (2) personas deben ser designadas como Árbitros Asistentes de la siguiente manera:

- a) La 1ra. persona debe colocarse al costado de la línea de tiro para fungir como Árbitro Auxiliar y mantener la tarjeta de puntuación oficial permanente;
- b) La segunda persona debe estar ubicada al otro lado de la línea de tiro para funcionar como Árbitro Auxiliar; y
- c) Se puede designar a una tercera persona para mantener el cuadro de mando oficial y, en este caso, las otras dos personas solo funcionarán como árbitros asistentes.



9.14.3.3 Errores en Pizarra de resultados

Si en cualquier etapa el marcador visible exhibe un puntaje incorrecto, el Árbitro debe detener el tiro inmediatamente y con un mínimo de demora debe tomar las medidas necesarias para corregirlo. Si por alguna razón, no es posible corregir la pantalla, se tomará la siguiente acción:

- a) El marcador oficial debe ser examinado y verificado hasta el punto donde el marcador electrónico falló;
- b) Luego, si es posible sustituir rápidamente un marcador manual, ingrese los puntajes hasta el punto de falla y continúe la ronda;
- c) Si no es posible sustituir un marcador manual, se debe introducir un cuadro de mando adicional, los puntajes verificados ingresados y la ronda debe continuar con el segundo cuadro de mando bajo el control de una persona calificada nombrada por el Jefe de Árbitros; y
- d) En el caso que exista una diferencia en los puntajes registrados entre los dos (2) cuadros de mando, debe prevalecer lo que está bajo el control del oficial designado por el Jefe de Árbitros.

9.14.3.4 Polígonos con marcadores manuales

Tres (3) personas deben ser designadas como Asistentes de árbitros, de la siguiente manera:

- a) La primera persona debe colocarse en el lado izquierdo o derecho del rango para actuar como Árbitro Auxiliar y también mantener el marcador manual;
- b) La segunda persona debe colocarse en el lado opuesto y actuar como Árbitro Asistente.
- c) La tercera persona debe colocarse en la parte posterior de la línea de tiro para mantener un cuadro de mando oficial permanente y también para verificar que los puntajes que se muestran en el marcador manual estén registrados correctamente;
- d) Cada anotador debe marcar la carta o tablero de forma independiente, pero basándose solo en la decisión dada por el Árbitro;
- e) Al final de cada ronda, los resultados deben ser comparados y los puntajes correctos ingresados en el cuadro de mando oficial antes de ser entregados a la Oficina de RTS; y
- f) Los puntajes que se muestran en el marcador manual deben prevalecer si hay diferencias no resueltas.



9.14.4 **Certificación de resultados**

Cuando se completa una ronda y los resultados individuales han sido comparados, leídos en voz alta y acordados por cada atleta, el Árbitro y cada atleta deben firmar o poner sus iniciales, a menos que el atleta no esté de acuerdo con el resultado y es su intención hacer una protesta

9.14.5 **Resultados**

9.14.5.1 **Eventos individuales**

Para cada atleta, los resultados de cada ronda deben registrarse de manera legible en cuadros de mando oficiales y el total de las rondas de Calificación, la Final y cualquier shoot-off debe registrarse y los puntajes clasificados en orden descendente (Vinculación - ver Reglas 9.15.1.1 y 9.18 .3.4).

9.14.5.2 **Eventos por equipo**

a) Se deben registrar las puntuaciones de cada miembro del equipo y se debe sumar la cantidad de blancos alcanzados por los miembros de cada equipo en cada una de las rondas de clasificación y los puntajes del equipo clasificados en orden descendente (empates - ver la Regla 9.15.3) .

b) Un equipo, del cual un miembro ha sido descalificado, no debe clasificarse y debe mostrarse en la lista de resultados con la observación "DSQ".

9.15 **EMPATES Y SHOOT-OFFS**

9.15.1 **Competiciones con finales**

Los empates en los eventos olímpicos con Finales se decidirán de acuerdo con las siguientes Reglas



9.15.1.1 **Empates antes de las finales:**

- a) Si dos o más atletas están empatados por un lugar en la Final (con puntajes perfectos o iguales), su clasificación de Clasificación y los lugares en la Final se deben decidir por un desempate de acuerdo con las Reglas para Trampa, Doble Trampa o Skeet. Su orden de tiros en el desempate se determinará por sorteo.
- b) En caso de más de un "shoot-off", el más alto se debe disparar primero;
- c) Si el resultado del shoot-off de los atletas que califican para la Final es el mismo, esos atletas deben continuar el shoot-off hasta que se rompa el empate, a fin de establecer su ranking de clasificación; Cualquier atleta restante con el mismo resultado de desempate que no gane un lugar en la Final (lugares 7 y siguientes) debe tener su clasificación determinada de acuerdo con la regla de Cuenta atrás (ver 9.15.1.3);
- d) A ningún atleta que no esté en su posición asignada y listo para disparar a la hora oficial de inicio no se le debe permitir participar en el desempate y se le asignará automáticamente el lugar más bajo en el desempate utilizando su puntaje de calificación;
- f) Durante los desempates antes de las Finales, los límites de tiempo de preparación deben ser monitoreados por un dispositivo de cronometraje electrónico (9.18.2.5) que debe ser manejado por un Árbitro seleccionado entre los Árbitros designados (9.18.2.6 b).

9.15.1.2 **Regla de conteo regresivo**

Cualquier vínculo que se rompa por este método debe decidirse de la siguiente manera:

- a) Se deben comparar las puntuaciones de la última ronda de 25 blancos (Doble Trap 15 Dobles). El ganador es el atleta con el puntaje más alto en esa ronda;
- b) En un caso en el que el empate aún no está roto, la ronda antes del último debe ser comparada y si aún no está rota, la ronda antes de eso y así sucesivamente; y
- c) Si los resultados de todas las rondas siguen siendo iguales, los empates deben decidirse contando hacia atrás, blanco por blanco, desde el último blanco de la última ronda (y si es necesario, el anterior a la última ronda, etc.) hasta encontrar cero (0). Si los atletas empatados tienen ceros (0) en el mismo blanco, el conteo continuará hasta que se rompa el empate.



9.15.1.3 **Clasificaciones (Rankings)**

Los puntajes empatados individuales que ocupen el séptimo lugar y los que están por debajo, no decididos por un desempate, deben clasificarse de acuerdo con la regla de Cuenta atrás. En caso de un empate absoluto, los atletas empatados compartirán el mismo ranking, con sus nombres listados en orden alfabético de acuerdo con sus apellidos.

9.15.2 **Competiciones sin finales**

9.15.2.1 **Empates individuales**

Los empates en un evento o categoría no olímpica y en otras competiciones donde no hay Final se decidirán de la siguiente manera;

9.15.2.2 **Empates con puntajes perfectos**

Estos no se romperán, pero compartirán el primer lugar con los nombres enumerados en orden según el alfabeto latino (apellidos). Las siguientes clasificaciones deben estar apropiadamente numeradas.

9.15.2.3 **Empates para los primeros tres (3) puestos**

Estos deben decidirse por un shoot-off:

a) Las posiciones de inicio se decidirán por el ranking de Calificación interino (el atleta de resultado mayor dispara primero);

b) Cuando varios atletas están empatados en más de un (1) lugar de clasificación, Ej: dos empatados en el segundo lugar (lugares 2 y 3) y dos atletas empatados en el quinto lugar (lugares 5 y 6) , todos dispararán en el mismo Polígono para determinar la clasificación individual; y

c) El empate para la posición de clasificación más baja se romperá primero, seguido de la siguiente posición hasta que todos los empates se rompan. Todos los atletas empatados se clasificarán de acuerdo con el puntaje de la serie de desempate (shoot-off).

9.15.2.4 **Empate para el Cuarto lugar y debajo**

Los puntajes empatados individuales que se clasifican en el cuarto lugar y debajo, no decididos por un shoot-off, se deben clasificar de acuerdo con la regla de Cuenta atrás.



9.15.3 Empates de Equipos

Si dos o más equipos tienen los mismos puntajes, los rankings deben decidirse por el puntaje combinado de los miembros del equipo en la última ronda de blancos, luego por el siguiente hasta la última ronda, etc. hasta que se rompa el empate. Si el empate no está roto (es decir, todos los puntajes combinados de los miembros del equipo son iguales, en todas las rondas), los empates deben decidirse contando hacia atrás, desde el puntaje combinado de los miembros del equipo del último blanco de la última ronda (y si es necesario, al lado del último blanco o al lado de la última ronda, etc.). El equipo con el puntaje combinado más bajo del último blanco recibirá la clasificación más baja.

Ejemplo:

EQUIPO 1

Shooter 1 XXXXXXXXXXXXXOOXXXXXOXXXX 22

Shooter 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXO 24

Shooter 3 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXOXXXOX 23

369 2nd

EQUIPO 2

Shooter 1 XXXXXXXXXXXXXOXXXXXXXXOXXXX 23

Shooter 2 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXOXX 24

Shooter 3 XXXXXXOXXXXXXXXXXXXXOXOX 22

369 1º

9.15.4 Shoot-off

9.15.4.1 Generalidades

a) Si la hora del shoot-off no se anuncia con anticipación, los atletas involucrados deben permanecer en contacto con la oficina de competencia ya sea personalmente o a través de su Líder de equipo para estar listos para disparar cuando se convoque el shoot-off ; y

b) Cualquier atleta que no esté en su posición asignada y listo para disparar a la hora de inicio oficial será declarado "AUSENTE", no podrá participar en el desempate y se le asignará automáticamente el lugar más bajo en el shoot-off usando su puntaje de calificación.



9.15.4.2 **Shoot-offs antes de las Finales**

Los shoot-off antes de las Finales deben llevarse a cabo en blancos estándar, excepto cuando se pueden usar blancos de destello del mismo tipo que los utilizados en rondas de Calificación. Los shoot-off antes de las Finales deben comenzar dentro de un máximo de treinta (30) minutos después que se complete el tiro regular.

9.15.4.3 **Shoot-off en finales**

Los disparos en las Finales deben llevarse a cabo de acuerdo con las reglas de desempate de las Finales en 9.18.3.4.

9.15.4.4 **Tiempo de preparación del atleta en los shoot-off antes de las finales**

Después que el árbitro da el comando "START", o después que el atleta precedente haya disparado a un blanco regular, un atleta debe tomar posición, cargar su arma y llamar al blanco, o doble, dentro de los doce (12) segundos de haber ocupado la estación en Trap Y Doble Trap o dentro de 15 segundos para Skeet. Se debe usar un dispositivo de temporización para controlar el tiempo de preparación en los shoot-off. En caso de incumplimiento de este límite de tiempo, se aplicarán sanciones.

9.15.5 **Procedimientos de shoot-off antes de las finales (trap, doble trap, Skeet)**

9.15.5.1 **SEGURIDAD:**

Ningún atleta puede colocar un cartucho en ninguna parte de la escopeta hasta que esté parado en la estación y preparándose para disparar.



9.15.5.2 **Trap**

- a) Antes que comience el Shoot-Off, se lanzará un blanco de mano izquierda y derecha desde cada una de las cinco (5) estaciones. Todos los atletas empatados deben alinearse detrás de la Estación 1 en el orden determinado por su clasificación (el atleta de mayor puntaje debe disparar primero). Comenzando en la Estación 1 deben disparar a blancos regulares hasta que el empate se rompa de acuerdo a la siguiente secuencia: Estación 1 izquierda, 2 Estación derecha, Estación 3 izquierda, Estación 4 derecha, Estación 5 izquierda, luego Estación 1 de nuevo esta vez disparando a un blanco derecho y así sucesivamente;
- b) El primer atleta debe, por comando, moverse a la estación, cargar y pedir el blanco como se muestra en a) arriba;
- c) Solo se permite un (1) tiro a cada blanco; la escopeta debe cargarse con un (1) cartucho solamente; el segundo cañón no debe cargarse con ningún cartucho vacío, falso o cargado. Para una primera violación, el atleta recibirá una Advertencia (Tarjeta amarilla). Para cualquier segunda violación o subsecuente, el blanco será declarado "LOST";
- d) Después de disparar, el atleta debe moverse hacia la parte trasera del atleta (s) que aún no haya disparado;
- e) Cada atleta empatado debe a su vez hacer lo mismo;
- f) Si después que todos los atletas han disparado en la Estación 1 y permanece el empate, todos los atletas empatados deben moverse a la Estación 2 y repetir el procedimiento; y
- g) Este sistema de estación de tiro por tiro debe continuar mientras haya un empate.
- h) Si un atleta dispara involuntariamente fuera de turno, el resultado del tiro debe registrarse y el atleta recibe una Advertencia oficial (Tarjeta amarilla). Cualquier repetición debe dar como resultado que el tiro sea declarado "LOST".



9.15.5.3 **Skeet**

- a) Antes que comience el desempate, el primer atleta debe pararse inmediatamente detrás de la Estación 4 y se le permite ver un doble regular;
- b) Todos los atletas empatados dispararán sucesivamente en la Estación 4 en el orden que decidido por su clasificación provisional de Calificación (el atleta de mayor puntaje disparará primero);
- c) Después que el árbitro declare "START", el primer atleta debe moverse a la estación, cargar y disparar a un doble regular (alto / bajo). Luego debe abandonar la estación e ir a la retaguardia de los atletas que todavía tienen que disparar;
- d) Todos los atletas empatados deben hacer lo mismo;
- e) Los atletas que pierden la mayor cantidad de blancos después de cada doble son los perdedores y deben retirarse;
- f) Todos los que todavía están empatados deben permanecer, y el primer atleta debe moverse a la estación, cargar y disparar a doble inversa (bajo / alto). Luego debe abandonar la estación e ir a la retaguardia de los atletas que todavía tienen que disparar;
- g) Todos los atletas que aún están en el empate deben hacer lo mismo; y
- h) Si los empates no se rompen, este procedimiento de disparar a un doble regular y un doble a la inversa debe continuar hasta que se determinen todos los resultados.
- i) Si un atleta dispara involuntariamente fuera de turno, el resultado de los disparos debe registrarse y el atleta recibe una Advertencia oficial (Tarjeta amarilla). Cualquier repetición debe dar como resultado que los blancos sean declarados "LOST".

9.16 **VIOLACIONES DE REGLAS**

El Jurado, el Jefe de Árbitros (CRO) y el Árbitro decidirán infracciones de las reglas basadas en 3 clases de infracciones o violaciones de las Reglas:

- a) "ABIERTO" - sin ocultar;
- b) "TÉCNICO" - infracciones de reglas menores; y
- c) "OCULTO": infracciones deliberadas o muy graves de las normas o de seguridad.

- 9.16.1 El Jurado es responsable de examinar y decidir el grado de penalización que se impondrá por todas las infracciones denunciadas, que no se imponen automáticamente de acuerdo con estas reglas.



9.16.2 Cuando se muestran tarjetas de infracción, deben ir acompañadas por el comando "Advertencia" (Tarjeta amarilla), "Deducción" (Tarjeta verde) o "Descalificación" (Tarjeta roja) según corresponda, de manera que no quede ninguna duda en la mente del infractor en cuanto al significado de la acción tomada. No es necesario mostrar una tarjeta de advertencia antes de la emisión de tarjeta de deducción o descalificación.

9.16.3 **ADVERTENCIA** (Tarjeta amarilla)

9.16.3.1 **Violaciones abiertas**

En el caso de violaciones iniciales abiertas de las reglas, tales como:

- a) violación del código de vestimenta;
- b) interrupción innecesaria del disparo;
- c) Recibir entrenamiento ilegal durante la competencia;
- d) intrusión no autorizada en el área de competencia;
- e) conducta antideportiva;
- f) intento deliberado de evadir el espíritu de las reglas; o
- g) Cualquier otro incidente que requiera la emisión de una advertencia.

9.16.3.2 Una Advertencia (Tarjeta Amarilla) indicada en la tarjeta de puntaje correspondiente por un Miembro del Jurado, CRO o Árbitro, se dará primero para que el atleta, Entrenador o Jefe de Equipo pueda tener la oportunidad de corregir la falla.

9.16.3.3 Si un atleta no corrige la falla indicada dentro del tiempo estipulado, se impondrán sanciones.

9.16.3.4 En infracciones repetidas por un entrenador u otro oficial del equipo, el Jurado requerirá que el infractor abandone las inmediaciones del campo de tiro por el resto de la ronda y el atleta puede ser penalizado.

9.16.3.5 **Violaciones técnicas**

En el caso de violaciones técnicas iniciales durante una ronda de competencia como:

- a) falla del pie;
- b) Exceder el límite de tiempo permitido para solicitar el tiro;
- c) En Skeet, la posición LISTO del atleta no está de acuerdo con las reglas;
- d) En Skeet, excepto en la Estación 8, el atleta abre el arma entre los dos (2) disparos individuales en la misma estación; o
- e) Seguir o apuntar con la escopeta hacia un blanco de tiro lento o rápido sin disparar.



- 9.16.3.6 **Una advertencia (tarjeta amarilla)** indicada en la tarjeta de puntaje relevante, será mostrada a cualquier atleta transgresor por un árbitro. Por cada segunda ocurrencia o subsecuente en una ronda de cualquiera de las infracciones mencionadas anteriormente, el atleta debe ser penalizado por el Árbitro de acuerdo con las Reglas Técnicas Especiales para cada evento (Trap: 9.8.8.4; Doble Trap: 9.9.8.3; Skeet: 9.10.8). Esto debe indicarse en la pizarra de resultados por el Árbitro antes de enviar la tarjeta a la Oficina de RTS.

Procedimiento de Árbitro: El Árbitro debe ordenar "STOP", informar al atleta de la penalización y mostrar la Tarjeta Verde, ajustar el marcador e indicar al siguiente atleta que continúe.

9.16.4 **Deducción** (Tarjeta verde)

- 9.16.4.1 La deducción de blancos por otras infracciones impuestas por al menos dos (2) Miembros del Jurado debe tomarse de la ronda en la cual ocurrió la infracción.

La deducción de un (1) punto debe darse en cada instancia para:

- a) Impedir a otro atleta de una manera antideportiva;
- b) No estar presente o no proporcionar un sustituto adecuado cuando sea necesario para actuar como Árbitro Auxiliar;
- c) Si cuando se le pide que brinde una explicación de un incidente, un atleta da información falsa consciente y deliberadamente;
- d) Si el atleta no se reporta a tiempo para la etapa Semifinal; y
- e) Interferir con el equipo Polígono después de una violación inicial.

9.16.4.2 **Ronda no completa**

La deducción de todos los puntos restantes en la ronda debe ser aplicada por la mayoría del Jurado en los casos en que un atleta abandona el campo de tiro sin completar la ronda y sin el permiso del Árbitro.

9.16.4.3 **Atleta ausente**

Si un atleta no está presente en el Polígono cuando se marca su nombre en la Pizarra de resultados, el Árbitro debe Nombrar el Número Dorsal del atleta y su nombre en voz alta tres (3) veces dentro de un (1) minuto. Si el atleta no aparece al final de ese minuto, el Árbitro debe declararlo como "AUSENTE" y no debe permitírsele unirse a la escuadra y el tiro debe comenzar sin él.



9.16.4.4 **Recuperar la ronda de atleta ausente**

a) Un atleta que es declarado "AUSENTE" debe presentarse ante el Jefe de Árbitros antes que la escuadra haya terminado esa ronda y pedir permiso para disparar la ronda perdida. De lo contrario, puede resultar en una descalificación; y

b) Luego se le permitirá al atleta disparar la ronda perdida a la hora y en el Polígono decidido por el Jefe de Árbitros con una deducción de tres (3) puntos que se aplicarán en los últimos tres (3) blancos impactados en la ronda recuperada. El atleta debería, si es posible, tirar una ronda de recuperación en el mismo Polígono que él tuvo que abandonar.

9.16.4.5 **Circunstancias excepcionales**

Si un atleta llega tarde a una competencia o no se presenta ante el Jefe de Árbitros antes que la escuadra haya terminado esa ronda y se puede demostrar que la tardanza se debió a circunstancias fuera de su control, el Jurado siempre que sea posible, dará la oportunidad para participar sin interrupción del programa general de tiro. En este caso, el jefe de árbitros determinará dónde y cuándo tirará y no se impondrá ninguna penalización.

9.16.5 **Descalificación (Tarjeta roja)**

9.16.5.1 La descalificación (Tarjeta roja) es impuesta de acuerdo con 9.4.1.1 o 9.4.3.2 c) para infracciones que involucren escopetas, cintas de marcador de Skeet o municiones. La descalificación según 9.16.5.2 (abajo) solo puede imponerse por decisión de la mayoría del Jurado. La descalificación de un atleta es expresada por el Jurado mostrando una Tarjeta Roja con la palabra "Descalificación". Si un atleta es descalificado durante cualquier fase de un evento (Calificación o Final), los resultados para ese atleta para todas las fases de ese evento debe eliminarse y el atleta debe figurar al final de la lista de resultados con una explicación sobre por qué el atleta fue descalificado



9.16.5.2 La **descalificación** (Tarjeta roja) a un atleta, o la prohibición de permanecer en el Polígono de un Jefe de equipo o Entrenador puede otorgarse por:

- a) Violaciones graves de la seguridad y violaciones de las normas de seguridad;
- b) Manejar un arma de manera peligrosa (las descargas accidentales repetidas pueden ser motivo de consideración);
- c) Manejo de una escopeta cargada después que se haya dado una orden de "STOP";
- d) Repetición de incidentes que ya han sido objeto de una advertencia o deducción;
- e) Abuso deliberado de cualquier equipo o funcionario de Polígono;
- f) Rechazo continuo por parte de un atleta para actuar como Árbitro Auxiliar;
- g) Error deliberado de disparar una ronda que se perdió previamente;
- h) Proporcionar información falsa consciente y deliberadamente en un intento deliberado de ocultar los hechos en casos graves; o
- i) Casos en los que las violaciones se ocultan deliberadamente.

9.17 **PROTESTAS Y APELACIONES**

9.17.1 **Desacuerdo con una decisión de árbitro**

9.17.1.1 **Acción por parte del atleta**

- a) Si un atleta no está de acuerdo con la decisión de un árbitro con respecto a un blanco en particular, debe actuar inmediatamente antes que el siguiente atleta dispare, levantando un brazo y diciendo "PROTEST";
- b) El Árbitro debe interrumpir temporalmente el tiro y después de escuchar las opiniones de los Árbitros Asistentes, tomar su decisión. No se aceptarán protestas después que el próximo atleta dispare (ver también 9.18.6).

9.17.1.2 **Acción por parte del Oficial de equipo**

- a) Si un oficial del equipo no está satisfecho con la decisión final del Árbitro, a excepción de blancos "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR", no debe retrasar el tiro, pero debe atraer la atención de el Árbitro quien hará una anotación en la tarjeta de puntaje que el atleta continúa bajo protesta; y
- b) La protesta debe ser resuelta por el Jurado.



9.17.2 **Protestas verbales**

Cualquier atleta o funcionario del equipo tiene derecho a protestar respecto de una condición de la competencia, o una decisión o acción de un oficial de competencia de forma inmediata y verbal a un miembro del jurado, al CRO, al Jefe de Referees o a un referee.

9.17.2.1 Tales protestas pueden hacerse en los siguientes asuntos:

- a) Que no se siguieron las Reglas ISSF;
- b) Que no se siguió el programa de competencia actual;
- c) Desacuerdo con una decisión o acción de cualquier oficial de competición;
- d) Que un atleta fue impedido o molestado por otro atleta, un oficial de competición, espectadores, los medios u otras personas o causas.

Nota: Solo el atleta involucrado puede cuestionar una decisión del Árbitro sobre un blanco "HIT", "LOST", "NO TARGET" o "IRREGULAR" tomando medidas como en la Regla 9.17.1.1.

9.17.2.2 Los oficiales de la competencia quienes reciben protestas verbales deben considerarlos de inmediato, tomar medidas inmediatas para corregir la situación o remitir el asunto al Jurado para que tome una decisión. El Tiro puede detenerse temporalmente si es absolutamente necesario.

9.17.3 **Protestas Escritas**

- a) Cualquier atleta u oficial de equipo que no esté de acuerdo con la acción o decisión tomada en una protesta verbal puede presentar una protesta formal por escrito al Jurado;
- b) Se puede presentar una protesta por escrito (Formulario de protesta P) sin hacer primero una protesta verbal.

9.17.3.1 **Tiempo límite de protesta**

Cualquier protesta por escrito (Formulario de protesta P) debe enviarse a un miembro del jurado dentro de los diez (10) minutos posteriores al final de la ronda en la que ocurrió el presunto incidente. La protesta debe ir acompañada de una tarifa de 50,00 euros. Si la protesta es denegada, la tarifa debe entregarse al Comité Organizador; si la protesta es confirmada, la tarifa debe ser devuelta.

9.17.4 **Apelaciones**

En caso de desacuerdo con una decisión del Jurado, el asunto puede ser presentado al Jurado de Apelación, excepto las decisiones de un Jurado de Protesta de Finales que no pueden ser apeladas.



9.17.4.1 **Tiempo límite de apelación**

Tales apelaciones deben presentarse por escrito a más tardar veinte (20) minutos después que se haya anunciado la decisión del Jurado. La apelación debe ir acompañada de una tarifa de 100,00 euros. Si la apelación es denegada, la tarifa debe entregarse al Comité Organizador; si se confirma la apelación, se debe devolver la tarifa.

9.17.4.2 **Decisión del jurado de apelación**

La decisión del Jurado de Apelación o el Jurado de Protesta de Final es FINAL.

9.18 **FINALES EN EVENTOS OLIMPICOS**

Las finales pueden llevarse a cabo en un Polígono separado designado como un Intervalo de Finales que no se usa para competiciones de Calificación o en uno de los Polígonos utilizados para las competiciones de Clasificación.

9.18.1 **Formato de las finales:**

- a) El programa completo (Reglamentos Generales, 3.3.2.3 y 3.3.4) debe ser disparado en cada evento Olímpico como una Calificación para la Final. Los seis (6) atletas de más alto puntaje en la Clasificación avanzan a la Final;
- b) Las finales consisten en finalistas disparando en una serie de secuencias de blancos, con eliminaciones progresivas que comienzan después que todos los finalistas dispararon a la cantidad requerida de blancos (25, 30 o 20 blancos, dependiendo del evento) y continuando hasta que las medallas de oro y plata estén decididas; y
- c) Los finalistas comienzan en cero; los puntajes de la Calificación no se llevan adelante; los resultados de todas las etapas de una Final son acumulativos.



9.18.2 **Requisitos generales para Finales**

9.18.2.1 **Facilidades para las finales**

Un Polígono con una gran tribuna de espectadores debe ser designado como el Polígono de Finales de escopeta. Debe tener un área designada de Presentación donde se puedan reportar los atletas y se puedan realizar los controles de los cartuchos

9.18.2.2 **Hora de presentación:**

a) Los atletas en la Final, su entrenador u oficial del equipo deben presentarse al Polígono de Final a más tardar 30 minutos antes de la Hora de Inicio de la Final para el control de cartucho, excepto en los Juegos Olímpicos, los atletas en la Final deben presentarse 30 minutos antes;

b) Los atletas deben presentarse al Polígono de Finales al menos 15:00 minutos antes del comienzo de la Final. No se pueden traer cartuchos adicionales al Polígono de finales;

c) Se deducirá una penalización de un (1) punto del puntaje del primer blanco impactado en la Final si el atleta no se presenta a tiempo;

d) Los atletas deben Presentarse con su equipo, vestimenta de competición y un uniforme del equipo nacional que se pueda usar en la Ceremonia de Premiación. El Jurado debe confirmar que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y naciones están correctamente registrados en el sistema de resultados y en los marcadores. Los jurados deben completar los controles de cartucho y equipo tan pronto como sea posible después que los atletas se presenten; y

e) Cualquier finalista que no se presente para el inicio de la presentación no comenzará y se clasificará el último en la final.

9.18.2.3 Hora de inicio. La hora de inicio para una final es cuando el árbitro ordena "READY para el primer tiro de competición.

9.18.2.4 Puestos de inicio y números Dorsal. Se deben emitir nuevos números de dorsal (1-6) para las Finales. Las posiciones de inicio en una Final se asignan de acuerdo con el ranking de Calificación, con el atleta de mayor puntaje con dorsal número 1. En los shoot-off para decidir medallas, los atletas deben disparar en orden de número Dorsal (el número más bajo tira primero).

9.18.2.5 Pruebas de disparos y demostración de blancos. Antes del comienzo de una Final, se deben mostrar los blancos y se debe permitir que los finalistas prueben el fuego.

9.18.2.6 Equipo especial. Las Finales deben estar equipadas con un sistema de altavoces para el Anunciador y un técnico de sonido, asientos para los miembros del Jurado y el entrenador de cada finalista, un marcador oficial (electrónico o manual) y un sistema de cronometraje electrónico para controlar los límites de tiempo de preparación



9.18.2.7 **Oficiales de Finales.** El siguiente personal conducirá y supervisará la Final:

a) Árbitro. Un oficial experimentado con una licencia de árbitro de escopeta ISSF debe conducir la Final;

b) Árbitro asistente y Árbitro del sistema de cronometraje.

Se deben designar dos árbitros como árbitros asistentes para ayudar y asesorar al árbitro a cargo. Se debe designar un árbitro para administrar el dispositivo electrónico de tiempo. Todos los árbitros serán seleccionados por el Jefe de árbitros entre los árbitros de la competencia designados.

c) Jurado de la competencia. El Jurado de Competición debe supervisar la conducción de la Final. Un (1) miembro del jurado debe ser designado como el miembro del jurado a cargo;

d) Jurado de Protesta Final. Un (1) miembro del Jurado de Apelación, el Miembro del Jurado a Cargo y un (1) otro miembro del Jurado de Competición, designado por el Delegado Técnico y el Presidente del Jurado, deben decidir cualquier protesta que se pueda hacer durante el Final;

e) Oficial técnico. El Proveedor de resultados oficiales 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 pondrá en contacto directamente con el Jurado-Miembro a Cargo y el Árbitro, para que las decisiones apropiadas se tomen rápidamente; y

f) Anunciador. Un oficial designado por la ISSF o el Comité Organizador debe ser responsable de presentar a los finalistas, anunciar puntajes y proporcionar información a los espectadores.

g) Técnico de sonido. Un técnico responsable de operar el sistema de sonido y música durante las competiciones.

9.18.2.8 **Producción final y música.** La realización de una final debe usar color, música, anuncios, comentarios, puesta en escena y comandos de CRO en una presentación deportiva total que retrata a los atletas y sus actuaciones competitivas de la manera más atractiva y emocionante para las audiencias de espectadores y televisión.

9.18.3 **Procedimientos de competencia.** Las competiciones finales se llevan a cabo de acuerdo con estos procedimientos. Las Reglas Técnicas para cada evento también se aplican a las Finales, excepto cuando las diferencias se describen en esta Regla (Regla 9.18).



9.18.3.1 **Trap.**

Los finalistas disparan un tiro solo a cada blanco (ver Regla 9.15.5.2 c). Los finalistas ocupan las estaciones 1-2-3-4-5-6 en orden numérica dorsal (9.18.2.3, número dorsal más bajo en la estación 1). Después que cada atleta haya disparado en una estación, debe moverse a la siguiente para disparar en secuencia en esa estación. Se debe usar un sistema de temporización para controlar el límite de tiempo de preparación de 12 segundos. Cada Final consiste en una serie de secuencias de blancos seguidos de eliminaciones progresivas que continúan hasta que se deciden las medallas de oro y plata, de la siguiente manera:

- a) Después que los seis finalistas completan una ronda normal de 25 blancos, se elimina al 6º clasificado, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (número de dorsal más alto);
- b) Después que los cinco finalistas restantes disparen a otros 5 blancos y completen 30 blancos, se elimina al 5º lugar, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (número de dorsal más alto);
- c) Después que los cuatro finalistas restantes disparen a otros 5 blancos y completen 35 blancos, se elimina al 4º lugar, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- d) Después que los tres finalistas restantes disparen a otros 5 blancos y completen 40 blancos, se elimina al atleta del 3er lugar (medallista de bronce), en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- e) Las secuencias de 5 blancos en b), c) y d) anteriores consisten en 2 blancos seleccionados a la izquierda, 2 a la derecha y 1 al azar para cada finalista;
- f) Después que los dos finalistas restantes disparen a otros 10 blancos y completen 50 blancos, se decide el 1er y el 2do lugar (medallas de oro y plata), en caso de empate hay un desempate inmediato (shoot-off);
- g) La secuencia de 10-blancos en f) arriba consta de 4 izquierdos, 4 derechas y 2 líneas rectas elegidas al azar para cada finalista. El total de 25 blancos en b), c), d) y f) anterior, debe consistir en 2 izquierdos, 2 derechos y 1 blanco recto de cada una de las cinco estaciones para cada finalista; y
- h) Después de cada etapa de eliminación, los atletas restantes conservan sus posiciones originales.



9.18.3.2 Doble Trap.

Los finalistas disparan dos tiros por cada doble regular. Los finalistas ocupan las estaciones 1-2-3-4-5-6 en el orden del Número Dorsal (9.18.2.3, el Número Dorsal más bajo en la Estación 1). Después que cada atleta haya disparado en una estación, debe moverse a la siguiente para disparar en secuencia en esa estación. Se debe usar un sistema de temporización para controlar el límite de tiempo de preparación de 12 segundos. Cada Final consiste en una serie de secuencias de dobles seguidas de eliminaciones progresivas que continúan hasta que se deciden las medallas de oro y plata, de la siguiente manera:

- a) Después que los seis finalistas completen una ronda normal de 30 blancos (15 dobles), se elimina al 6º clasificado, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- b) Después que los cinco finalistas restantes disparen a otros 10 blancos (5 dobles) y completen 40 blancos, se elimina al 5º lugar, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- c) Después que los cuatro finalistas restantes disparen a otros 10 blancos (5 dobles) y completen 50 blancos, se elimina al 4º lugar, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- d) Después que los tres finalistas restantes disparen a otros 10 blancos (5 dobles) y completen 60 blancos, el atleta del 3er lugar (medallista de bronce) queda eliminado; en caso de empate, el atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal) es eliminado
- e) Después que los dos finalistas restantes disparen a otros 20 blancos (10 dobles) y completen 80 blancos (40 dobles), se deciden los lugares 1 y 2 (medallas de oro y plata), en caso de empate se produce un desempate inmediato (shoot-off);
- f) Las secuencias de 10 blancos (5 dobles) en b), c) y d) anteriores constan de 2 esquemas A dobles, 2 esquemas B dobles y 1 esquema C doble, en orden aleatorio, para cada finalista. El total de 30 blancos (15 dobles) en b), c) y d) anteriores, debe consistir en 1 esquema A doble, 1 esquema B doble y 1 esquema C doble de cada una de las 5 posiciones para cada finalista; y
- g) La secuencia de 20 blancos (10 dobles) en e) anterior consiste en 4 dobles del esquema A, 4 dobles del esquema B y 2 dobles del esquema C, en orden aleatorio, para cada finalista. Los dobles lanzados desde cada estación, para cada finalista, deben consistir en diferentes esquemas.
- h) Después de cada etapa de eliminación, los atletas restantes conservan sus posiciones originales.



9.18.3.3 **Skeet.**

Los finalistas dispararán en cada estación en orden de número Dorsal. Se debe usar un sistema de temporización para controlar el límite de tiempo de preparación de 30 segundos. Cada Final consta de series de secuencias de blancos 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 blancos, con un doble regular y un doble inverso en la estación 3, un doble regular en la estación 4, un doble regular y uno doble inverso en la estación 5, un doble regular y uno doble inversa en la estación 3, una doble inversa en la estación 4 y una doble regular y una doble inversa en la estación 5. Después que los seis finalistas completen 20 blancos, se eliminará al 6º clasificado, en caso de empate el atleta con la menor Clasificación de calificación (mayor número de dorsal) se elimina;
- b) Los cinco finalistas restantes dispararán otros 10 blancos, con un doble regular y un doble inverso en la estación 3, un doble regular en la estación 4 y un doble regular y uno doble inverso en la estación 5. Después de 30 blancos, el 5º lugar se eliminará, en caso de empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (mayor número de dorsal);
- c) Los cuatro finalistas restantes dispararán otros 10 blancos con un doble regular y un doble inverso en la estación 3, un doble inverso en la estación 4 y un doble regular y uno doble inverso en la estación 5. Después de 40 blancos, el 4º jugador ser eliminado, en caso de un empate se elimina al atleta con el ranking de Calificación más bajo (número de dorsal más alto);
- d) Los tres atletas restantes dispararán otros 10 blancos, con un doble regular y uno doble inverso en la estación 3, un doble regular en la estación 4 y un doble regular y uno doble inverso en la estación 5. Después de 50 blancos, el atleta del 3er lugar (medallista de bronce) será eliminado, en caso de un empate, el atleta con el ranking de clasificación más bajo (mayor número de dorsal) es eliminado;
- e) Los dos atletas restantes dispararán otros 10 blancos, con un doble regular y uno doble inverso en la estación 3, un doble inverso en la estación 4 y un doble regular y uno doble inverso en la estación 5. Después de 60 blancos, el 1º y 2º se deciden los lugares (medallas de oro y plata), en caso de empate hay un desempate inmediato; y
- f) En la estación 4, el Árbitro debe informar al primer finalista si el doble es un doble regular o doble invertido.



9.18.3.4 **Procedimientos de ruptura de empate (shoot-off).** Los empates para los lugares del tres al seis se dividirán de acuerdo con el orden numérico del Dorsal (Ranking de clasificación). Si hay un empate en el 1° y 2° lugar, el desempate comenzará inmediatamente y no se mostrarán los blancos o el tiro de prueba. El desempate se llevará a cabo de acuerdo con estos procedimientos:

a.) **TRAP.** Los atletas deben alinearse detrás de la Estación 1 en orden de número de Dorsal. Comenzando en la Estación 1, cada uno debe disparar a blancos regulares hasta que el empate se rompa de acuerdo con la siguiente secuencia: Estación 1 izquierda, Estación 2 derecha, 3 Estación izquierda, Estación 4 derecha, Estación 5 izquierda, luego Estación 1 de nuevo esta vez disparando a un blanco recto y así sucesivamente. Solo se permite un (1) disparo en cada blanco. Después de disparar, el atleta debe moverse hacia la parte trasera del atleta que aún tiene que disparar.

Nota: Límite de tiempo de preparación = 12 segundos.

b) **Skeet.** Los atletas empatados deben alinearse detrás de la Estación 3 en orden numérico. Los atletas deben disparar un doble regular; si el empate no se rompe con el primer doble, deben disparar un doble inverso en esa estación; si el empate no está roto avanzan a la Estación 4 para disparar un doble regular, y si el empate no se rompe, un doble reverso; esta secuencia continúa en la Estación 5 y luego de vuelta a la Estación 3, etc. hasta que se rompe el empate.

Nota: Límite de tiempo de preparación = 15 segundos.

9.18.3.5 Si durante un desempate, un atleta dispara involuntariamente fuera de turno, el resultado de los disparos debe registrarse y el atleta recibe una Advertencia oficial (Tarjeta amarilla). Cualquier repetición debe dar como resultado que los blancos sean declarados "LOST".



9.4.1 Procedure For Conducting Finals

Hora	Etapas	Procedimiento
a) 30:00 y 15:00 minutos antes	Los Finalistas se reportan para el control de cartucho	Los atletas en la final, sus entrenadores o jefes de equipo deben presentarse en el Polígono de Finales a tiempo (9.18.2.1). El Jurado los instruirá para que coloquen todos sus cartuchos en casillas numeradas (correspondientes al número dorsal). El jurado seleccionará los cartuchos para el control y las inspecciones de los equipos de conducción. Las verificaciones de cartuchos deben completarse antes de la presentación. Los atletas pueden abandonar el FOP y deben regresar al menos 15:00 min. antes del start de la final. No se puede traer cartuchos adicionales al FOP.
b) 10:00 minutos antes	Muestra de blancos y prueba de fuego	El Árbitro autorizará a los finalistas a completar sus calentamientos, realizar prueba de fuego y muestra de blancos de acuerdo con las reglas para cada evento..
c) 5:00 minutos antes	Armado para Presentación	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 Polígono.
d) 4:00 minutos antes	Presentación de Finalistas	El anunciador presentará, en orden de número dorsal (con el número uno a la derecha, frente a la audiencia), a los finalistas dando el nombre, el país y breve información sobre cada uno. También debe presentar al Árbitro y al Miembro del Jurado a Cargo.
e) 1:00 minuto antes	Preparation	Un (1) minuto antes del 1er. Tiro de la final, el Referee instruirá a los finalistas de ir a sus estaciones de tiro.
f) Start tiros de competición 0:00	Start de Final	El Árbitro le indicará al primer atleta que comience con el comando "READY". Cada atleta en Trap o Doble Trap tiene 12 segundos para llamar a cada blanco o doble. En Skeet, en cada estación, cada finalista tiene treinta (30) segundos después de ocupar la estación para pedir y disparar en dos dobles, excepto que en los shoot-off el tiempo de preparación es de 15 segundos.
g) Scoreboard Pauses		En las Finales Trap y Doble Trap, las pausas del marcador ocurren después que todos los finalistas hayan disparado a 5 blancos o 5 dobles y subsecuentemente después de cada 5 blancos o dobles. En final Skeet, los paros del marcador se realizarán después que todos los atletas hayan completado cada estación. Las producciones de TV usan estas pausas para mostrar a los espectadores puntajes actuales y clasificaciones. El Anunciador hará comentarios breves sobre los atletas y puntajes y, reconocerá a atletas eliminados o anunciará que se llevará a cabo un shoot-off. Después de 5-25 segundos, el Árbitro le indicará al primer atleta que comience los siguientes tiros con el comando "READY"



Hora	Etapas	Procedimiento
h)	Completamiento de la Final	Si no hay empate en el 1er lugar (medalla de oro), el Miembro a Cargo del Jurado inmediatamente declarará ".“RESULTS ARE FINAL.” Si hay un empate, el Miembro a Cargo del Jurado ordenará al Árbitro a conducir el desempate mediante shoot-off . Después que se rompe el empate, el miembro del jurado a cargo debe declarar inmediatamente que .“RESULTS ARE FINAL.”
i)	Después de la decisión de medallas	Después que el Miembro del Jurado a cargo declara “RESULTS ARE FINAL, reúne a los tres medallistas en el FOP y el anunciador debe reconocer a los ganadores de medallas anunciando: “THE BRONZE MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME) “THE SILVER MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME).” “THE GOLD MEDAL WINNER, REPRESENTING (NATION), IS (NAME).”

9.18.5 Mal funcionamiento Durante las Finales

a) Si el Árbitro decide que una escopeta con falla, o el mal funcionamiento de escopeta o munición, no es culpa del atleta, al atleta se le debe dar no más de tres (3) minutos para repararla u obtener otra aprobada, o reemplazar su munición. Si esto no puede hacerse dentro de los tres (3) minutos, el atleta debe retirarse.

b) Después que el mal funcionamiento se corrige o el atleta se retira, la Final debe continuar. La clasificación final de un atleta retirado estará determinada por la cantidad total de blancos impactados cuando ocurrió el mal funcionamiento.

c) Se le permite a un atleta un máximo de dos (2) fallas durante una Final, incluyendo cualquier desempate, ya sea que haya intentado o no corregir el mal funcionamiento.

d) Cualquier blanco regular en el que ocurra un mal funcionamiento adicional será declarado "LOST" ya sea que el atleta haya intentado disparar o no.



9.18.6

Protestas durante las finales

- a) Si un atleta no está de acuerdo con la decisión de un árbitro sobre: Blancos **“HIT” “LOST”, “NO TARGET” o “IRREGULAR”**, debe actuar inmediatamente antes que el siguiente tirador dispare, levantando un brazo y diciendo **“PROTEST.”**
- b) El Árbitro debe interrumpir temporalmente el Tiro y luego de escuchar las opiniones de los Árbitros Asistentes, tomar su decisión. No se aceptarán protestas después que el próximo atleta haya disparado.
- c) Cualquier otra protesta del atleta o entrenador será decidida por el Jurado de Protestas de Finales inmediatamente (9.18.2.6). La decisión del jurado de protestas de Final es definitiva y no puede ser apelada.
- d) Si hay una protesta en una final por cualquier asunto que no sea la decisión del árbitro sobre **“HIT” “LOST,” “NO TARGET” o “IRREGULAR” y es desestimada**, una penalización de dos (2) puntos debe ser aplicada a los últimos dos (2) blancos **“HIT”**.
- e) No se aplica ninguna tarifa de protesta en una Final.



9.18 EVENTO TRAP MIXTO POR EQUIPOS

9.19.1 Procedimientos Generales de Competición

9.19.1.1 Evento.

Esta Regla (9.19) provee reglas técnicas especiales para los eventos Trap Equipos Mixtos y Trap Equipos Mixtos Junior .

9.19.1.2 Composición de Equipos.

Los equipos mixtos deben ser equipos nacionales (sin naciones mixtas) con dos miembros del equipo, uno masculino y uno femenino (los equipos pueden incluir junior, 3.3.6. Ambos miembros del equipo deben usar el mismo tipo de ropa de competición con los colores nacionales y la identificación (consulte la página 136 y la Regla 6.20.2.2). En la Clasificación, los atletas usarán el mismo número dorsal que los de la competencia individual. Se emitirán nuevos números de dorsal después que se establezca el ranking de Clasificación, según 9.19.2.7.

9.19.1.3 Inscripción de Equipos.

Las naciones pueden ingresar un máximo de dos equipos en un evento de Equipo Mixto del Campeonato. La tarifa de inscripción para cada equipo es de 170,00 EUR (3.7.4.1). Los miembros del equipo pueden ser cambiados por otros atletas registrados en el Campeonato antes de las 12:00 horas del segundo día antes de la competencia de Equipo Mixto.

9.19.1.4 Formato de la Competición.

El evento será realizado en dos etapas:

- a) CLASIFICACIÓN
- b) FINAL

9.19.1.5 Programación.

En los Campeonatos ISSF, la Clasificación y la Final normalmente se programarán el mismo día después de los eventos individuales de Trap Mujeres and Trap Hombres.

9.19.1.6 Resultados de Equipos.

Las puntuaciones y las clasificaciones se basan en los puntajes totales de los dos miembros del equipo en cada etapa de la competencia..

9.19.1.7 Shoot-Offs.

- a) Shoot-offs serán usados para decidir:
 - Empates después de Clasificación para ocupar un puesto en la Final.
 - Empates después de Clasificación para posiciones 1 a 6 en la Final.



- Empate del 1er y 2do. Lugar en la Final.
- b) Shoot-offs después de la Clasificación:
 - Deben ser realizados en un Polígono distinto al de Finales.
 - La posición más alta del empate debe disparar primero.
 - El Equipo con la posición más alta en el ranking de Clasificación (Rule 9.15.3) dispara primero.
 - Los equipos podrán probar fuego y observar blancos.
- c) Shoot-offs durante la Final (solo empate en el primer puesto):
 - El equipo con el número dorsal más bajo tira primero.
 - No habrá pruebas de disparo o muestra de blancos.

9.19.1.8 Shoot-Off. Procedimientos.

- a) Regla 9.15.5.2 Los procedimientos de shoot-off de TRAP se usarán de la siguiente manera:
 - a) Ambos miembros de cada equipo empatado deben participar en el desempate.
 - b) Cada entrenador del equipo debe designar qué miembro del equipo (hombre o mujer) disparará al primer blanco.
 - c) Solo se permite un (1) disparo en cada blanco (9.15.5.2 c)).
 - d) Los atletas designados para disparar primero deben alinearse detrás de la estación 1 y disparar a un blanco regular de acuerdo con la Regla 9.15.5.2.
 - e) Si el empate no se rompe, el mismo procedimiento continuará en la estación 2 con el segundo miembro de cada equipo disparando.
 - f) Este procedimiento continuará con los miembros del equipo disparando en orden alterno (el orden de tiro del miembro del equipo será 1 - 2 - 2 - 1 - 1 - 2, - 2, etc.) en estaciones sucesivas hasta que se rompa el empate..

9.19.1.9 Coaching.

El Coaching durante la Calificación se regirá por 6.12.5 (se permite el Coaching no verbal). Durante la Final, se deben colocar seis sillas en la parte posterior izquierda de la estación 6 para el entrenador y un miembro del equipo para los equipos que están disparando en las estaciones 6-1-2. Seis sillas deben colocarse en la parte posterior derecha de la estación 5 para el entrenador y un miembro del equipo para los equipos que están disparando en las estaciones 3-4-5. Los entrenadores que ocupen estas sillas deben usar su uniforme nacional o una identificación clara de su nación / NOC sobre sus espaldas. Los entrenadores y atletas que están en estas sillas pueden hablar entre ellos durante la competencia, siempre que no molesten a los atletas que están disparando



9.19.1.10 TIEMPO de Coaching (Time-Out).

Durante la Final, los entrenadores pueden pedir un "TIEMPO" de Coaching por una duración máxima de un (1) minuto cuando es el turno del atleta de ese equipo para disparar. El miembro del jurado a cargo debe controlar el tiempo. Si se solicita un TIEMPO de espera, todos los entrenadores pueden hablar con sus atletas durante este tiempo. El Anunciador puede hacer comentarios durante los Tiempos de Coaching.

9.19.1.11 Malos Funcionamientos.

Los Malos Funcionamientos en la Clasificación serán decididos según 9.12. Los Malos Funcionamientos durante las Finales serán decididos según 9.18.5.

9.19.1.12 Protestas.

Las Protestas durante la Clasificación serán decididos según 9.17. Cualquier protesta durante las Finales serán decididas por el Jurado de Protestas de Finales según 9.18.2.6 d.

9.19.1.13 Music and Spectator Activity.

Durante las Finales, se debe tocar música y animar a los espectadores a apoyar y animar a sus equipos favoritos..

9.19.2 CLASIFICACIÓN

9.19.2.1 Horario.

La hora de "start" para la Clasificación debe ser publicada en el Programa Oficial.

9.19.2.2 Squadding.

Los turnos de los equipos se realizarán mediante un sorteo al azar. Los dos miembros de cada equipo deben ser escoltados para disparar uno al lado del otro en la misma escuadra, con el hombre disparando primero y la mujer en segundo lugar. Los equipos de la misma nación no estarán en la misma escuadra.

9.19.2.3 Comunicación de Atletas.

Los miembros del equipo pueden hablar entre ellos después de disparar y antes de trasladarse a la siguiente estación, siempre que sus comunicaciones no molesten a otros atletas..

9.19.2.4 Clasificación.

Cada atleta de un equipo disparará tres rondas de 25 blancos en tres (3) polígonos para un total de 75 blancos por atleta (150 blancos por equipo). Se utilizará el formato ISSF de Clasificación, Regla 9.8.



9.19.2.5 **Ranking de Equipos.**

9.19.2.6 Los equipos se clasificarán según los puntajes totales de los dos miembros del equipo.

9.19.2.7 **Desempates en la Clasificación.**

Los empates para las posiciones de uno a seis y / o empates para un lugar en la Final se decidirán mediante shoot-offs (ver también 9.19.1.7). Todos los demás empates se decidirán aplicando la Regla de cuenta atrás (9.15.1.2) a los puntajes combinados de los dos miembros del equipo.

9.19.2.8 **Clasificación para Final.**

Después que se haya establecido el ranking de clasificación final completando los desempates necesarios, los seis (6) mejores equipos pasarán a la final. Se deben emitir nuevos números de dorsal correspondientes a la clasificación del equipo. Los números de dorsal deben usar el formato que se muestra en el diagrama. Los miembros del equipo que disparan primero deben usar los números blancos del dorsal; los miembros del equipo que disparan segundo deben usar los números del dorsal negro.

TRAP MIXED TEAM BIB NUMBER FORMAT					
1 ₁	2 ₁	3 ₁	4 ₁	5 ₁	6 ₁
1 ₂	2 ₂	3 ₂	4 ₂	5 ₂	6 ₂

9.19.3 **FINAL**

9.19.3.1 **Horario.**

La hora de start para la Final debe ser publicada en el Programa Oficial La final se llevará a cabo en el Polígono designado para las Finales.

9.19.3.2 **Oficiales de las Finales.**

The conduct and supervision of Mixed Team Finals will be done according to 9.18.2.6.



9.19.3.3 Reporte de los Equipos.

Los equipos que califican para la Final se deben reportar al Control de Cartuchos al menos 30 minutos antes de la Hora de inicio. Los jurados deben completar los controles de cartuchos y las comprobaciones de los equipos durante el período de reporte. Los atletas deben presentarse en el Polígono de Final al menos 15:00 minutos antes de la hora de inicio. Una penalización de un punto (1) se deducirá del puntaje del primer blanco hit del equipo si los cartuchos de un equipo no se presentan para el Control de Cartuchos 30 minutos antes o si un miembro del equipo no se reporta en tiempo 15 minutos antes.

9.19.3.4 Prueba de Fuego y Muestra de Blancos.

Antes del comienzo de la final, se deben mostrar los blancos y se debe permitir que los atletas prueben el fuego.

9.19.3.5 Procedimientos de la Competición Final.

Los finalistas disparan solo un tiro a cada blanco (ver Regla 9.15.5.2.c). El entrenador del equipo decidirá que atleta debe disparar primero (masculino o femenino). Los atletas que dispararán primero para los seis equipos deben tomar sus posiciones en las estaciones 1 a 6 en orden de número dorsal. El atleta que disparará segundo debe tomar su posición al lado del entrenador de su equipo en el lado izquierdo o derecho del FOP. Los atletas que disparan primero comenzarán la competencia tirando cinco (5) blancos en la rotación de Trap normal. Habrá una breve pausa mientras los atletas que disparan segundo toman sus posiciones en las estaciones 1 a 6 en orden de número dorsal. Los atletas que disparan segundo tomarán sus posiciones y dispararán cinco (5) blancos. El Anunciador comentará los puntajes y las clasificaciones durante cada cambio. Esta rotación se repetirá hasta que cada equipo haya disparado veinticinco (25) blancos (2 a la derecha, 2 a la izquierda y uno al centro de cada estación; los atletas que dispararon primero habrán disparado a 15 blancos y los atletas que lo hayan hecho) habrán disparado a 10 blancos).

9.19.3.6 Eliminación del Equipo en Sexto lugar.

Después que cada equipo haya completado una ronda normal de veinticinco (25) blancos, el equipo con el puntaje más bajo se elimina y se ubica en el 6 ° lugar. En caso de empate, se elimina al equipo con el ranking de Calificación más bajo (número dorsal más alto). La final continuará con los atletas que disparan su segundo tiro a 5 blancos.

9.19.3.7 Eliminación del Equipo en Quinto lugar.

Después que los equipos restantes hayan completado treinta (30) blancos, el equipo con el puntaje más bajo se elimina y se ubica en el 5 ° lugar. En caso de empate, se elimina al equipo con el ranking de Calificación más bajo (número dorsal más alto). La Final continuará con los atletas que disparan sus primeros cinco (5) blancos.



9.19.3.8 Eliminación del Equipo en Cuarto lugar.

Después que los equipos restantes hayan completado treinta y cinco (35) blancos, el equipo con el puntaje más bajo se elimina y se ubica en el 4° lugar. En caso de un empate, el equipo con el ranking de Calificación más bajo (el número de babero más alto) es eliminado. La final continuará con los atletas que disparan sus segundos tiros a cinco (5) blancos.

9.19.3.9 Eliminación del Equipo en Tercer lugar.

Después que los equipos restantes hayan completado cuarenta (40) blancos, el equipo con el puntaje más bajo se elimina y se ubica en el 3er lugar (ganador de la medalla de bronce). En caso de empate, se elimina al equipo con el ranking de Calificación más bajo (número dorsal más alto). La Final continuará con los atletas que disparan primero disparando cinco (5) blancos, seguidos por los atletas que disparan sus segundos tiros a cinco (5) blancos.

9.19.3.10 Decisión de Mdallas de Oro y Plata.

Después que los dos equipos restantes hayan completado cincuenta (50) blancos, se deciden los equipos de primer y segundo lugar (ganadores de medalla de oro y plata). En caso de empate, se decidirá por un shoot-off realizado de acuerdo con 9.19.1.8.

9.19.3.11 Procedimientos de Etapa de Eliminación.

Después de cada etapa de eliminación, los equipos restantes conservarán sus posiciones originales. Las secuencias de 5-blancos en 9.19.3.7, 9.19.3.8 y 9.19.3.9 consisten en 2 blancos a la izquierda, 2 a la derecha y 1 al azar seleccionados al azar para cada equipo. La secuencia de 10 blancos en 9.19.3.10 consiste en 4 blancos a la izquierda, 4 a la derecha y 2 al azar seleccionados al azar para cada equipo. El total de 25 blancos en 9.19.3.7 a 9.19.3.10 debe consistir en 2 blancos a la izquierda, 2 a la derecha y 1 blanco de cada una de las cinco estaciones para cada equipo. Todas las secuencias de blanco en 9.19.3.6 a 9.19.3.10 deben ser las mismas que en el formato final individual de Trap (Regla 9.18.3.1 a) hasta h).

9.19.3.12 Reconocimiento de los Equipos ganadores de Medallas.

Después que se decidan las medallas de oro y plata, el Jurado debe reunir a los tres equipos ganadores de medallas en el FOP y el Anunciador reconocerá a los equipos ganadores de medallas de bronce, plata y oro.

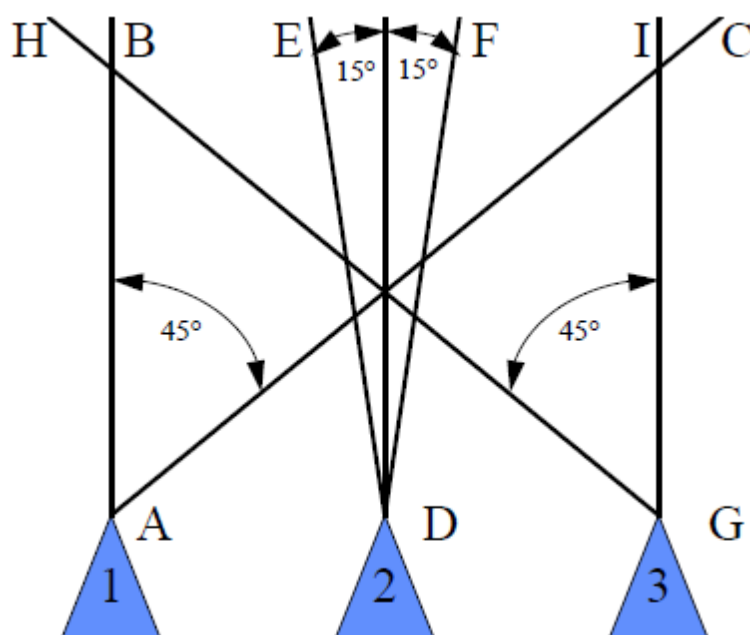


9.20

DRAWINGS AND TABLES

9.20.1

TRAP: Angulos Horizontal



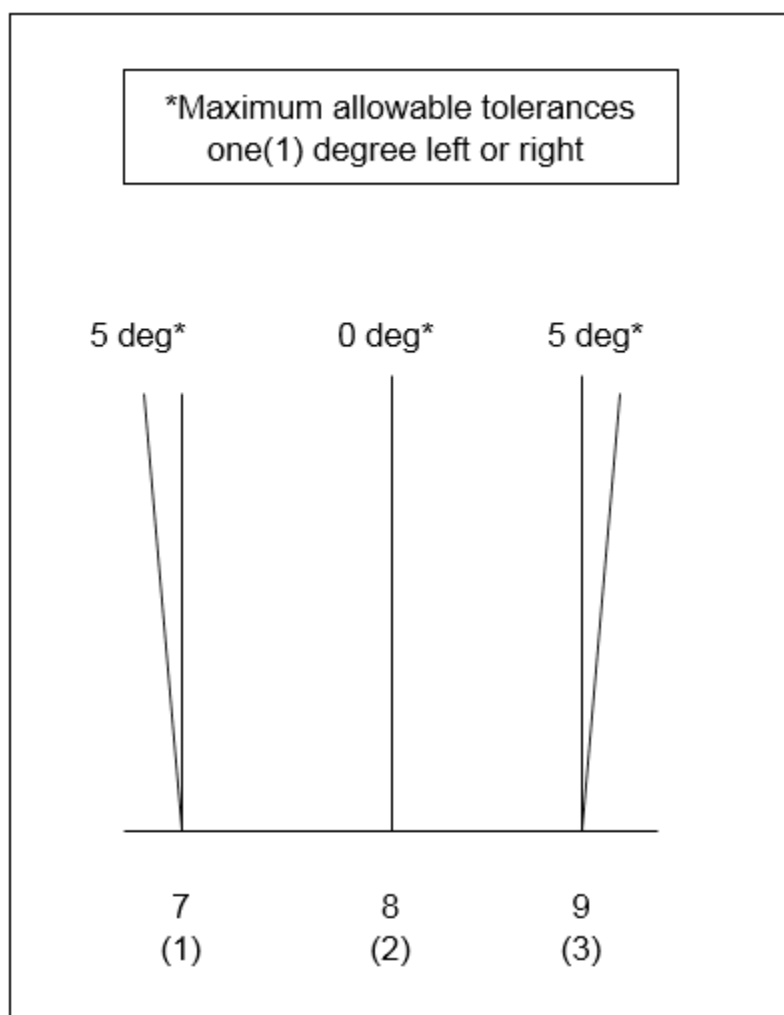
Maximum horizontal angles for first second and third trap in each group.

Targets from machine No. 1 must fall in area A B C.
Targets from machine No. 2 must fall in area D E F.
Targets from machine No. 3 must fall in area G H I.



9.20.2

Doble Trap: Ángulos Horizontal





9,19.3 Trap Setting Tables (I - IX)

TABLA I					
GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos – grados	Elevación a 10m. del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	25° derecha	2.00 m	76 + - 1 m.	
	2	5° izquierda	3.00 m		
	3	35° izquierda	1.50 m		
2	4	45° derecha	2.50 m		
	5	10° derecha	1.80 m		
	6	35° izquierda	3.00 m		
3	7	35° derecha	3.00 m		
	8	5° izquierda	1.50 m		
	9	45° izquierda	1.60 m		
4	10	40° derecha	1.50 m		
	11	0°	3.00 m		
	12	25° izquierda	2.60 m		
5	13	20° a la derecha	2.40 m		
	14	5° derecha	1.90 m		
	15	35° izquierda	3.00 m		

TABLA II					
GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos –grados-	Elevación a 10m. del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	25° a la derecha	3.00 m	76 + - 1 m.	
	2	5° a la izquierda	1.80 m		
	3	35° a la izquierda	2.00 m		
2	4	40° a la derecha	2.00 m		
	5	0° grados	3.00 m		
	6	45° a la izquierda	1.60 m		
3	7	45° a la derecha	1.50 m		
	8	0° grados	2.80 m		
	9	40° a la izquierda	2.00 m		
4	10	15° a la derecha	1.50 m		
	11	5° a la derecha	2.00 m		
	12	35° a la izquierda	1.80 m		
5	13	35° a la derecha	1.80 m		
	14	5° a la izquierda	1.50 m		
	15	40° a la izquierda	3.00 m		



TABLA III					
GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos-grados-	Elevación 10m. del nivel del piso	Distancia	NOTA
1	1	30° derecha	2.50 m	76 +/- 1 m.	
	2	0° izquierda	2.80 m		
	3	35° izquierda	3.00 m		
2	4	45° derecha	1.50 m		
	5	5° derecha	2.50 m		
	6	40° izquierda	1.70 m		
3	7	30° derecha	2.80 m		
	8	5° izquierda	3.00 m		
	9	45° izquierda	1.50 m		
4	10	45° derecha	2.30 m		
	11	0°	3.00 m		
	12	40° izquierda	1.60 m		
5	13	30° derecha	2.00 m		
	14	0° derecha	1.50 m		
	15	35° izquierda	2.20 m		

TABLA IV					
GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos-grados-	Elevación a 10m. del nivel del piso	Distancia	NOTA
1	1	40° derecha	3.00 m	76 +/- 1 m.	
	2	10° derecha	1.50 m		
	3	30° izquierda	2.20 m		
2	4	30° derecha	1.60 m		
	5	10° izquierda	3.00 m		
	6	35° izquierda	2.00 m		
3	7	45° derecha	2.00 m		
	8	0°	3.00 m		
	9	20° izquierda	1.50 m		
4	10	30° derecha	1.50 m		
	11	5° izquierda	2.00 m		
	12	45° izquierda	2.80 m		
5	13	35° derecha	2.50 m		
	14	0°	1.80 m		
	15	30° izquierda	3.00 m		



TABLA V

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos –grados-	Elevación a 10m. del nivel del piso	Distancia	NOTA
1	1	45° a la derecha	1.60 m	76 +- 1 m.	
	2	0°	3.00 m		
	3	15° a la izquierda	2.00 m		
2	4	40° a la derecha	2.80 m		
	5	10° a la izquierda	1.50 m		
	6	45° a la izquierda	2.00 m		
3	7	35° a la derecha	3.00 m		
	8	5° a la izquierda	1.80 m		
	9	40° a la izquierda	1.50 m		
4	10	25° a la derecha	1.80 m		
	11	0°	1.60 m		
	12	30° a la izquierda	3.00 m		
5	13	30° a la derecha	2.00 m		
	14	10° a la derecha	2.40 m		
	15	15° a la izquierda	1.80 m		

TABLA VI

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos	Elevación a 10m. del nivel del piso	Distancia	NOTA
1	1	40° a la derecha	2.00 m	76 +- 1 m.	
	2	0°	3.00 m		
	3	35° a la izquierda	1.50 m		
2	4	35° a la derecha	2.50 m		
	5	10° a la derecha	1.50 m		
	6	35° a la izquierda	2.00 m		
3	7	35° a la derecha	2.00 m		
	8	5° a la izquierda	1.50 m		
	9	40° a la izquierda	3.00 m		
4	10	45° a la derecha	1.50 m		
	11	10° a la izquierda	3.00 m		
	12	25° a la izquierda	2.60 m		
5	13	25° a la derecha	2.40 m		
	14	5° a la derecha	1.50 m		
	15	45° a la izquierda	2.00 m		



TABLA VII

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos	Elevación a 10m. del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	35° a la derecha	2.20 m	76 +- 1 m.	
	2	5° a la izquierda	3.00 m		
	3	20° a la izquierda	3.00 m		
2	4	40° a la derecha	2.00 m		
	5	0°	3.00 m		
	6	45° a la izquierda	2.80 m		
3	7	40° a la derecha	3.00 m		
	8	0°	2.00 m		
	9	40° a la izquierda	2.20 m		
4	10	45° a la derecha	1.50 m		
	11	5° a la derecha	2.00 m		
	12	35° a la izquierda	1.80 m		
5	13	20° a la derecha	1.80 m		
	14	5° a la izquierda	1.50 m		
	15	45° a la izquierda	2.00 m		

TABLA VIII

GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos	Elevación a 10m. del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	25° a la derecha	3.00 m	76 +- 1 m.	
	2	5° a la derecha	1.50 m		
	3	20° a la izquierda	2.00 m		
2	4	40° a la derecha	1.50 m		
	5	0°	3.00 m		
	6	45° a la izquierda	2.80 m		
3	7	35° a la derecha	3.00 m		
	8	5° a la izquierda	2.50 m		
	9	45° a la izquierda	2.00 m		
4	10	45° a la derecha	1.80 m		
	11	0°	1.50 m		
	12	30° a la izquierda	3.00 m		
5	13	30° a la derecha	2.00 m		
	14	10° a la derecha	3.00 m		
	15	15° a la izquierda	2.20 m		



TABLA IX					
GRUPO	Nº de Máquina	Dirección de los platos	Elevación a 10m. del nivel del suelo	Distancia	NOTA
1	1	40° a la derecha	3.00 m	76 +- 1 m.	
	2	0°	1.80 m		
	3	20° a la izquierda	3.00 m		
2	4	15° a la derecha	3.00 m		
	5	10° a la izquierda	1.50 m		
	6	35° a la izquierda	2.00 m		
3	7	45° a la derecha	1.60 m		
	8	0°	2.80 m		
	9	30° a la izquierda	3.00 m		
4	10	30° a la derecha	2.00 m		
	11	5° a la izquierda	2.00 m		
	12	15° a la izquierda	3.00 m		
5	13	35° a la derecha	2.90 m		
	14	0°	1.60 m		
	15	45° a la izquierda	2.20 m		



Absent Athlete	9.16.4.3
Absent Athlete – Exceptional Circumstances	9.16.4.5
Advantage – In unofficial Training	9.6.2.2
Aiming – When Permitted	9.2.3
Ammunition – Cartridge Inspection	9.4.3.2
Ammunition – Cartridge Specifications	9.4.3.1
Ammunition – Malfunctions / Misfires	9.12.4.3
Ammunition – Not in Accordance with the Rules	9.4.3.2.b
Appeal Time Limit	9.17.4.1
Appeals	9.17.4
Application of Rules for all Shotgun Events	9.1.1
Assistant Referee – Absent – Deduction of one Point	9.5.6.3
Assistant Referee – Advising the Referee	9.5.6.4
Assistant Referees – Duties	9.5.6.2
Athlete – Replacement	9.11.2
Athlete's Clothing	9.13.1
Athlete's Equipment on Field of Play	9.4.1.2
Auxiliary Athletes – Fillers	9.11.4.2
Barrel Selection	9.12.3
Barrels	9.4.2.7
Bib (Start) Numbers	9.13.2
Blinders & Side Blinders	9.13.4
Broken Target	9.7.3
Buttstock Depth	9.4.2.9
Carrying Guns – Safety	9.2.2
Changing Guns	9.4.2.5
Chief of Referees – Duties	9.5.4.2
Chief Range Officer – Duties	9.5.3.3
Chief Range Officer – Responsibilities	9.5.3.2
Commands	9.2.6
Compensators	9.4.2.6
Competition Clothing (Rule 6.7) and Equipment	9.13
Competition Clothing – Open Toe or open heeled Shoes	9.13.1.b
Competition Officials	9.5
Count Back Rule before the Finals	9.15.1.2

Deduction (Green Card)	9.16.4
Deduction of one Point	9.16.4.1
Disabled Shotguns	9.12.6
Disagreement with Referee's Decision	9.17.1
Disqualification (Red Card)	9.16.5
Disqualification in Finals	9.16.5.1
Doble Trap – “Lost” Targets	9.9.8.3
Doble Trap – “No Target” – Doble	9.9.8
Doble Trap – “No Target” – Referee's Decision	9.9.8 / .1
Doble Trap – “No Target” even if Athlete has fired	9.9.8.1
Doble Trap – “No Target” if Athlete has not fired	9.9.8.2
Doble Trap – Competition Rules	9.9
Doble Trap – Conduct of a Round	9.9.1
Doble Trap – Final Setting	9.18.3.2
Doble Trap – Horizontal Angles	9.19.2
Doble Trap – Interruption – View of Targets	9.9.4
Doble Trap – Involuntary Discharge	9.9.8.5
Doble Trap – Irregular Trajectory	9.9.6.3
Doble Trap – Jury Check	9.9.6
Doble Trap - Malfunction	9.9.8.4
Doble Trap – Method	9.9.2
Doble Trap – Preparation Time Limit, additional Time to leave Station 5	9.9.3
Doble Trap – Range (Separate Range) Drawing (Rule 6.4.19.4)	9.1.5
Doble Trap – Refused Doble	9.9.7
Doble Trap – Refused Target – Procedure by the Athlete	9.9.7
Doble Trap – Shoot-off Settings (Rule 9.15.5.3)	9.9.6.2
Doble Trap – Shooting into the Ground	9.9.9
Doble Trap – Simultaneous Discharge	9.12.1
Doble Trap – Target Distances, Angles and Elevations	9.9.5
Doble Trap – Trap Setting Table	9.9.5
Doble Trap – Trial Targets	9.9.6.1
Drawings, Figures and Tables (Rule 6.4.18.4)	9.1.5
Ear Protection	9.2.7
Electronic Scoreboards	9.14.3.1
Electronic Scoreboards – Visible Scoreboards Errors	9.14.3.3
Equipment and Ammunition	9.4
Equipment on Field of Play	9.4.1.2
Equipment Control	9.4.1.1
Equipment Control – Skeet Marker Tape	9.10.4.2
Equipment Restrictions	9.4.1
Events	9.6.1

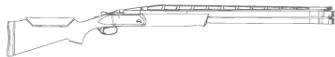
Eye Protection	9.2.7
Figures and Tables	9.1.5
Finals – Disabled Shotgun	9.18.5
Finals – Doble Trap	9.18.3.2
Finals – Finalists Reporting to the Range	9.18.2.1
Finals – General Requirements	9.18.2
Finals – Late or Absent Athlete	9.18.2.1
Finals – Malfunctions of Shotgun or Ammunition	9.18.5
Finals – Number of Finalists in each Event	9.18.1
Finals – Number of Malfunctions	9.18.5.c
Finals – Officials	9.18.2.6
Finals – Order of Shooting	9.18.2.3
Finals – Procedures for conducting Finals	9.18.4
Finals – Production and Music	9.18.2.7
Finals – Protest during Finals	9.18.6
Finals – Range Commands	9.18.4
Finals – Range Special Equipment	9.18.2.5
Finals – Ranking Procedure after an Uncompleted Finals	9.16.4.2
Finals – Scoreboard Pauses	9.18.4.g
Finals – Shotgun Events	9.18
Finals – Skeet	9.18.3.3
Finals – Starting Time	9.18.2.2
Finals – Test Firing	9.18.2.4
Finals – Tie-breaking (Shoot-off) Procedures	9.18.3.4
Finals – Trap	9.18.3.1
Finals Competition Procedures	9.18.3
Four or more Tied Athletes for more than one Ranking Place	9.15.2.3
Guns – Changing	9.4.2.5
Guns – Compensators and Barrel Attachments	9.4.2.6
Guns – Magazines	9.4.2.4
Guns – Optical Sights	9.4.2.8
Guns – Ported Barrels	9.4.2.7
Guns – Release Trigger	9.4.2.2
Guns – Slings	9.4.2.3
Guns – Types permitted	9.4.2.1
Guns, Equipment and Ammunition	9.4
Alta Visibility Jackets – Safety	9.2.1
Hit Target	9.7.4
Individual Results	9.14.5.1
Individual Ties in Competitions without Finals	9.15.2.1
Interfere with Range Equipment	9.3.c

Interruptions – Doble Trap	9.9.4
Interruptions to Programme	9.11.3
Interruptions – Trap	9.8.4
Irregular Target	9.7.2
Jury – Duties before the Competition	9.5.2.1
Jury – Duties during the Competition	9.5.2.2
Jury – Majority Decision	9.16.5.1
Jury's Responsibility and Actions	9.16.1
Knowledge of the Rules	9.1.2
Left-handed Athlete – Right-handed Athlete	9.1.3
Lost Target(s)	9.7.5
Magazines	9.4.2.4
Make-up Round of Absent Athlete	9.16.4.4
Make-up Round – Doble Trap	9.12.7.2
Make-up Round – Procedures	9.12.7
Make-up Round – Score Certification	9.12.8
Make-up Round – Trap	9.12.7.1
Make-up Round – Skeet	9.12.7.3
Malfunctions	9.12
Malfunctions – Actions after a Malfunction is declared	9.12.5
Malfunctions – Number of Malfunctions permitted	9.12.2
Malfunctions – Procedure in Event of a Malfunction	9.12.4
Malfunctions – Procedure to be followed by the Athlete	9.12.4.1
Malfunctions – Definition	9.12.1
Manual Scoreboards	9.14.3.4
Match Administration	9.11
Men's Events/Women's Events	9.1.4
Misfire – Ammunition Malfunction	9.12.4.3
National IOC Identity	9.13.3
No Target	9.7.6
Open Violations	9.16.3.1
Optical Sights	9.4.2.8
Ported Barrels	9.4.2.7
Pre-Event Training	9.6.2.1
Programme Interruptions	9.11.3
Protest – Action by Athlete	9.17.1.1
Protest – Action to be taken by a Team Official	9.17.1.2
Protest – To the Referee	9.17.1.1
Protest Time Limit	9.17.3.1
Protests and Appeals	9.17
Protests and Appeals except Decisions by a Finals Protest Jury	9.17.4

Protests and Appeals Time Limit	9.17.4.1
Range and Target Standards	9.3
Rankings	9.15.1.3
Referees	9.5.5
Referees – Duties and Functions	9.5.5.2
Regular Target	9.7.1
Release Triggers	9.4.2.2
Replacement of an Athlete	9.11.2
Results	9.14.5
Results, Timing and Scoring Procedures	9.14
RTS (Results, Timing and Scoring) Office	9.14.1
Right-handed Athlete – Left-handed Athlete	9.1.3
Rule Violations	9.16
Safety	9.2
Safety – STOP Command	9.2.5
Safety Flag	9.2.2.b
Score Certification	9.14.4
Scoreboard Pauses in Finals	9.18.4.g
Scoreboards	9.14.3
Scoreboards – Visible Scoreboard Errors	9.14.3.3
Scorecards – Maintained by the Assistant Referees	9.14.3.4
Scoring Procedure	9.14.2
Shoot-offs	9.15.4
Shoot-offs – Doble Trap	9.15.5.3
Shoot-offs – General	9.15.4.1
Shoot-offs – Procedures	9.15.5
Shoot-offs – Safety	9.15.5.1
Shoot-offs – Skeet	9.15.5.4
Shoot-offs – Trap	9.15.5.2
Shoot-offs – Athletes Preparation Time	9.15.4.4
Shoot-offs before Finals	9.15.4.2
Shoot-offs in Finals	9.15.4.3
Shooting and Test Firing	9.2.4
Shooting Order	9.11.4.5
Shooting Schedules	9.11.1
Shotguns	9.4.2
Side Blinders	9.13.4
Skeet – “Lost” Targets	9.10.8
Skeet – “Lost” Targets applying to Dobsles	9.10.9
Skeet – “No Target” – Referee’s Decision	9.10.6 / .6.1
Skeet – “No Target” applying to Dobsles	9.10.6.3

Skeet – “No Target” even if Athlete has fired	9.10.6.1
Skeet – “No Target” if Athlete has not fired	9.10.6.2
Skeet – Cartridge Loading Sequence	9.10.3.4
Skeet – Competition Rules	9.10
Skeet – Conduct of a Round	9.10.1
Skeet - Interruption	9.10.3.5.c
Skeet – Irregular Trajectory	9.10.3.8
Skeet – Marker Tape	9.10.4
Skeet – Marker Tape Check	9.10.4.2
Skeet – Method	9.10.2
Skeet – Preparation Time Limit	9.10.3.1
Skeet – Procedures for Station 8	9.10.3.3
Skeet – Ready Position	9.10.3.9
Skeet – Refused Target	9.10.5
Skeet – Refused Target – Procedure by the Athlete	9.10.5
Skeet – Shooting out of turn	9.10.7
Skeet – Sighting / Aiming on the Ranges	9.10.3.6
Skeet – START	9.10.1
Skeet – Target Distances and Elevations – Jury Check	9.10.3.7
Skeet – Target Setting Distances, Angles and Elevations	9.10.3.7
Skeet – Target Shooting Sequence for Qualification Rounds	9.10.3.2
Skeet – Trial Targets	9.10.3.5
Skeet Ranges – Layout Drawing (Rule 6.4.20.3)	9.1.5
Skeet Ranges – View Drawing (Rule 6.4.20.4)	9.1.5
Slings	9.4.2.3
Squad Adjustments	9.11.4.4
Squadding	9.11.4
Squadding – Composition	9.11.4.1
Squadding Draw	9.11.4.3
Squads – Shooting Order	9.11.4.5
Stop Command	9.2.5
Target Setting – Skeet Distances, Angles and Elevations	9.10.3.7
Targets – Regular / Irregular / Broken / Hit / Lost / Target	9.7
Team Results	9.14.5.2
Team Ties	9.15.3
Technical Violations	9.16.3.5
Test Firing – After a Gun Repair	9.2.4.e
Test Firing – Shooting and Test Firing	9.2.4
Ties (without Finals) – 7th Place and beBaja	9.15.2.4
Ties (without Finals) – For the first six Places	9.15.2.3
Ties (without Finals) – Ties with Perfect Scores	9.15.2.2

Ties and Shoot-offs	9.15
Ties before the Finals	9.15.1.1
Ties in Competitions with Finals	9.15.1
Ties in Competitions without Finals	9.15.2
Ties in the Finals (Rule 9.18.3.4)	9.15.4.3
Training	9.6.2
Training – Pre-Event (Official)	9.6.2.1
Training – Unofficial	9.6.2.2
Trap – “Lost” Targets	9.8.8.4
Trap – “No Target”	9.8.8
Trap – “No Target” – Responsibility of the Referee	9.8.8.1.a
Trap – “No Target” even if Athlete has fired	9.8.8.2
Trap – “No Target” if Athlete has not fired	9.8.8.3
Trap – Competition Rules	9.8
Trap – Conduct of a Round	9.8.1
Trap – Drawings and Tables	9.19
Trap – Horizontal Angles	9.19.1
Trap – Interruption – View of Targets	9.8.4
Trap – Irregular Trajectory	9.8.6.2
Trap – Jury Checks	9.8.6
Trap – Method	9.8.2
Trap – Preferred Special Settings for the Trap Event	9.8.5.2
Trap – Preferred Special Settings not used	9.8.5.2
Trap – Preparation Time Limit, additional Time to leave Station 5	9.8.3
Trap – Refused Target	9.8.7
Trap – Refused Target – Procedure by the Athlete	9.8.7
Trap – Setting Table	9.19.3
Trap – Target Distances, Angles and Elevations	9.8.5
Trap – Target Limits	9.8.5.3
Trap – Trap Setting Procedure	9.8.5.4
Trap – Trial Targets	9.8.6.1
Trap – Using only one Range Setting	9.8.5.2.d
Trap and Doble Trap Pit (Rule 6.4.18.5)	9.1.5
Trap Horizontal Angles	9.19.1
Trap Ranges (Rule 6.4.18.4)	9.1.5
Trap Setting Tables (I - IX)	9.19.3
Types of Shotguns	9.4.2.1
Uncompleted Round – Deduction of remaining Points	9.16.4.2
Unofficial Training – No Advantage	9.6.2.2
Verbal Protests	9.17.2
Visible Scoreboard Errors	9.14.3.3



Warning (YelBaja Card)	9.16.3
Warning issued by the Referee	9.5.5.3
Women's Events/Men's Events	9.1.4
Written Protests	9.17.3

FAT