



ISSF (INTERNATIONAL SHOOTING SPORT FEDERATION)
FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TIRO DEPORTIVO



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO

Reglamento Técnico General para todas las Modalidades de Tiro



Edición 2009 (Segunda Impresión, 1/2010)

En vigor para todas las Competiciones Nacionales de la RFEDETO a partir del 01/01/2011



CAPÍTULOS

6.1.0	GENERALIDADES	177
6.2.0	SEGURIDAD	178
6.3.0	NORMAS PARA CAMPOS DE TIRO Y BLANCOS.....	180
6.4.0	EQUIPO Y MUNICIÓN – GENERAL.....	220
6.5.0	ACTUACIONES PREVIAS A LA COMPETICIÓN.....	222
6.6.0	JURADOS DE COMPETICIÓN.....	225
6.7.0	OFICIALES DE COMPETICIÓN.....	226
6.8.0	PROCEDIMIENTO DE CLASIFICACIÓN.....	232
6.9.0	PROCEDIMIENTO DE CLASIFICACIÓN (Blancos de Papel) Modalidades a 25 m.....	235
6.10.0	NORMAS DE CONDUCTA PARA TIRADORES, DELEGADOS DE EQUIPO Y ENTRENADORES.....	237
6.11.0	NORMAS DE COMPETICIÓN.....	239
6.12.0	INTERRUPCIONES.....	245
6.13.0	AVERÍA DEL SISTEMA DE BLANCOS ELECTRÓNICOS A 10 m Y 50 m.....	245
6.14.0	DESEMPATES.....	248
6.15.0	RECLAMACIONES Y APELACIONES.....	250
6.16.0	FINALES EN MODALIDADES OLÍMPICAS.....	252
6.17.0	PROTOCOLO: PREMIOS Y RECORDS.....	260
6.18.0	RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	261
6.19.0	MODELOS E IMPRESOS.....	262
6.20.0	INDICE.....	272

NOTA: Las figuras y las tablas contienen información específica, éstas tienen la misma validez que las normas numeradas.



6.1.0 GENERALIDADES

6.1.1 Objetivo y Fines de los Reglamentos de la ISSF

La ISSF establece las normas técnicas para el deporte del tiro, a fin de regir la dirección de las disciplinas reconocidas por la ISSF (véase Reglamento General de la ISSF). El objetivo de la ISSF es conseguir la uniformidad en la dirección del tiro deportivo en todo el mundo para promocionar el desarrollo de este deporte. Las normas técnicas de la ISSF están previstas para conseguir este objetivo.

6.1.1.1 El Reglamento Técnico de la ISSF incluye normas para la construcción de campos de tiro, blancos, puntuación, etc. para todas las disciplinas de tiro, y los Reglamentos Técnicos Especiales, que se aplican específicamente en las cuatro disciplinas de Tiro: Carabina, Pistola, Blanco Móvil y Plato.

6.1.1.2 El Reglamento Técnico y el Reglamento Disciplinario de la ISSF están aprobados por el Consejo de Administración de la ISSF, de acuerdo con la Constitución de la ISSF.

6.1.1.3 El Reglamento Técnico y el Reglamento Disciplinario de la ISSF están subordinados a la Constitución de la ISSF y al Reglamento General de la ISSF.

6.1.1.4 El Reglamento Técnico y Reglamento Disciplinario de la ISSF están aprobados con validez mínima de cuatro años, a partir del 1 de enero del año siguiente a la celebración de los Juegos Olímpicos. Excepto en casos especiales, las Reglas de la ISSF no se modificarán durante este período de cuatro años.

6.1.2 Aplicaciones del Reglamento Técnico y del Reglamento Disciplinario de la ISSF

6.1.2.1 En todos estos Reglamentos, las competiciones donde se puedan establecer records del mundo y que estén supervisadas por la ISSF de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF, serán denominados "Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF".

6.1.2.2 Los Reglamentos de la ISSF deben aplicarse en todos los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF.

6.1.2.3 La ISSF recomienda que los Reglamentos de la ISSF sean aplicados en competiciones donde estén programadas pruebas de la ISSF, incluso cuando no puedan establecerse **Records del Mundo** en ellas. Estas competiciones serán denominadas "Eventos Supervisados por la ISSF".

6.1.3 Contenido del Reglamento Técnico

El Reglamento Técnico incluye:

6.1.3.1 Las Reglas para la preparación y organización de los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF.

6.1.3.2 Las normas para proyectar la construcción e instalación de Campos de tiro.

6.1.3.3 Las Normas que se aplican a todas las disciplinas del tiro o a más de una de ellas.

6.1.4 Todos los Tiradores, Jefes de Equipo y Oficiales deben estar familiarizados con las Reglas de la ISSF y deben asegurar que estas Reglas se cumplan. Cada Tirador es responsable de cumplir con las Reglas.



- 6.1.4.1** Cuando una Norma se refiere a un tirador diestro, la misma Norma al revés se referirá a un tirador zurdo.
- 6.1.4.2** Con excepción de que una Regla se refiera en forma específica a pruebas para hombres o para mujeres, debe aplicarse en forma indistinta en las competiciones de uno u otro sexo.
- 6.1.5 Organización y Dirección de los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF**
- 6.1.5.1** Debe constituirse un Comité de Organización, de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF, que será responsable de la preparación, administración y dirección de las competiciones de tiro. Representante(s) de la ISSF pueden ser invitados como asesores técnicos sin derecho a voto.
- 6.1.5.2** Un Jefe(s) de Galería, con la ayuda de los Ayudantes de Galería, el Jefe de Árbitros y los Árbitros designados por el Comité de Organización, serán los responsables de los aspectos técnicos y dirección de las competiciones individuales.
- 6.1.5.2.1** Para Plato: El jefe de los Árbitros y los Árbitros
Cuando sea requerido por la organización se deberá llevar la camiseta de arbitro de plato (azul) de la ISSF. Esta debe ser adquirida en la sede de la ISSF (nota: WCH 2010)
- 6.1.5.3** El Comité de Organización establecerá una Oficina de Clasificación para probar, sellar, numerar y preparar blancos antes de las competiciones, para puntuar y controlar blancos durante las mismas y para registrar y hacer listas de resultados después de las competiciones. La oficina deberá estar supervisada por el Jefe de Clasificación, con los Ayudantes de Clasificación necesarios.
- 6.1.5.4** Un Jefe de Control de Armas y Equipos, con la ayuda de los Ayudantes de Control de Armas y Equipos designados por el Comité Organizador serán los responsables del control de armas y equipos.

6.2.0 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

- 6.2.1** Las Reglas de la ISSF establecidas con los requisitos específicos de seguridad exigidos por la ISSF se usarán en los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF. Necesariamente y especialmente la regulación de la seguridad en los campos de tiro difiere de un país a otro país. Por esta razón no hay detalles incluidos en este reglamento. La seguridad de un Campo de Tiro depende en gran medida de las disposiciones o leyes locales, y el Comité de Organización puede establecer reglas adicionales de seguridad. El Comité de Organización debe conocer las normas de seguridad de un Campo de Tiro y tomar las medidas necesarias para aplicarlas. El Comité de Organización es responsable de la seguridad. Debe informarse a los Delegados de Equipo y a los Tiradores de cualquier norma especial.
- 6.2.2** La seguridad de Tiradores, Oficiales de Galería y Espectadores, requiere una continuada y cuidadosa atención en el manejo de las armas y de su movimiento por el campo. Es necesario autodisciplina por parte de todos. Cuando tal autodisciplina no exista, es obligación de los Oficiales de galería el imponerla y de los Tiradores y Delegados de los Equipos ayudar a su aplicación.



- 6.2.2.1** Cualquier Miembro del Jurado o Árbitro de Galería puede detener la prueba cuando lo considere necesario por razones de seguridad. Los tiradores y Delegados de Equipo tienen la obligación de notificar a los Árbitros o a los miembros del Jurado sobre cualquier situación que pueda resultar peligrosa o que pueda ser causa de un accidente.
- 6.2.2.2** Un Responsable del control de equipo, un Árbitro de Galería o un Miembro del Jurado, pueden inspeccionar el equipo de un tirador (incluida el arma) sin su permiso, pero en su presencia y con su conocimiento. Se debe reaccionar inmediatamente cuando se ve involucrado un asunto de seguridad.
- 6.2.2.3** Para garantizar la seguridad, todas las armas deben manejarse siempre con el máximo cuidado. El arma no debe moverse de la línea de tiro durante el curso del disparo excepto con el permiso de los árbitros de galería.
- 6.2.2.4** Mientras el tirador está en la línea de tiro, el arma debe de estar siempre apuntando en una dirección segura. Cuando no se está disparando, todas las armas deben estar descargadas y el cerrojo o mecanismo debe estar abierto. El cerrojo, recámara, o dispositivo de carga no debe cerrarse hasta que el arma esté apuntando en una dirección segura hacia el blanco y siempre por delante de la línea de tiro.
- 6.2.2.4.1** Aunque la pistola para 50 m o carabina tenga cargador, sólo se puede introducir un cartucho. Si se usa una pistola de aire de 5-disparos en la modalidad de Pistola Aire 10 m sólo se puede introducir un balín.
- 6.2.2.4.2** En la Galería, cuando el arma no esté en la línea de tiro, siempre estará en su caja, a no ser que haya sido autorizado por el Árbitro de Galería.
- 6.2.2.5** Antes de que el tirador deje el puesto de tiro, éste debe cerciorarse y el Árbitro de Galería **debe verificar** que el mecanismo esté abierto y que no hay cartuchos o balines en la recámara o el cargador. Si un tirador guarda su carabina o fusil o la retira del puesto de tiro sin que haya sido revisada por el Árbitro de Galería, podrá ser descalificado.
- 6.2.2.6** Están permitidos los disparos en seco y los ejercicios de puntería, pero sólo con la autorización del Árbitro de Galería y únicamente en la línea de tiro o en una zona designada para ello. No se permite la manipulación de armas cuando haya personal delante de la línea de tiro.
- 6.2.2.6.1** **Tiro en seco** significa la liberación del mecanismo del disparador sin cargar el arma, o la liberación del mecanismo del disparador en armas de aire o gas con un dispositivo que activa el disparador para que opere sin realizar descarga de aire o gas.
- 6.2.2.7** Las armas/cargadores deben cargarse sólo en la línea de tiro y sólo después de que se haya dado la orden o señal de **"CARGUEN"** o **"YA"**. El tiempo restante las armas/cargadores deben estar descargadas(os).
- 6.2.2.7.1** Si un tirador efectúa un disparo antes de la orden de **"CARGUEN"** o **"YA"**, o después de que la orden de **"ALTO"** o **"DESCARGUEN"** haya sido dada, puede ser descalificado si la seguridad está involucrada.
- 6.2.2.7.2** Durante la competición, el arma podrá dejarse solamente después de sacar los cartuchos y/o el cargador y el mecanismo esté abierto. Las armas de aire o de CO₂ se deben asegurar abriendo la maneta para armar y/o la apertura de carga.



6.2.2.7.3 Cuando se dé la orden o señal de "**ALTO**", se debe dejar de disparar inmediatamente. Cuando se dé la orden de "**DESCARGUEN**" todos los tiradores deben descargar sus armas, vaciar sus cargadores, y ponerlas en seguridad, (para descargar armas de aire pedir permiso a un árbitro de galería). Sólo se podrá reanudar la tirada cuando se dé la orden apropiada o la señal de "YA".

6.2.2.7.4 El Jefe de Galería, u otros Árbitros de Galería, son los responsables de dar las órdenes de "**CARGUEN**", "**YA**", "**ALTO**", "**DESCARGUEN**" y cualquier otra orden necesaria. Los Árbitros de Galería deberán asegurarse de que las órdenes se cumplen y que las armas se manejen con seguridad.

6.2.2.7.5 Cualquier tirador que toque el arma o el cargador, excepto para descargarla pistola, sin el permiso del Árbitro de Galería, después de que la orden de "**ALTO**" o "**DESCARGUEN**" haya sido dada, podrá ser descalificado.

6.2.2.8 Es responsabilidad del tirador que cualquier cilindro de aire o CO₂ haya sido certificado como seguro y esté todavía dentro de la fecha de homologación.

6.2.3 Protección de los Oídos

Señales de advertencia deben estar expuestas muy a la vista y los protectores de oídos estar a disposición de todas las personas en el campo de tiro. A todos los tiradores y otro personal en inmediata proximidad a la línea de tiro se les aconseja llevar tapones para los oídos, cascos auriculares u otra protección similar. La protección de los oídos en forma de tapones o cascos (no solo algodón) debe ser proporcionada a todos los Oficiales de Galería cuyo cometido les requiera permanecer cerca de la línea de fuego durante la tirada (es decir Secretarios de Puesto, Árbitros de Galería, Miembros del Jurado, etc.). Los protectores de oídos que incorporen cualquier dispositivo de recepción no están permitidos para los tiradores.

6.2.4 Protección de los Ojos

Se recomienda a todos los tiradores el uso de gafas de tiro inastillables o cualquier protección similar para los ojos mientras disparen.

6.2.5 Equipos Reproductores de Sonido

Solo podrán usarse dispositivos reductores de sonido. Radios, reproductores de cinta, o cualquier tipo de reproductor o sistema de comunicación están prohibidos durante las competiciones y cualquier entrenamiento.

6.3.0 NORMAS PARA LOS CAMPOS DE TIRO Y LOS BLANCOS

6.3.1 Requisitos Generales para Blancos de Papel y para Tiro al Plato

6.3.1.1 Deben enviarse al Secretario General de la ISSF muestras de todos los blancos de papel (cinco (5) de cada clase) y de los platos (veinte (20) de clasificación y veinte (20) impregnados de polvo para finales) que vayan a utilizarse en Campeonatos / Competiciones supervisadas de la ISSF donde puedan establecerse Records Mundiales, para pruebas, verificación de sus especificaciones y su aprobación, por lo menos seis (6) meses antes del comienzo de los mismos.

6.3.1.2 **La calidad y dimensiones** de todos los blancos serán examinadas de nuevo por los Delegados Técnicos antes del comienzo de los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF. Solamente podrán utilizarse los blancos que sean iguales a las muestras aprobadas.



6.3.1.3 El **papel del blanco** debe ser de un color y material no reflectante, de modo que la zona negra de puntería (centro) sea claramente visible bajo condiciones normales de luz a las distancias apropiadas. El papel del blanco y las líneas de puntuación deben mantenerse con precisión en sus dimensiones, cuales sean las condiciones climáticas y de tiempo. El papel del blanco debe registrar los impactos sin deformación o desgarrar excesivos.

6.3.1.4 Las dimensiones de todas las zonas (anillos) de puntuación se toman desde el borde exterior (diámetro exterior) de las mismas.

6.3.1.5 En los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF únicamente se permiten blancos con una (1) sola diana, excepto en caso de Blanco Móvil.

6.3.1.6 Los blancos están divididos en zonas (anillos) de puntuación por medio de líneas circulares.

6.3.1.7 Blancos Electrónicos (EST)

6.3.1.7.1 Solo podrán usarse Blancos Electrónicos aprobados por la ISSF.

6.3.2 Blancos de Papel para Competición

6.3.2.1 Blanco de Fusil a 300 Metros

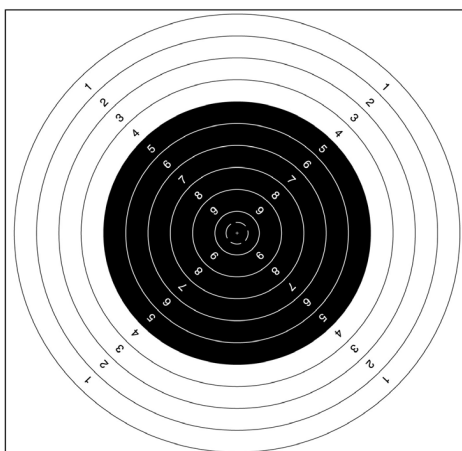
Zona 10	100 mm.	($\pm 0,5$ mm.)	Zona 5	600 mm.	($\pm 3,0$ mm.)
Zona 9	200 mm.	($\pm 1,0$ mm.)	Zona 4	700 mm.	($\pm 3,0$ mm.)
Zona 8	300 mm.	($\pm 1,0$ mm.)	Zona 3	800 mm.	($\pm 3,0$ mm.)
Zona 7	400 mm.	($\pm 3,0$ mm.)	Zona 2	900 mm.	($\pm 3,0$ mm.)
Zona 6	500 mm.	($\pm 3,0$ mm.)	Zona 1	1.000 mm.	($\pm 3,0$ mm.)

Diez interior (mosca) = 50 mm. ($\pm 0,5$ mm.).

Negro del 5 al 10 = 600 mm. ($\pm 3,0$ mm.). Grueso de las líneas: 0.5 - 1.0 mm.

Tamaño mínimo visible del cartón del blanco: 1.300 por 1.300 mm. (O como mínimo 1.020 mm. por 1.020 mm. provista de una trasera en donde el blanco es montado siendo del mismo color que el blanco).

Los valores de zonas de puntuación 1 - 9 van escritos sobre las zonas, diagonalmente formando ángulos rectos. La zona 10 no va indicada con cifra.



Blanco de Fusil de 300 Metros



6.3.2.2

Blanco de Carabina 50 Metros

Zona 10	10,4 mm.	($\pm 0,1$ mm.)	Zona 5	90,4 mm.	($\pm 0,5$ mm.)
Zona 9	26,4 mm.	($\pm 0,2$ mm.)	Zona 4	106,4 mm.	($\pm 0,5$ mm.)
Zona 8	42,4 mm.	($\pm 0,2$ mm.)	Zona 3	122,4 mm.	($\pm 0,5$ mm.)
Zona 7	58,4 mm.	($\pm 0,5$ mm.)	Zona 2	138,4 mm.	($\pm 0,5$ mm.)
Zona 6	74,4 mm.	($\pm 0,5$ mm.)	Zona 1	154,4 mm.	($\pm 0,5$ mm.)

Diez interior (mosca) = 5 mm. ($\pm 0, 1$ mm.).

Zona negra desde parte del 3 al 10 = 112,4 mm. ($\pm 0,5$ mm.).

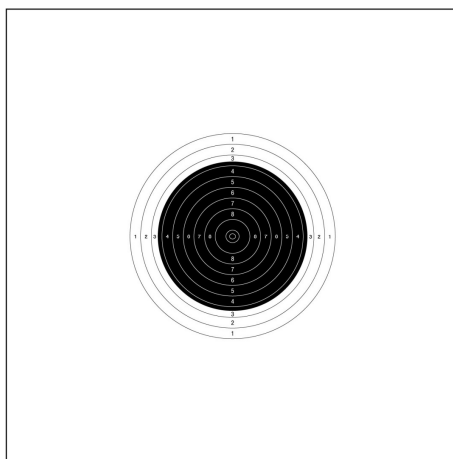
Grueso de las líneas: de 0,2 mm. a 0,3 mm.

Tamaño mínimo visible de cartón del blanco: 250 por 250 mm.

Los valores de zonas de puntuación del 1 - 8 van impresos en sus respectivas zonas horizontal y verticalmente, formando ángulo recto.

Las zonas 9 y 10 no están marcadas con ninguna cifra.

Pueden usarse Blancos Insertados (200 mm x 200 mm).



Blanco de Carabina de 50 Metros

6.3.2.3

Blanco de Carabina Aire 10 Metros

Zona 10	0,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)	Zona 5	25,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)
Zona 9	5,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)	Zona 4	30,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)
Zona 8	10,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)	Zona 3	35,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)
Zona 7	15,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)	Zona 2	40,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)
Zona 6	20,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)	Zona 1	45,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)

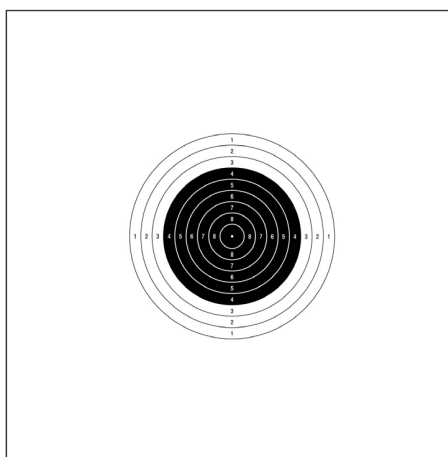
Diez interior (mosca): Cuando la zona del 10 (punto) haya sido arrancada completamente tal como se determina con la utilización del calibrador EXTERIOR de Pistola Aire.

Negro del 4 al 9 = 30.5 mm. (± 0.1 mm.). La zona 10 es un punto blanco = 0,5 mm. ($\pm 0,1$ mm.). Grueso de líneas = 0, 1 mm. a 0,2 mm. Tamaño mínimo visible de cartón del blanco = 80 por 80 mm.

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



Deben colocarse cartones de fondo, de 170 mm. por 170 mm., de color similar al material del blanco para mejorar la visibilidad de aquel.



Blanco de Carabina Aire de 10 Metros

6.3.2.4

Blanco de Pistola de Tiro Rápido a 25 Metros

(Para Pistola Velocidad 25 m y las Fases de Tiro Rápido de Pistola de Fuego Central 25 m y Pistola Deportiva 25 m):

Zona 10	100 mm.	($\pm 0,4$ mm.)	Zona 7	340 mm.	($\pm 1,0$ mm.)
Zona 9	180 mm.	($\pm 0,6$ mm.)	Zona 6	420 mm.	($\pm 1,0$ mm.)
Zona 8	260 mm.	($\pm 1,0$ mm.)	Zona 5	500 mm.	($\pm 1,0$ mm.)

Diez interior (mosca) = 50 mm. ($\pm 0,2$ mm.).

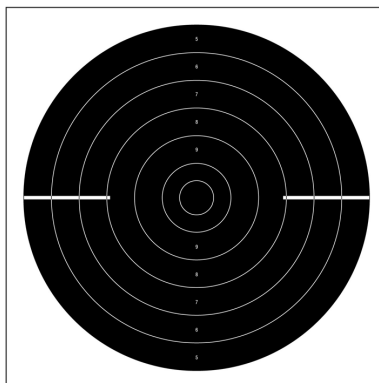
Zona negra del 5 al 10 = 500 mm. ($\pm 0,1$ mm.).

Grueso de línea = de 0,5 mm. a 1,0 mm.

Tamaño mínimo visible de cartón del blanco: ancho: 550 mm

Alto: 520 mm. - 550 mm.

Los círculos de la zona de puntuación con valores entre 5 y 9 están impresos sólo en las líneas verticales de la zona de puntuación. La zona del 10 no tiene numeración. Los números de cada zona tendrán aproximadamente 5 mm. de alto y 0,5 mm. de espesor. A la izquierda y derecha del centro del blanco, unas líneas horizontales de color blanco sustituirán a los números correspondientes a los círculos de puntuación. Cada línea tiene 125 mm. de largo y 5 mm. de ancho.



Blanco de Pistola de Tiro Rápido de 25 Metros



6.3.2.5 Blanco de Pistola de Precisión a 25 Metros y 50 Metros

(Para Pistola Libre a 50 m Pistola Standard a 25 m. y Fases de Precisión de Fuego Central y resto de las modalidades de Pistola a 25 m)

Zona 10	50 mm.	($\pm 0,2$ mm.)	Zona 5	300 mm.	($\pm 1,0$ mm.)
Zona 9	100 mm.	($\pm 0,4$ mm.)	Zona 4	350 mm.	($\pm 1,0$ mm.)
Zona 8	150 mm.	($\pm 0,6$ mm.)	Zona 3	400 mm.	($\pm 2,0$ mm.)
Zona 7	200 mm.	($\pm 1,0$ mm.)	Zona 2	450 mm.	($\pm 2,0$ mm.)
Zona 6	250 mm.	($\pm 1,0$ mm.)	Zona 1	500 mm.	($\pm 2,0$ mm.)

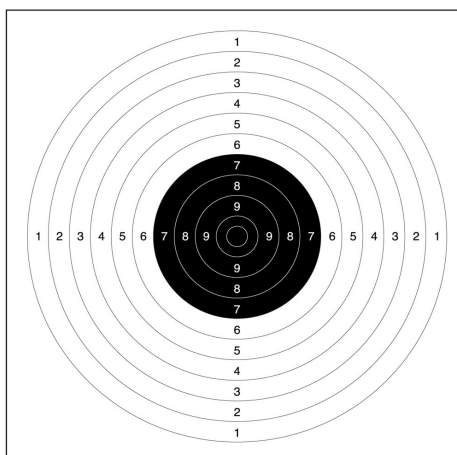
Diez interior (mosca): 25 mm. ($\pm 0,2$ mm.).

Negro del 7 al 10 = 200 mm. ($\pm 0,1$ mm.).

Grueso de las líneas: 0,2 mm. a 0,5 mm.

Tamaño mínimo visible del cartón del blanco: ancho: 550 mm.
Alto: 520 mm. - 550 mm.

Los valores de puntuación del 1 al 9 van impresos en las zonas de puntuación en línea horizontal y vertical, en ángulo recto entre ellas. La zona 10 no va marcada con número. Los números tendrán aproximadamente 10 mm. de alto y 1 mm. de ancho y deberán ser fácilmente legibles con catalejo normal a la distancia apropiada.



Blanco de Pistola de Precisión de 25 / 50 Metros

6.3.2.6. Blanco de Pistola de Aire 10 Metros

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 (mosca): 5,0 mm. ($\pm 0,1$ mm.).

Zona negra del 7 al 10 = 59,5 mm. ($\pm 0,5$ mm.).

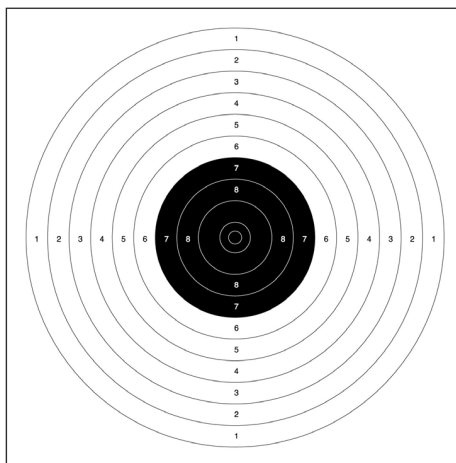
Grueso de línea: de 0,1 mm. a 0,2 mm.



Tamaño mínimo visible del cartón del blanco:

170 por 170 mm.

Los valores de zonas de puntuación del 1 al 8 van impresos en sus respectivas zonas horizontal y verticalmente, formando ángulo recto. Las zonas 9 y 10. no están marcadas con ninguna cifra. Los números no tendrán más de 2 mm. de alto.



Blanco de Pistola Aire 10 Metros

6.3.2.7 Blanco Móvil

6.3.2.7.1 Blanco Móvil 50 Metros

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

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

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

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

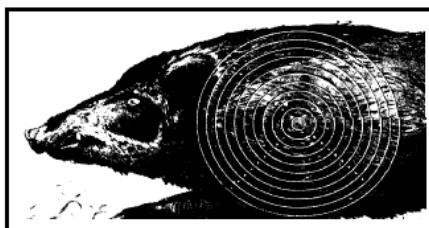
El centro de la zona del 10 debe estar a 500 mm. del hocico del jabalí, medidos en línea horizontal.

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

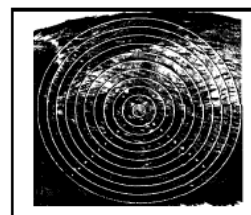
Pueden emplearse centros de reposición (C) o medios blancos (B). Los centros de reposición o los medios blancos deben colocarse correctamente en el blanco completo.



A



B



C

Blanco Móvil 50 Metros

6.3.2.7.2

Blanco Móvil 10 Metros

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

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

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

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

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

Tamaño recomendado de la tarjeta del blanco: 260 mm. por 150 mm. (mínimo 260 mm. por 140 mm.)

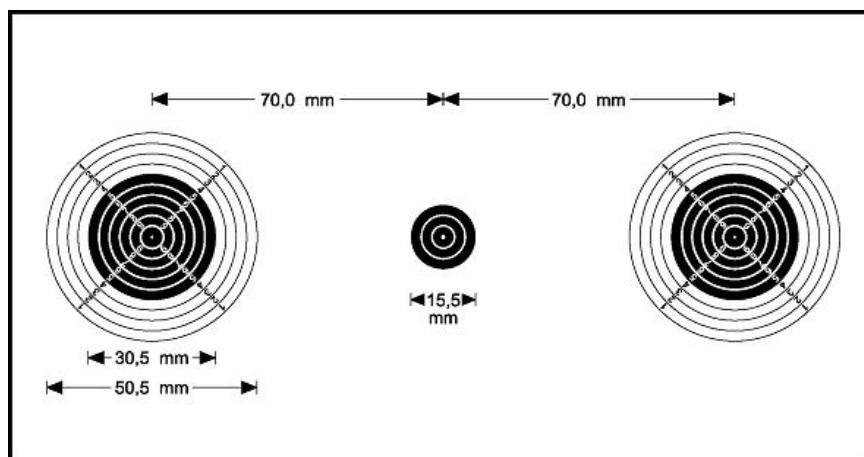
El centro de la zona del 10 debe estar a 70 mm. (± 0.2 mm.) del centro de la marca de puntería, medido horizontalmente.

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.

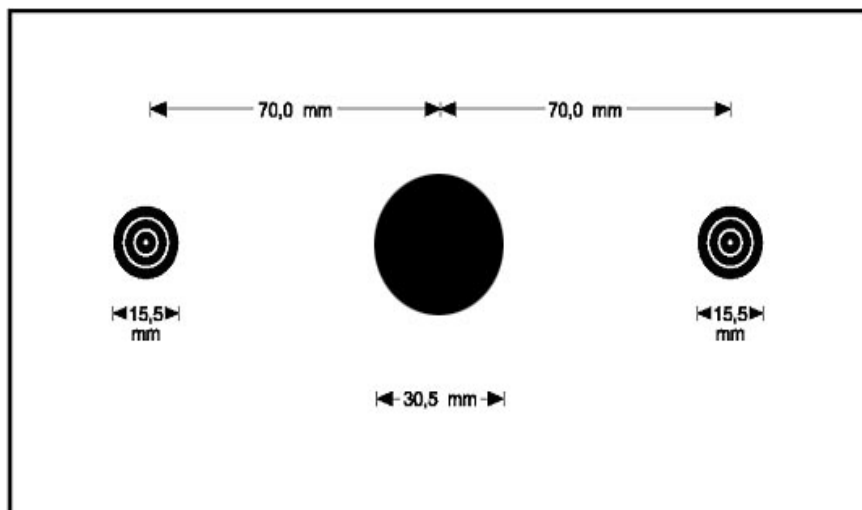
La marca de puntería central es de color negro y de un diámetro exterior de 15.5 mm. y debe incluir anillos blancos del tamaño del 10 (5.5 mm.) y del 9 (10.5 mm.) y un punto central blanco (0,5mm.).



6.3.2.7.2.1 Blanco de Papel para Blanco Móvil 10 Metros



6.3.2.7.2.2 Blanco Electrónico para Blanco Móvil 10 Metros



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

6.3.2.8 Calibradores para Blancos de Papel

Para puntuar impactos dudosos deben utilizarse calibradores de las dimensiones siguientes:

6.3.2.8.1 Pistola de Fuego Central 25 m

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



6.3.2.8.2 Fusil Grueso Calibre 300 m

Diámetro del borde de medición	8,00 mm. (+0,05/-0,00 mm.)
Grosor del borde	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador	Según calibre a puntuar
Longitud del calibrador	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en	Fusil 300 m

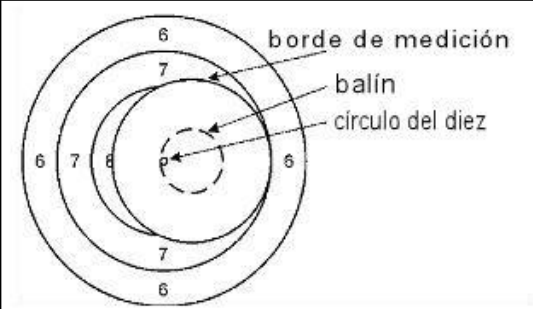
6.3.2.8.3 Carabina de Pequeño Calibre y Pistola 5,6 mm. (.22" cal)

Diámetro del borde de medición	5,60 mm. (+0,05/-0,00 mm.)
Grosor del borde	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador	5,00 mm. - 5,20 mm.
Longitud del calibrador	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en	Todas las modalidades utilizando munición de 5,6 mm.

6.3.2.8.4 Calibradores INTERIORES para 4,5 mm

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

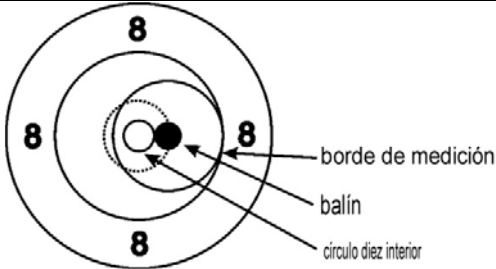
6.3.2.8.4.1 Utilización del Calibre EXTERIOR de Pistola Aire para puntuar dieces interiores de Carabina Aire



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



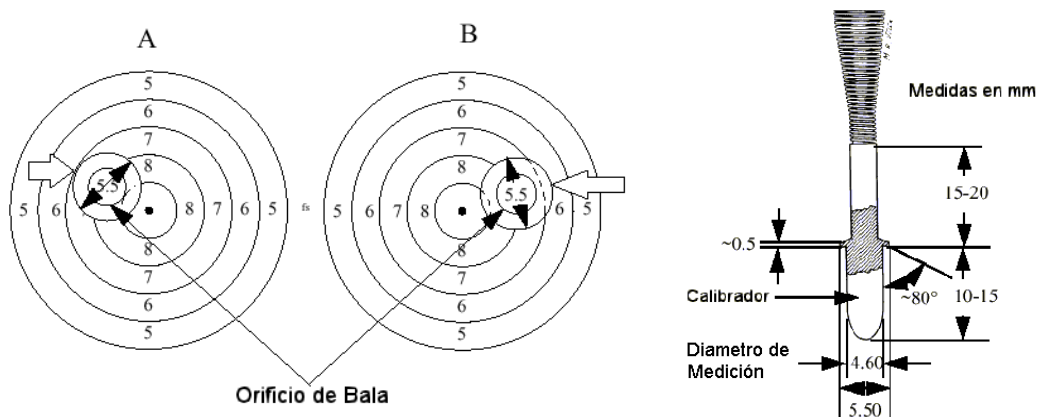
6.3.2.8.4.2 Utilización del Calibre EXTERIOR de DIECES INTERIORES de Pistola Aire para puntuar dieces interiores de Pistola Aire

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

6.3.2.8.5 Calibrador EXTERIOR para 4,5 mm en Carabina Aire 10 m y Blanco Móvil Aire 10m

Diámetro del borde de medición:	5,50 mm. (+0,00/-0,05 mm.)
Grosor del borde:	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador:	4,60 mm. (+ 0,05 mm.)
Longitud del calibrador:	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en:	Carabinas y Blanco Móvil a 10 m, zonas del 3 al 10. También en Blanco móvil para dieces interiores.

6.3.2.8.5.1 Utilización del Calibre EXTERIOR para Carabina de Aire



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

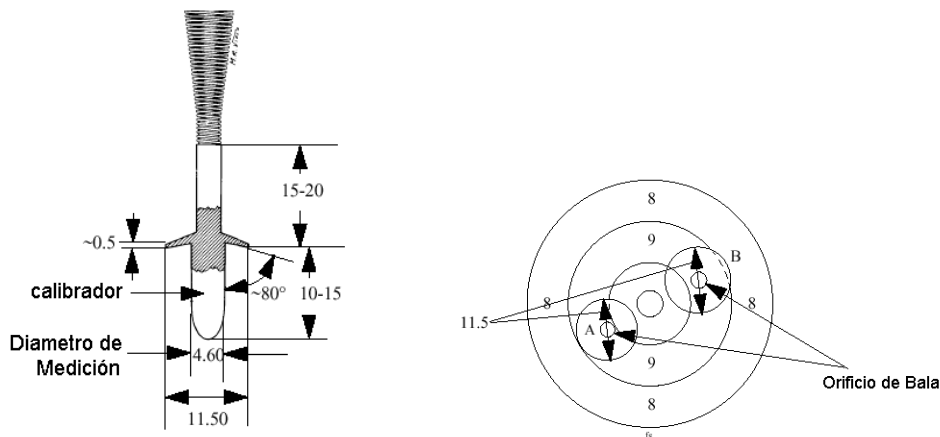
La ilustración "B" representa un impacto dudoso. Se ve el borde exterior del calibrador pasando la zona del 7 y dentro de la zona del 6, por lo tanto, el impacto es un 8.



6.3.2.8.6 Calibrador EXTERIOR para 4.5 mm en Pistola Aire 10 m

Diámetro del borde de medición	11,50 mm. (+0,00/-0,05 mm.)
Grosor del borde	0,50 mm. aproximadamente
Diámetro del calibrador	4,60 mm. (+ 0,05 mm.)
Longitud del calibrador	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en	Pistola aire 10 m, zonas del 2 al 10

6.3.2.8.6.1 Calibre EXTERIOR para Pistola de Aire



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

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

6.3.2.8.7 Plantilla para Rasgados

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

6.3.2.8.7.1 Para Pistola de Fuego Central 25 m (9,65 mm.) la distancia entre las líneas es de 11,00 mm. (+0,05 mm. - 0,00 mm.), medida entre los bordes interiores.

6.3.2.8.7.2 Para las competiciones de pequeño calibre (5,6 mm.), la distancia entre las líneas es de 7,00 mm. (+0,05 mm. - 0,00 mm.), medida entre los bordes interiores. (Utilizada en las pruebas a 25 m. de Pistola 5,6 mm.).

6.3.2.8.8 Todos los calibradores e instrumentos utilizados en Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF deben ser controlados y aprobados por el Delegado Técnico de la ISSF antes de la competición.

6.3.2.9 Platos (para Skeet, Foso y Doble Trap)

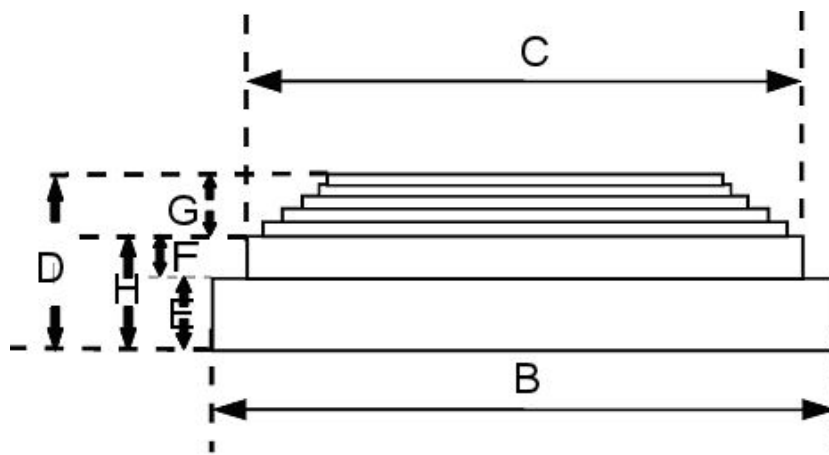
Diámetro	110 mm. (± 1 mm.)
Altura	25 a 26 mm.
Peso	105 g (± 5 g).

Los platos pueden ser de color negro, blanco, amarillo o naranja en su totalidad o bien el saliente puede estar pintado de color blanco, amarillo o naranja, o puede llevar pintado un anillo blanco, amarillo o naranja alrededor del saliente.



El color del plato debe estar especificado en todos los programas de los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF. El color del plato debe ser claramente visible contra el fondo del campo, bajo condiciones normales de luz. Debe utilizarse el mismo color de platos en el entrenamiento.

6.3.2.9.1 Especificaciones Generales de los Platos



A - Peso	105 g $\pm$ 5 g	E - Altura de la base	11 mm. $\pm$ 1 mm.
B - Diámetro base	110 mm. $\pm$ 1 mm.	F – Altura del anillo de giro	7 mm. $\pm$ 1 mm.
C - Anillo de giro	95 mm. – 98 mm.	G - Altura del saliente*	8 mm. $\pm$ 1 mm.
D - Altura total	25 mm. – 26 mm.	H – Altura de la base y anillo	18 mm. $\pm$ 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 metros y ser rotos fácilmente con cartuchos normalizados por la ISSF para Foso y Skeet, dentro de las distancias de tiro reglamentarias.

6.3.2.9.2 Platos “Flash”

6.3.2.9.3 En las finales y en los disparos de desempate necesarios después de la Final, se deben usar platos “Flash” que contienen un polvo rojo de material no tóxico.

6.3.2.9.4 En Clasificatorias y Desempates antes de las Finales se podrán usar platos “Flash” que contienen un polvo verde de material no tóxico.

6.3.2.9.5 En todos los casos en que se usen platos “Flash”, todas las normas para el uso de este tipo de platos deben aplicarse.

6.3.3 Blancos de Prueba

Los blancos de prueba deben estar claramente marcados con una raya negra diagonal en la esquina superior derecha del blanco. La raya debe ser claramente visible a simple vista, a la distancia apropiada, bajo condiciones normales de luz. (Excepto para Blanco de Tiro Rápido 25 m).



6.3.4 Blancos Testigo, Cartulinas Traseras, Láminas de Control

6.3.4.1 Blancos Testigo para Galerías de 50 y 300 metros

Se debe colocar un blanco testigo en la parte posterior del blanco. Este debe renovarse por cada tanda y en Carabina 3 X 40 en cada posición a menos que se use una lámina de control (excepto en 10m cuando se usa una cinta negra de papel).

6.3.4.2 Blancos Testigos para Galerías de 25 metros

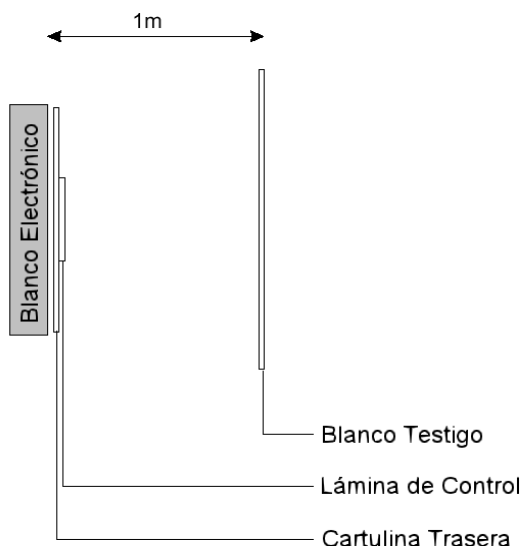
6.3.4.2.1 En los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF se deben usar blancos testigos para todas las competencias de Pistola a 25 m., para ayudar en la identificación de disparos los cuales no hayan tocado los blancos.

6.3.4.2.2 Los Blancos Testigo deben, como mínimo, cubrir toda la anchura y la altura de los marcos a 25 m. (los 5 blancos). Estos deben localizarse, a una distancia uniforme de un (1) metro, detrás de los blancos de competición. Sin ningún espacio entre ellos, para registrar cualquier disparo entre los blancos de competición.

6.3.4.2.3 Los Blancos Testigo deben de estar hechos de un papel no reflectante y de un color neutro similar al color blanco del blanco de competición.

6.3.4.2.4 Para las modalidades de 25 m. deben cambiarse los Blancos Testigo para cada tirador. En la Fase de Tiro Rápido de Pistola Deportiva 25 m, Pistola Fuego Central 25 m y de Pistola Standard 25 m, se deben proveer con blancos testigo nuevos a cada tirador. Estos deben ser parcheados o cambiados después de cada serie de cinco (5) disparos.

6.3.4.3 Láminas de Control – Blancos Electrónicos a 25 m



6.3.4.3.1 Detrás de las áreas marcadas para apuntar deben de estar cubiertas por Láminas de Control las cuales pueden cambiarse después de cada serie de cinco disparos en las fases de Tiro Rápido y después de las series de ensayo y cada fase en las fases de Precisión. En la modalidad de Pistola Velocidad 25 m, las Láminas Control deben parchearse o cambiarse después de la serie de ensayo y después de cada tanda.



Competición	Parcheados o cambiados después de las series se ensayo	Parcheados o cambiados después de cada serie de cinco (5) disparos	Proporcionado para cada tirador para cada entrada
Pistola Velocidad			X
Pistola Deportiva	X	X	X
Pistola Fuego Central	X	X	X
Pistola Standard	X	X	X

6.3.4.3.2 Si un agujero de disparo está fuera del área de la Lámina de Control, debe hacerse la relación geométrica entre el agujero del disparo en la lámina de control y la Cartulina Trasera antes de que retire la Lámina de Control.

6.3.4.4 Cartulinas – Blancos Electrónicos a 10 m / 50 m / 300 m

Las **Cartulinas** se deben fijar a la **parte trasera del blanco** la cual se debe renovar para cada tanda y en Carabina 3x40 50 m en cada posición si no se usa una Lámina de Control (excepto a 10 m cuando se usa una tira de papel negra).

6.3.5 Normas de los Campos de Tiro

6.3.5.1 Generalidades para Todas las Disciplinas

6.3.5.1.1 Los Delegados Técnicos de la ISSF, de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF y en colaboración con el Director de la Competición y los oficiales de galería designados por el Comité de Organización para las diferentes disciplinas, deben inspeccionar las instalaciones de los campos de tiro y el equipo para todos los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF. Pueden autorizar pequeñas diferencias con las especificaciones de las Reglas de la ISSF, siempre que no se opongan a las intenciones y espíritu de los Reglamentos de la ISSF, y cuyas diferencias no afecten a las distancias de tiro y especificaciones de los blancos, que no estén permitidas. Los países participantes o las federaciones deben ser informados de cualquier variación antes de la fecha de cierre de las inscripciones para la competición correspondiente.

6.3.5.1.2 Los **campos exteriores** de nueva construcción deberán instalarse de modo que el sol quede detrás del tirador el mayor tiempo posible durante la competición. Se tendrá especial atención para que no haya sombras sobre los blancos.

6.3.6 Normas Comunes para los Campos de 300 m, 50 m, 25 m y 10 m de Fusil, Carabina y Pistola

6.3.6.1 Los Campos de Tiro deben tener una línea de blancos y una línea de tiro. La línea de tiro debe ser paralela a la línea de blancos.

6.3.6.2 El campo de tiro debe estar rodeado de tapias, si fuese necesario, por razones de seguridad. 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.

6.3.6.3 El área usada por los tiradores en galerías de carabina / fusil y pistola debe estar protegida contra la lluvia, el sol y el viento. Dicha protección se proporcionará de forma que ningún puesto de tiro o parte de la galería tenga ventaja alguna.

6.3.6.3.1 Las galerías de 300 m deberán tener al menos 290 m abiertos al cielo



- 6.3.6.3.2** Las galerías de 50 m deberán tener al menos 45 m abiertos al cielo
- 6.3.6.3.3** Las galerías de 25 m deberán tener al menos 12,5 m abiertos al cielo
- 6.3.6.3.3.1** Las galerías de 50 m y 25 m deben, cuando sea posible, estar al aire libre, pero pueden, excepcionalmente, estar bajo cubierta o cerradas si condiciones legales o climáticas lo requieren.
- 6.3.6.3.4** Las galerías de 10 m deben ser instaladas bajo cubierta.
- 6.3.6.3.5** Está prohibido aplicar ninguna sustancia sobre el suelo del Puesto de Tiro. Está prohibido limpiar el puesto de tiro sin permiso.
- 6.3.6.4** **Área de Competición**
- 6.3.6.4.1** Está prohibido fumar en la galería y en la zona de espectadores.
- 6.3.6.5** Debe haber suficiente espacio detrás de los puestos de tiro para que los Árbitros de Galería y el Jurado puedan realizar sus cometidos.
- 6.3.6.5.1** Debe existir espacio para los **espectadores**. Esta zona debe estar separada de la correspondiente a los tiradores y Oficiales por una barra apropiada, situada, por lo menos, 5 m detrás de la línea de tiro.
- 6.3.6.6** El uso de **teléfonos móviles**, walkie-talkies o dispositivos similares por tiradores, entrenadores o jefes de equipo, están prohibidos dentro del área de la competición. Todos los teléfonos móviles deben estar **Apagados**.
- 6.3.6.6.1** Deben mostrarse señales para indicar a los espectadores que los teléfonos móviles deben estar **Apagados** y que queda prohibido hacer fotos con **flash** hasta que la competición haya finalizado.
- 6.3.6.7** Cada galería de tiro debe estar provista de un gran reloj, en cada extremo de la sala, que pueda ser visto claramente por tiradores y Oficiales. Los relojes deberán estar sincronizados para mostrar la misma hora.
- 6.3.6.8** Los bastidores o mecanismo de los blancos deben estar marcados con números que se correspondan con los del puesto de tiro (empezando por la izquierda). Los números deben ser suficientemente grandes para que puedan verse fácilmente bajo condiciones normales de tiro, a simple vista, y a la distancia apropiada. Los números deben ser de colores alternados y con contraste (especialmente en 300 m) y ser claramente visibles durante la competición, tanto si los blancos están visibles como si están ocultos. Para blancos a 25 m cada grupo de cinco (5) se numeraran empezando por la izquierda.
- 6.3.6.9** Los blancos deben fijarse de tal manera que no tengan movimiento apreciable, aun con vientos fuertes.
- 6.3.6.10** Puede utilizarse cualquier sistema de blancos, con tal de que garantice el grado necesario de seguridad, precisión en el control de tiempos, y eficiente, precisa y rápida puntuación y cambio de blancos.
- 6.3.6.11** Si se utiliza Secretario de puesto, un pupitre y una silla deben colocarse detrás de cada puesto de tiro de tal forma que no moleste a los tiradores.
- 6.3.6.12** Debe proporcionarse un sistema de comunicaciones entre los Árbitros de Galería en la línea de tiro y el personal que está manejando los blancos o trabajando en el foso.
- 6.3.6.13** Si se usa un foso con marcadores individuales para cada blanco, habrá un sistema de señales entre el Secretario de Puesto y el Marcador.



6.3.7 Banderas Testigo de Viento en los Campos de Tiro para Fusil a 300 m, Carabina y Pistola a 50 m

6.3.7.1 Se prohíben los indicadores de viento particulares.

6.3.7.1.1 Los indicadores de viento no están permitidos en Blanco Móvil 50 m.

6.3.7.2 Las banderas rectangulares testigo de viento, indicadoras de los movimientos del aire en el campo de tiro, estarán hechas con tejido de algodón 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 tirador de su blanco. El color de las banderas testigo de viento debe estar en contraste con el fondo. Banderas testigo de viento con doble color o rayadas están permitidas y recomendadas.

6.3.7.2.1 Banderas Testigo de Viento

Galerías	Distancias	Tamaño de la Bandera
Galerías de 50 m	10 m y 30 m	50 mm. X 400 mm.
Galerías de 300 m	50 m	50 mm. x 400 mm.
	100 m y 200 m	200 mm. X 750 mm.

6.3.7.3 En las galerías de 50 m (carabina y pistola) las banderas testigo de viento se colocarán a distancias de la línea de tiro, sobre las líneas imaginarias que separan cada puesto de tiro y su correspondiente blanco de los puestos y blancos adyacentes. Las banderas deben ser puestas al lado de los tiradores sin impedir la seguridad.

6.3.7.3.1 Si una galería de 50 m es usada como una galería de 10 m cerrada, las banderas de 10 m deben estar colocadas lo suficientemente fuera de los muros para que no den información del viento.

6.3.7.4 En los campos de 300 m las banderas testigos de viento se colocarán a distancias de la línea de tiro, sobre las líneas imaginarias que separan cada cuatro (4º) puestos de tiro y sus correspondientes blancos del siguiente puesto y blanco. Las banderas deben ser puestas al lado de los tiradores sin impedir la seguridad.

6.3.7.5 Los tiradores deberán comprobar que las banderas testigo no ocultan ni ocultaran sus blancos. Esta comprobación deberá realizarse antes de que el tiempo de preparación comience.

6.3.8 Distancias de Tiro

6.3.8.1 Las distancias deben medirse desde la línea de tiro hasta la cara del blanco. Si se usan blancos manejados desde el foso, la distancia debe medirse hasta la cara del blanco delantero, que es siempre el blanco de competición.

6.3.8.2 Las distancias de tiro deben ser tan exactas como sea posible. Sujetas a las siguientes variaciones permitidas:

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



6.3.8.3 En campos combinados de Carabina, Pistola y Blanco Móvil a 50 m, la variación permitida puede aumentarse a + 2,50 m para el Blanco Móvil. De conformidad con esto es necesario ajustar la apertura.

6.3.8.4 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 tirador. El uso de una tabla como línea de tiro no está permitido. El pie de los competidores o el codo en la posición de tendido no puede estar sobre o delante de la línea de tiro.

6.3.9 Altura del Centro del Blanco (Centro del 10)

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

	Altura Normal	Variación Permitida
Campos a 300 m.	3,00 m	$\pm 4,00$ m
Campos a 50 m.	0,75 m	$\pm 0,50$ m
Campos a 25 m.	1,40 m	$\pm 0,10$ m / $-0,20$ m
Campos a 10 m.	1,40 m	$\pm 0,05$ m
Campos de Blanco Móvil a 50 m.	1,40 m	$\pm 0,20$ m
Campos de Blanco Móvil a 10 m.	1,40 m	$\pm 0,05$ m

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

6.3.10 Variaciones Horizontales entre Centros de los Blancos a 300 m, 50 m y 10 m en Campos de Tiro de Fusil, Carabina y Pistola

6.3.10.1 Los centros de los blancos a 300 m., 50 m. y 10 m. deben estar centrados sobre la perpendicular a la línea de tiro 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 pueden ser:

	Variación máxima desde el centro en cada dirección
Fusil 300 m	6,00 m
Carabina / Pistola 50 m	0,75 m
Carabina / Pistola 10 m	0,25 m

6.3.11 Variaciones Horizontales de los Puestos de Tiro a 50 m y 10 m en los Campos de Blanco Móvil y de Pistola a 25 m

El centro de los puestos de tiro debe estar situado como sigue:

6.3.11.1 para las galerías de Pistola Velocidad debe corresponder con el centro del grupo de cinco blancos;

6.3.11.2 para los campos de tiro de Blanco Móvil, coincidiendo con el centro de la abertura;



6.3.11.3

El centro de puesto de tiro debe estar orientado al centro del correspondiente blanco o de la abertura. Las máximas desviaciones horizontales, respecto del centro del puesto de tiro a la línea trazada perpendicularmente (90 grados) al centro del blanco o de la abertura son:

	Máxima variación en cada dirección
Campo a 25 m	0,75 m
Campo de Blanco Móvil a 50 m	2,00 m
Campo de Blanco Móvil a 10 m	0,40 m

6.3.12

Normas Generales de los Puestos de Tiro para Campos de Tiro a 300 m, 50 m y 10 m

Debe construirse el puesto de tiro 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 las direcciones. El resto del puesto de tiro debe estar bien a nivel, o bien con una inclinación de unos pocos centímetros de caída hacia atrás.

6.3.12.1

Si se tira utilizando camastros, éstos deben medir aproximadamente 2,2 m de largo y de 0,8 a 1 m de ancho, deben ser firmes, estables y móviles. Los **Camastros de tiro** deben tener una inclinación máxima hacia atrás de 10 cm

6.3.12.2

Deben equiparse los puestos de tiro con:

6.3.12.2.1

un banco o mesilla movable o ajustable, de 0,7 m a 0,8 m de alto;

6.3.12.2.2

una esterilla para el tiro en las posiciones tendido y de rodilla. La parte delantera de la esterilla debe estar hecha de material comprimible de no más de 50 mm de espesor, de tamaño aproximadamente 50 cm x 75 cm y no medir menos de 10 mm cuando se comprime con el aparato de medir espesores que se usa en la indumentaria de fusil y carabina. El resto de la esterilla debe tener un grosor máximo de 50 mm y mínimo grosor de 2 mm El tamaño mínimo total de 80 cm x 200 cm Como alternativa, se pueden proporcionar dos esterillas, una gruesa y la otra delgada, pero juntas no deben exceder de las dimensiones indicadas. Se prohíbe el uso de esterillas particulares;

6.3.12.2.3

una silla o taburete para el tirador;

6.3.12.2.4

si se usan blancos de papel, un pupitre y silla para el Secretario de Puesto y un catalejo;

6.3.12.2.5

si se usan blancos de papel un tablero de 50 cm x 50 cm, aproximadamente, en donde el Secretario de Puesto pueda anotar la puntuación no oficial, para informar a los espectadores. El tablero deberá situarse de modo que pueda ser fácilmente examinado por los espectadores, pero sin taparles la visión de los tiradores;

6.3.12.2.6

cuando sea necesario instalar pantallas divisorias en la línea de tiro de 300 m, han de ser confeccionadas de un material transparente sobre un bastidor ligero. Las pantallas deben sobresalir por lo menos 50 cm hacia delante de la línea de tiro y con dimensiones no inferiores a 2,00 m de alto;

6.3.12.2.7

si el puesto de tiro está expuesto a un viento excesivo, debe proporcionarse protección adicional al tirador mediante pantallas u otros medios;

6.3.12.2.8

en galerías nuevas no se recomienda para vientos por delante de la línea de tiro, pero se deben tomar medidas para asegurar que las condiciones climatológicas sean lo más equitativas posibles a lo largo de todas las galerías.



6.3.13 Normas de los Puestos de Tiro para Campos a 300 m

Las dimensiones del puesto de tiro no deben ser inferiores de 1,6 m de ancho por 2,5 m de largo. La anchura del puesto de tiro puede ser reducida solamente si las pantallas divisorias se construyen de modo que un tirador en la posición de tendido pueda poner su pierna izquierda en el puesto vecino sin molestar a ese tirador.

6.3.14 Normas de los Puestos de Tiro para Campos a 50 m

6.3.14.1 Las dimensiones del puesto de tiro no deben ser inferiores a 1,6 m de ancho x 2,5 m de largo, si el puesto de tiro se usa también para tiro a 300 m.

6.3.14.2 Para permitir la posibilidad de participación a más tiradores en las pruebas a 50 m puede reducirse la anchura del puesto de tiro a 1,25 m. El sistema de blancos usados en estos campos debe permitir el cambio de éstos sin molestar a los tiradores vecinos.

6.3.15 Normas para Galerías y Puestos de Tiro para Galerías a 10 m

6.3.15.1 El puesto de tiro debe tener 1 m. de ancho, como mínimo.

6.3.15.1.1 El borde visible más cercano del banco o taburete debe estar ubicado 10 cm. delante de la línea de tiro.

6.3.15.2 Las galerías de 10 m deben ser equipadas con transportadores de blancos electromecánicos o cambiadores, o blancos electrónicos.

6.3.16 Normas para los Campos y Puestos de Tiro de Pistola a 25 m

6.3.16.1 El techo y las pantallas de los campos de 25 m deben proporcionar al tirador la adecuada protección contra el viento, la lluvia, el sol y la expulsión de las vainas.

6.3.16.2 El suelo del puesto de tiro debe estar nivelado en todas las direcciones. Debe ser de construcción firme y no permitir ninguna vibración.

6.3.16.3 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.

6.3.16.4 En las pruebas de 25 m los blancos se colocarán en:

6.3.16.4.1 Grupos de cinco (5), para Pistola de Tiro Rápido;

6.3.16.4.2 grupos de cinco (5) o excepcionalmente cuatro (4) o tres (3) pueden usarse para eventos de Pistola Deportiva 25 m, Pistola Fuego Central 25 m y Pistola Standard 25 m.

6.3.16.5 Las galerías de 25 m deben dividirse en secciones compuestas de dos (2) grupos de cinco blancos (siendo cada uno independiente).

6.3.16.5.1 Un pasillo protegido deberá permitir al jefe de Galería llegar a la línea de blancos.

6.3.16.5.2 Cada sección de la galería será capaz de operar simultáneamente, pero podrá operar independientemente.



6.3.16.6 Las dimensiones del puesto de tiro deben ser:

	Anchura	Profundidad
Pistola de Tiro Rápido 25 m	1,50 m	1,50 m
Pistola Deportiva 25 m, Pistola Fuego Central 25 m y Pistola Standard 25 m	1,00 m	1,50 m

6.3.16.7 Los puestos de tiro deben estar separados por medio de **pantallas transparentes** que protejan a los tiradores de la expulsión de vainas y permitan a los oficiales la visibilidad sobre los tiradores. Las pantallas deberán:

6.3.16.7.1 extenderse como mínimo 0,75 m hacia adelante del borde delantero de la línea de tiro y aproximadamente 0,25 m hacia atrás;

6.3.16.7.2 tener como mínimo 1,7 m de alto, con el borde superior a 2,0 m por lo menos, por encima del suelo del puesto de tiro;

6.3.16.7.3 si la pantalla no toca el piso del puesto de tiro, el extremo inferior de la misma no debe estar a más de 0,7 m por encima del suelo del puesto de tiro.

6.3.16.8 Cada puesto de tiro debe estar provisto de los siguientes elementos:

6.3.16.8.1 un banco o mesa movable o ajustable, de aproximadamente 0,5 m x 0,6 m de tamaño y de 0,7 m a 0,8 m de alto;

6.3.16.8.2 una silla o taburete para el tirador;

6.3.16.8.3 un pupitre y silla para el Secretario de Puesto;

6.3.16.8.4 un tablero de 50 cm x 50 cm, aproximadamente, en donde el primer Secretario de Puesto pueda anotar la puntuación no oficial, para informar a los espectadores. El tablero deberá situarse de modo que pueda ser fácilmente examinado por los espectadores, pero sin taparles la visión de los tiradores.

6.3.16.9 Normas para las Instalaciones de 25 m con Blancos Giratorios

Los armazones para el evento de Pistola Velocidad 25 m deben ponerse en grupos de cinco (5), todos a la misma altura (+1cm), todos funcionando simultáneamente y todos encarando un puesto de tiro que está centrado sobre el blanco central del grupo. La distancia entre los centros de los blancos, eje a eje, en un grupo de cinco debe ser de 75 cm (+1cm).

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

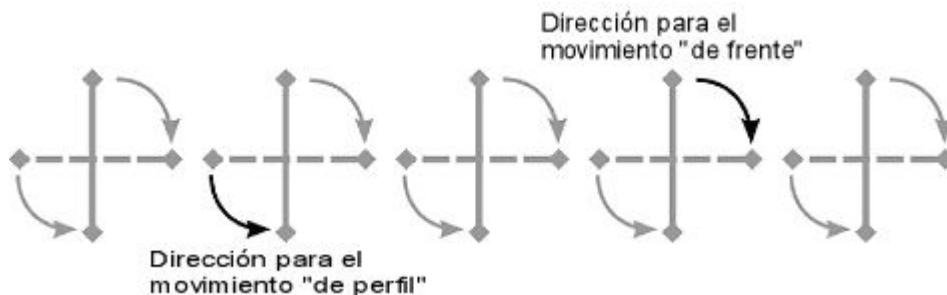
6.3.16.9.1 El tiempo de giro para ponerse de frente al tirador no debe exceder de 0,3 segundos.

6.3.16.9.2 Cuando hayan girado los blancos no debe percibirse ninguna vibración que distraiga al tirador.



- 6.3.16.9.3** Vistos desde la parte superior, los blancos deben girar en el sentido de las agujas del reloj para ponerse de frente, y en sentido contrario a las agujas del reloj para ponerse de perfil.

Rotación de los Blancos Giratorios



- 6.3.16.9.4** Los blancos en una sección deben girar todos simultáneamente siendo esto efectuado mediante un mecanismo que proporcione eficacia en la operación y precisión en los tiempos.
- 6.3.16.9.5** El sistema automático de giro y tiempos debe asegurar, precisión y constancia de los tiempos y la permanencia en la posición de frente de los blancos durante el periodo de tiempo especificado y el regreso de los blancos a la posición de perfil después del tiempo especificado (+ 0,2 segundos - 0,0 segundos).
- 6.3.16.9.6** El tiempo debe comenzar al iniciarse el movimiento de los blancos para ponerse de frente y termina en el momento en que empiezan a girar en sentido contrario.
- 6.3.16.9.7** Si el tiempo es menor que el especificado, o mayor, en más de 0,2 segundos, el Arbitro actuando por iniciativa propia o a instrucción de un Miembro del Jurado debe parar el tiro, con objeto de regular el mecanismo de tiempo. En tales casos, el Jurado puede posponer el comienzo o la reanudación del tiro.
- 6.3.16.10** Los **Tiempos de exposición** para pruebas a 25 m son:
- 6.3.16.10.1** Pistola Velocidad 25 m: 8, 6 y 4 segundos;
- 6.3.16.10.2** Pistola Standard 25 m: 150, 20 y 10 segundos;
- 6.3.16.10.3** Pistola Deportiva 25 m y Pistola Fuego Central 25 m, en las Fases de Tiro Rápido:
Tres (3) segundos de frente para cada disparo, alternándose con puestas de perfil de siete (7) segundos ($\pm 0,1$ segundos);
- 6.3.16.10.4** Para todos los tiempos en la posición de frente se permite una tolerancia de + 0,2 segundos a 0,0 segundos.
- 6.3.16.11** Si se usan materiales rígidos para pegar los blancos, la parte de dichos materiales correspondiente a la zona ocho (8) y superiores debe ser recortada para facilitar la puntuación.
- 6.3.16.12** **Normas para Marcadores Electrónicos a 25 m**
- 6.3.16.12.1** Cuando se utilizan blancos de marcador electrónico, debe instalarse un equipo de cronometraje para dar el tiempo nominal de exposición más 0,1 segundos.



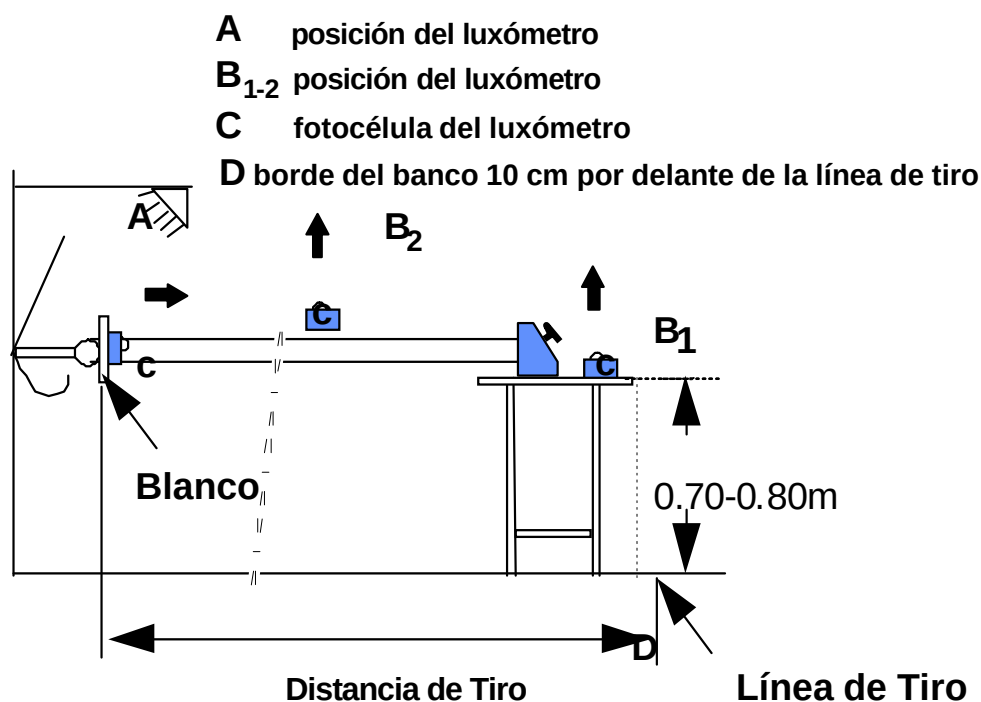
- 6.3.16.12.2** Un "fuera de tiempo" (un período para asegurar que los tiros que hubieran sido válidos "tiros rasgados" en blancos convencionales, sean también válidos en los blancos electrónicos) se añadirá + 0,2 segundos. (Total = 0,3 segundos).

6.3.17 Condiciones de Luz para Galerías Cubiertas (Lux)

Galería Cubierta	General		Blancos	
	Mínimo	Mínimo	Mínimo	Mínimo Recomendado
10 m	300	50	1500	1800
BM 10 m	300	50	1000	1000
25 m	300	50	1500	2500
50 m	300	50	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.

- 6.3.17.1** Todas las galerías cerradas deben tener iluminación artificial que proporcione la luz necesaria, sin brillos ni sombras molestas en los blancos o puestos de tiro. El fondo detrás de los blancos debe ser no-reflectante, y de un color neutro suave.
- 6.3.17.2** La medición de la luz del blanco debe hacerse con el aparato de medida situado a nivel del blanco y apuntando hacia el puesto de tiro (A).
- 6.3.17.3** La medición de la iluminación general del campo debe hacerse situando el aparato de medida en el puesto de tiro (B1) y a mitad de camino entre el puesto de tiro y la línea de blancos (B2) con el aparato dirigido hacia la iluminación del techo.
- 6.3.17.4** Medidas de Luz en Galerías Cubiertas





6.3.18 Normas Generales para los Campos de Tiro de Blanco Móvil

6.3.18.1 El campo debe estar dispuesto de manera que el blanco corra horizontalmente en ambas direcciones a través de una zona abierta con una velocidad constante. El espacio, donde puede dispararse al blanco, se llama «abertura». El movimiento del blanco a lo largo de la abertura se llama “carrera”.

6.3.18.2 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.

6.3.18.3 Los blancos para 50 m se colocan sobre un carrito o transportador, construido de tal forma que los dos blancos (uno corriendo hacia la izquierda y otro hacia la derecha) puedan verse alternativamente. El carrito puede deslizarse mediante raíles, cables o sistema similar y debe ser movido con una unidad de mando en la que pueda regularse la velocidad con precisión. Los blancos para 10 m no se cambian para las carreras a izquierda y a derecha.

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

6.3.18.5 El puesto de tiro debe estar dispuesto de modo que los espectadores vean al tirador. El puesto de tiro debe estar protegido de la lluvia. El tirador debe también estar protegido del sol y del viento, si ello no impide a los espectadores observarle.

6.3.18.5.1 El puesto de tiro debe tener como mínimo 1 m de ancho y debe estar alineado con el eje de la línea de tiro. El puesto de tiro para entrenamientos en seco deber estar situado a la izquierda del puesto de tiro. El puesto de tiro debe estar resguardado por ambos lados con separadores, de tal modo que el tirador no sea perturbado por los disparos o entrenamiento en seco del otro tirador, 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 tirador del puesto de tiro en seco ver la posición de preparado del tirador en competición observando el movimiento de la boca de fuego de su carabina.

6.3.18.6 Delante del tirador debe haber un banco o una mesa de 0,7 m – 0,8 m de altura.

6.3.18.7 Detrás del tirador debe haber un espacio para el Árbitro y para, al menos, un miembro del Jurado. Los Secretarios de puesto deben estar situados detrás o al lado del puesto de tiro.

6.3.18.8 Los tiempos de carrera del blanco son:

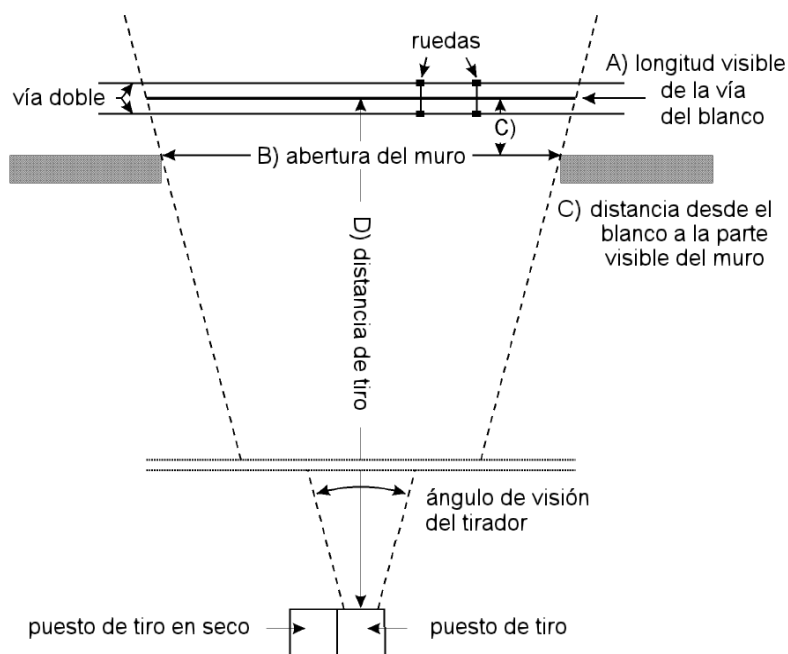
Carreras lentas:	5,0 segundos, + 0,2 segundos -- 0,0 segundos
Carreras rápidas:	2,5 segundos, + 0,1 segundos – 0,0 segundos



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

6.3.18.10 Para los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF, los tiempos deben ser controlados electrónicamente y expuestos constantemente para su control por los tiradores y los árbitros. Cualquier diferencia debe rectificarse inmediatamente.

6.3.18.11 Campos de Blanco Móvil



A	longitud visible de la vía del blanco
B	abertura del muro entre las esquinas visibles
C	distancia desde el blanco a la esquina visible del muro
D	distancia de tiro
Fórmula para 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



6.3.18.11.1 Normas Especiales para Galerías de Blanco Móvil a 50 m

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

6.3.18.11.2 Normas Especiales para Galerías de Blanco Móvil a 10 m

- 6.3.18.11.2.1** Si el cambio de blancos y la puntuación de los disparos se hace detrás del transportador del blanco, debe existir protección suficiente para el personal que atienda la instalación y para los Oficiales de Clasificación. El cambio de blancos y la puntuación debe estar supervisada por un miembro del jurado.
- 6.3.18.11.2.2** Detrás de la abertura debe haber un recogedor o amortiguador de balines para evitar los rebotes. El frente del mecanismo de transporte del blanco debe tener una plancha de protección.
- 6.3.18.11.2.3** La longitud visible de la trayectoria del blanco debe ser:
2,00 m (+ 0,01 m / - 0,00 m) visibles desde el puesto de tiro. Esto debe considerarse cuando midiendo, después de la abertura, la distancia entre la esquina visible del muro y el blanco aumenta la distancia sobre la cual el blanco es visible.
- 6.3.18.11.2.4** 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.
- 6.3.18.11.2.5** Cuando se usen blancos electrónicos el tiempo de equipamiento se seleccionará para dar los tiempos de exposición nominales más 0,1 segundos. Esto aseguraría que se permite la aparición temprana de la marca donde se apunta.

6.3.19 Normas Generales para los Campos de Plato

Los campos que estén contruidos en el Hemisferio Norte, deben colocarse de modo que los disparos vayan en dirección Norte o Noroeste. Los campos que estén contruidos en el Hemisferio Sur, deben colocarse de modo que los disparos vayan en dirección Sur o Suroeste. Esta orientación, es para colocar el sol en la espalda del tirador tanto como sea posible durante el día de la tirada.

Los nuevos campos de plato deben construirse donde se juzgue necesario con una zona razonable de nivel de caída del disparo y libre de obstáculos para permitir al mecánico, la recuperación para el reciclado del plomo de los perdigones.



6.3.19.1 Especificaciones de las Instalaciones de Foso Olímpico

6.3.19.1.1 El Foso

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

6.3.19.1.2 La Distancia entre Fosos

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

6.3.19.2 Máquinas Lanzadoras de Platos

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

6.3.19.2.1 En caso de que se utilicen máquinas en las que la lanzadera gire en el sentido de las agujas del reloj, la distancia entre la máquina de la izquierda (visto desde detrás) y la del centro de cada grupo puede reducirse a menos del indicado 1,00 m a 1,10 m (ver también artículo 6.3.21.1).



6.3.19.3

Las máquinas deben instalarse en el foso de forma que el espárrago 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 completamente automáticas (carga y disparo automáticos), semiautomáticas (carga a mano y disparo automático) o manuales (carga y disparo a mano). Cada máquina debe estar provista de un sistema de precinto de los ángulos, alturas y del muelle de lanzamiento después de que hayan sido inspeccionados y aprobados por el Jurado. Todas las máquinas deben estar provistas de un dispositivo para fijar la trayectoria establecida para el lanzamiento del plato. Todas las máquinas que se carguen a mano deben tener dos topes incorporados. Los topes son necesarios para prevenir movimientos accidentales o deliberados del plato hacia adelante o atrás en la lanzadera, cambiando así las condiciones preestablecidas del plato. Cada máquina debe contar con los sectores de los ángulos y alturas marcadas con aumentos de 10 en 10 grados.

6.3.19.4

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

6.3.19.5

Los cinco (5) puestos de tiro deben estar dispuestos en una línea recta, a una distancia hacia atrás de 15 m del borde delantero del foso. Cada puesto de tiro debe estar indicado por un cuadrado, de 1 m por 1 m delimitado claramente, que está centrado sobre una línea perpendicular a la línea de puesto de tiro y que se prolonga hacia la marca pintada que indica el punto de lanzamiento a cero grados sobre la máquina central de cada grupo de tres. Debe estar marcado un sexto puesto, a unos dos metros hacia atrás y ligeramente a la izquierda del puesto 1, donde debe situarse el tirador número 6. Los seis puestos deben estar provistos de una mesa o banco donde los tiradores 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 tirador pueda descansar su arma.

6.3.19.5.1

Para las Finales de Foso y Doble Trap debe montarse una lámpara coloreada de intensidad media en el micrófono del Puesto 1 o en un lugar separado colocada a una distancia de 1,0 y 1,5 m por detrás del centro del borde delantero del Puesto 1 a una altura entre 40 y 50 cm. Dicha lámpara debe ser controlada por un sistema manual o automático, y debe hacer que la lámpara se ilumine por un periodo de tiempo de 10 a 12 segundos después del disparo del tirador en el Puesto 5, haciendo además inoperable el micrófono del puesto 1 mientras la lámpara permanezca encendida.

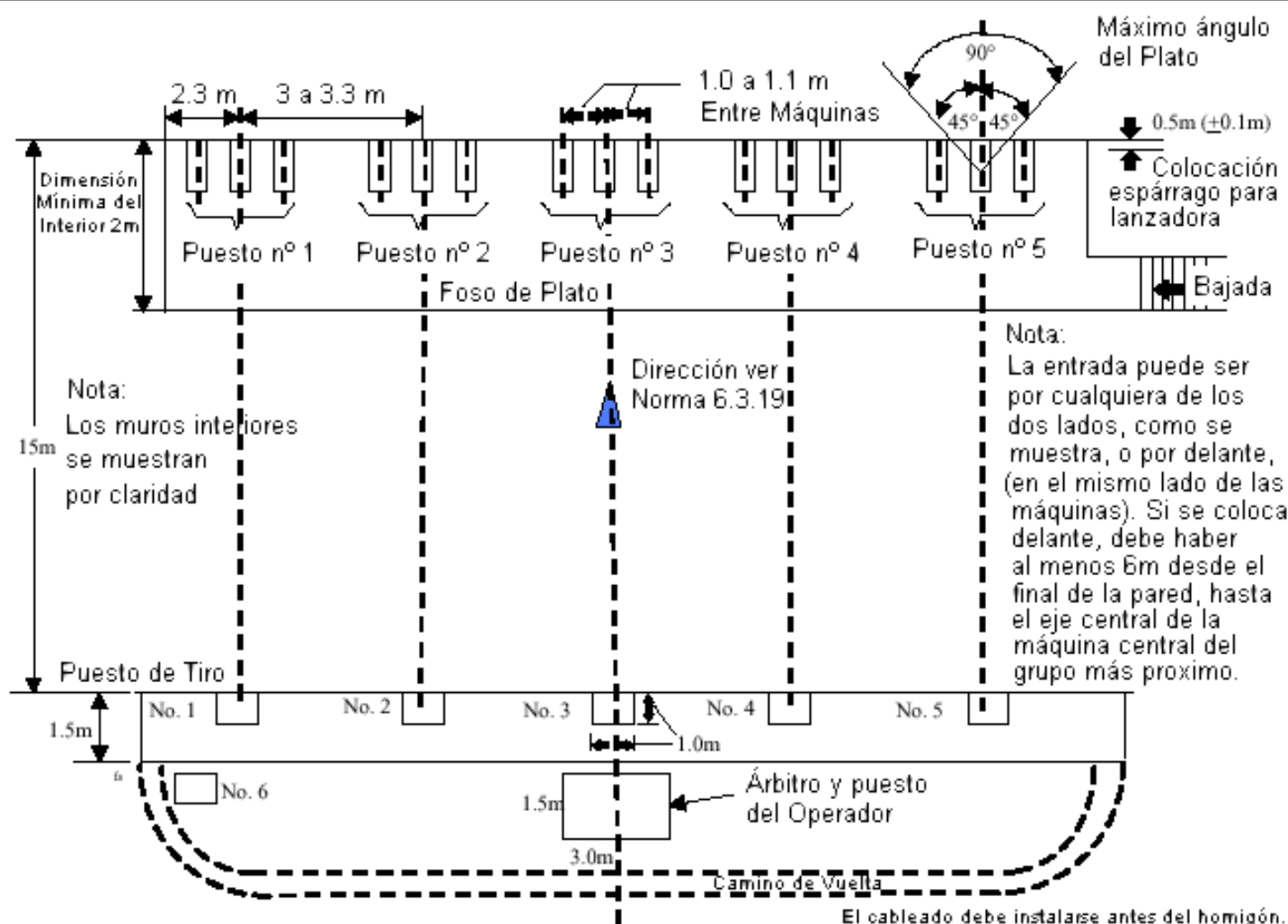
6.3.19.5.2

3 o 4 metros detrás de la línea de puestos de tiro debe hacerse un camino de uso obligatorio para los tiradores 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. Árbitros y Jueces son responsables del cumplimiento de esta regla. Los puestos de tiro, el puesto del árbitro y del operador deben tener una protección adecuada para el sol y la lluvia.



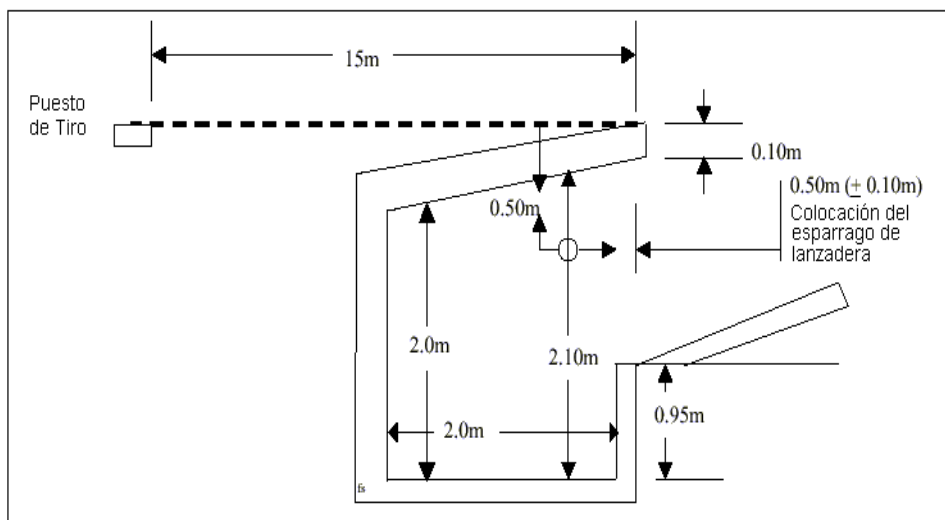
6.3.19.5.3

Cancha de Foso





6.3.20 Sección Foso, Foso y Doble Trap



6.3.21 Normas para Canchas de Doble Trap

6.3.20.1 El Foso

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

6.3.20.2 Distancias entre Fosos

6.3.21.2.1 Ver artículo 6.3.19.1.2 cuando se empleen Fosos Olímpicos.

6.3.21.2.2 Cuando se construyen fosos de Doble Trap separados, ver figura 6.3.21.2.9, la distancia desde la máquina central de un campo hasta la máquina central del campo contiguo no debe ser inferior a 35 m (Los ángulos de los platos en Doble Trap (ver Figura) no son tan severos como los que hay en el Foso Olímpico, por lo tanto no requieren reducciones).

6.3.21.2.3 Las Máquinas Lanzaplatos

Cada foso de Doble Trap debe tener tres (3) máquinas fijas al suelo o a la pared delantera del foso. El punto de lanzamiento a cero grados de la máquina central del grupo debe estar indicado solamente por una marca pintada en la parte superior del techo. La distancia entre las máquinas, dentro de cada grupo, debe ser igual y de 1,00 m a 1,10 m (ver artículo 6.3.19.2). Las máquinas número 1 y 3 deben estar a un mínimo de 1,50 m de las paredes traseras.



6.3.21.2.4

Las máquinas deben instalarse en el foso de forma que el espárrago 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 completamente automáticas (carga y disparo automáticos), semiautomáticas (carga a mano y disparo automático) o manuales (carga y disparo a mano). Cada máquina debe estar provista de un sistema de precinto de los ángulos, alturas y del muelle de lanzamiento, después de que hayan sido inspeccionados y aprobados por el Jurado. Todas las máquinas deben estar provistas de un dispositivo para fijar la trayectoria establecida para el lanzamiento del plato. Todas las máquinas que se carguen a mano deben tener dos topes incorporados. Los topes son necesarios para prevenir movimientos accidentales o deliberados del plato hacia adelante o atrás en la lanzadera, cambiando así las condiciones preestablecidas del plato. Cada máquina debe contar con los sectores de los ángulos y alturas marcadas con aumentos de 10 en 10 grados.

6.3.21.2.5

Las máquinas deben dispararse por 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 tirador. Para todas las Competiciones de la ISSF debe usarse un «timer» (cuenta atrás) automático. El dispositivo contador debe seleccionarse para lanzar los platos dentro de un periodo que varíe al azar entre cero (0) y un (1) segundo después de la petición del tirador. Los aparatos de disparo deben garantizar el disparo simultáneo y constante de dos (2) platos de las máquinas predeterminadas. Cuando se use un sistema eléctrico-manual el sistema de suelta debe ser designado de forma que sólo un (1) botón o conmutador pueda usarse para soltar los platos.

6.3.21.2.6

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

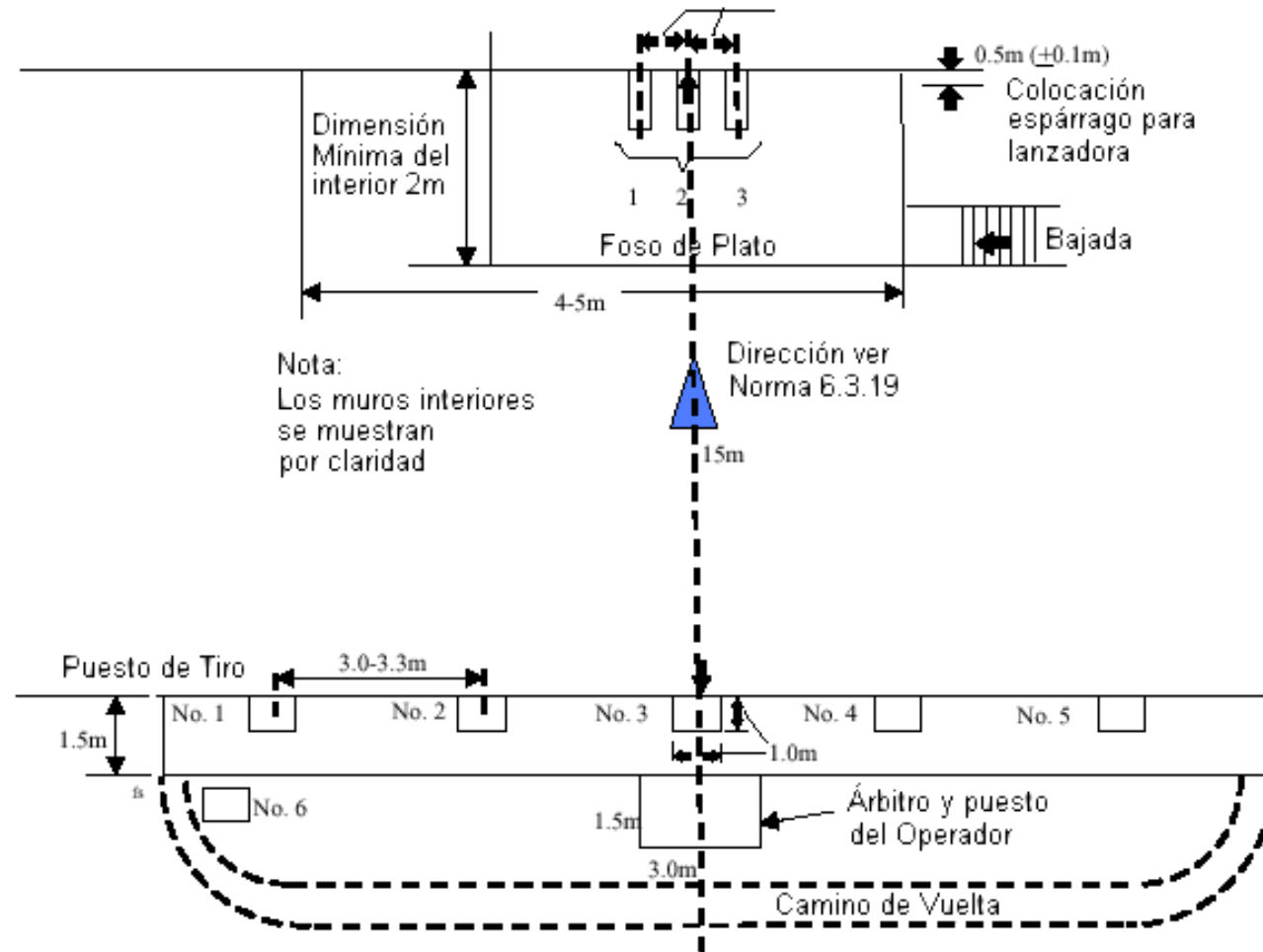


- 6.3.21.2.7** Para las finales de Doble Trap debe montarse una lámpara coloreada de intensidad media en el micrófono del Puesto 1 o en un lugar separado colocada a una distancia de 1,0 y 1,5 m por detrás del centro del borde delantero del Puesto 1 a una altura entre 40 y 50 cm. Dicha lámpara debe ser controlada por un sistema el cual debe indicar que durante un periodo de 10 a 12 segundos inmediatamente después de que tirador del Puesto 5 haya disparado a un blanco(s) regular, el micrófono del Puesto 1 esté inoperable
- 6.3.21.2.8** 3 o 4 metros detrás de la línea de puestos de tiro debe hacerse un camino de uso obligatorio para los tiradores 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. Árbitros y Jueces son responsables del cumplimiento de esta regla. Los puestos de tiro, el puesto del árbitro y del operador deben tener una protección adecuada para el sol y la lluvia.



6.3.21.2.9

Cancha Separada de Doble Trap – 3 Máquinas





6.3.22 Normas para las Canchas de Skeet

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

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

6.3.22.1.2 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).

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

6.3.22.3 Distancias, Ángulos y Alturas del Plato

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

6.3.22.3.2 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.

6.3.22.3.3 Los platos lanzados correctamente deben pasar a través de un círculo de $0,9 \text{ m} - 0,95 \text{ m}$ de diámetro, con un centro situado a $4,60 \text{ m} \pm 0,05 \text{ m}$ por encima del punto de cruce de platos.

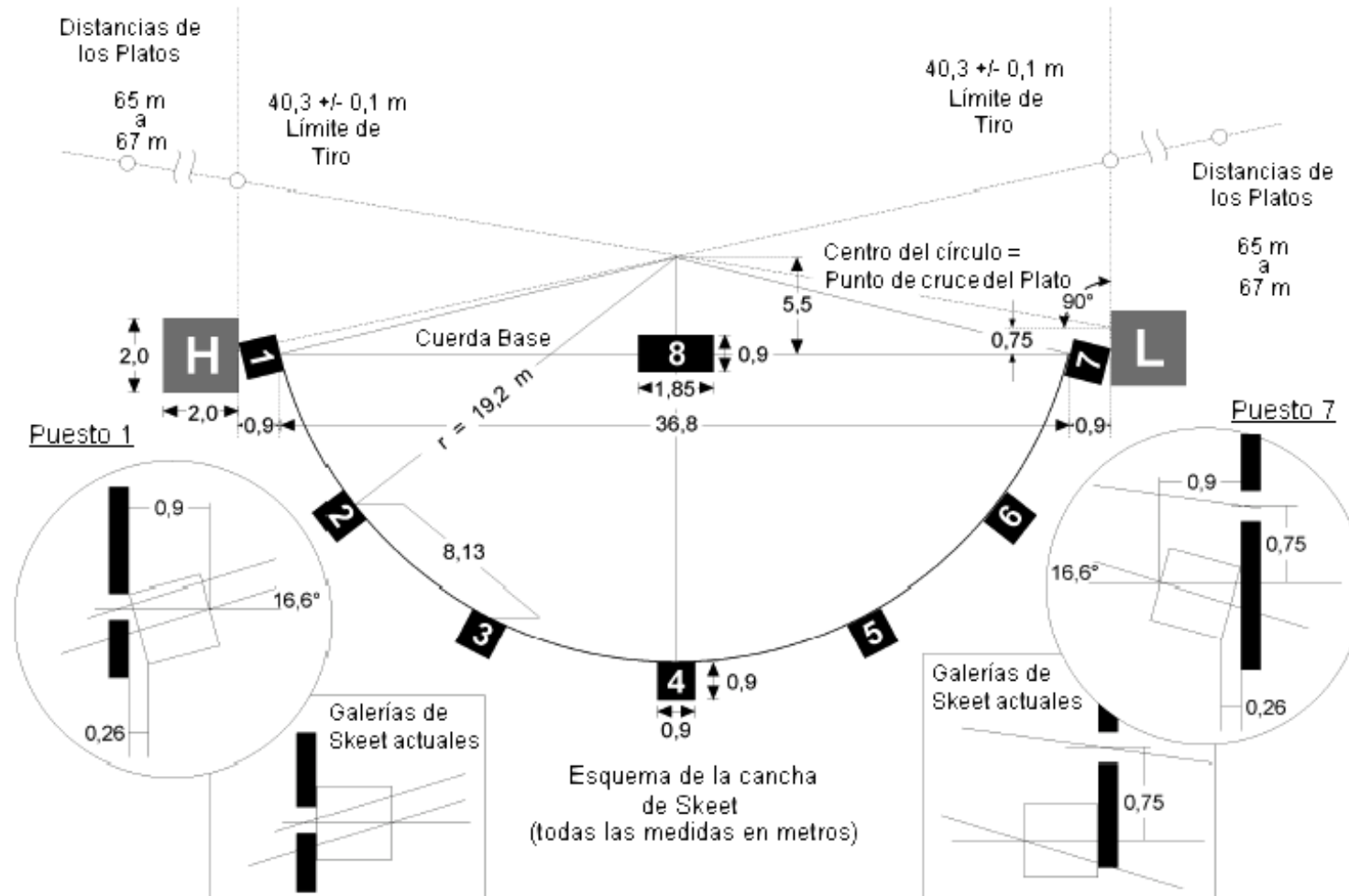
6.3.22.3.4 En condiciones de tiempo en calma, el plato debe alcanzar un mínimo de 65 m. y un máximo de 67 m, medidos desde la fachada de las casetas detrás del puesto 1 y 7. Si la distancia correcta no pudiese verificarse mediante medida, el Jurado decidirá si la trayectoria de los platos es correcta.

- 6.3.22.4** 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 65 m y a 67 m para indicar la distancia de un plato normal.
- 6.3.22.5** 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 tirador cuando éste ocupe cualquier puesto. Esta precaución es obligatoria como medida de seguridad para proteger al operador de posibles lesiones por disparos directos o de rebotes. Debe colocarse una barrera de alambre o de cuerda situada de 7 m. a 10 m. detrás del puesto 4, paralela a la base de la cuerda. No se permite a ningún espectador entrar dentro de esta barrera. El Árbitro o los Miembros del Jurado son responsables del cumplimiento de esta norma.
- 6.3.22.6** Las máquinas deben dispararse mediante un sistema eléctrico-manual o eléctrico-microfónico con temporizador que debe estar instalado de forma que permita al operador (puller) ver y oír a los competidores. En todos los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF es obligatorio el uso de un temporizador que desde el momento en que el tirador ha pedido su plato, retenga el lanzamiento de los platos con un retraso indeterminado, variando desde un lanzamiento instantáneo hasta un retraso máximo de 3 segundos después de que el tirador haya pedido el plato. Debe diseñarse el dispositivo de lanzamiento de tal forma que funcione pulsando un (1) solo botón (o interruptor) en los lanzamientos de dobles.
- Nota: Si se usa un sistema de electro-micrófono, debe construirse de forma que
pueda introducirse un retraso variando entre 0,2 y 3,0 segundos.
- 6.3.22.7** Una lámpara debe fijarse en el exterior tanto de la caseta alta como de la baja. Las lámparas deben encenderse de inmediato cuando el Puller pulsa el botón de disparo y apagarse cuando el (el/los) plato(s) (es/son) lanzado(s). El Árbitro debe poder ver claramente las lámparas. Las lámparas deben instalarse en el lado de las casetas de Skeet que da al área de espectadores a una altura de
2,2 m – 2,8 m en la caseta alta y de 1,6 m – 2,0 m en la caseta baja.



6.3.22.8

Esquema de la Cancha de Skeet



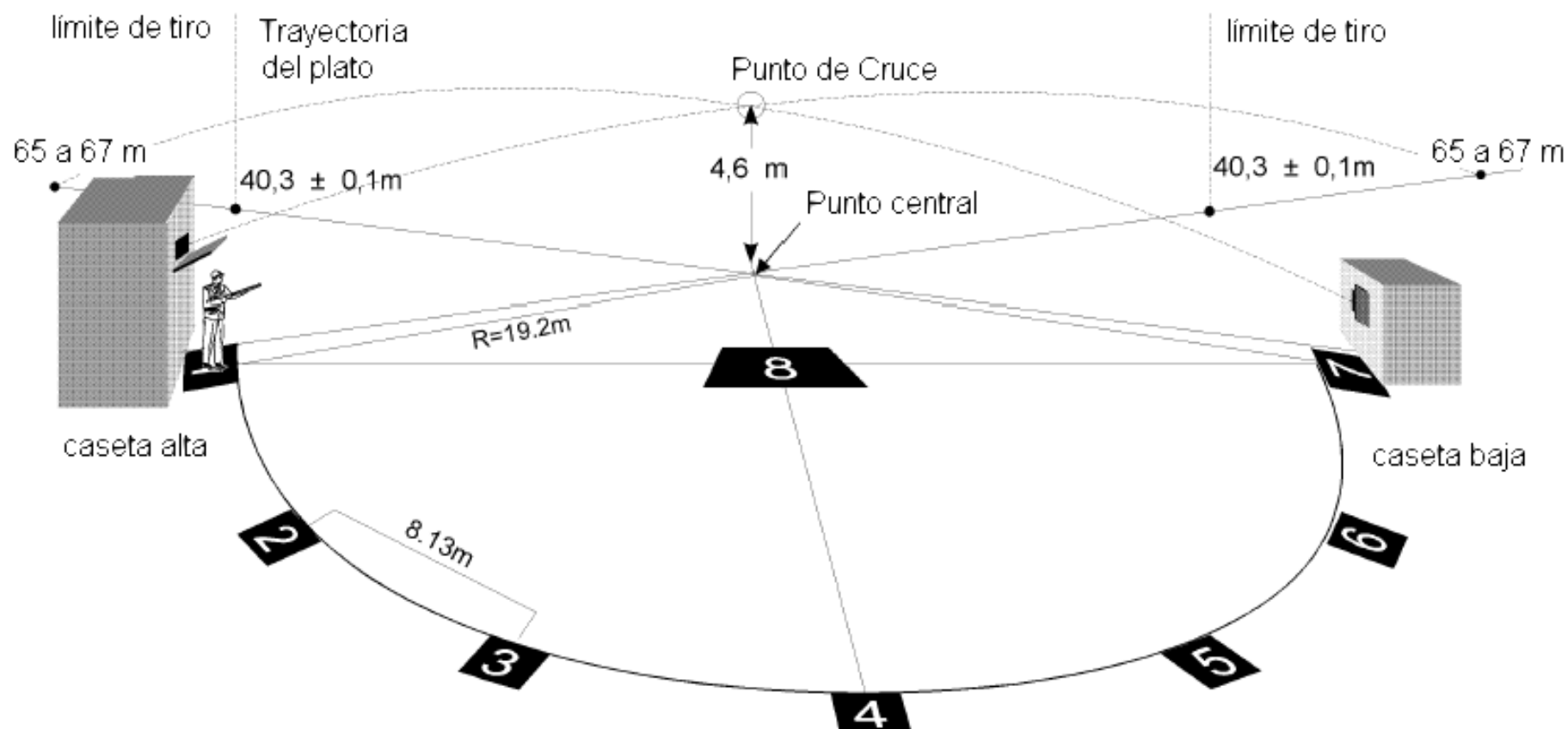


6.3.22.9

Vista de la Cancha de Skeet

La base del punto de cruce de los platos está a 4,6 m sobre el centro del círculo. Un plato regular debe pasar através de un círculo de 0.90 ± 0.05 m de diámetro, por encima del punto de cruce de los platos.

(Todas las medidas en metros)



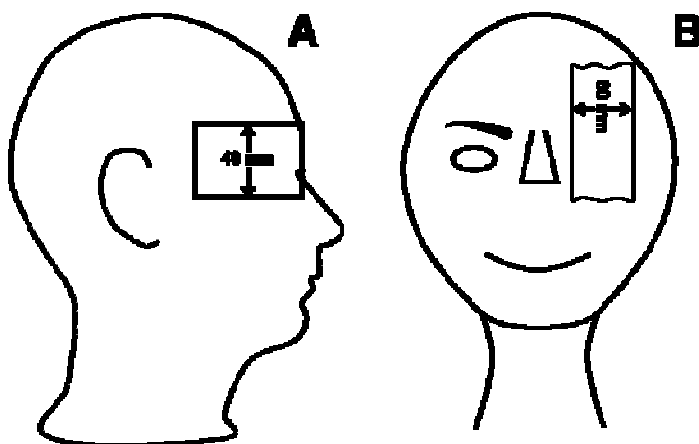


6.4.0 EQUIPAMIENTO Y MUNICIÓN – GENERAL

- 6.4.1** El Comité de Organización debe proveer un juego completo de calibradores e instrumentos para el Control de Equipos antes y durante los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF. Debe proveerse el Certificado de Calibración o el Test del equipamiento.
- 6.4.2** Los tiradores sólo deben usar el equipamiento e indumentaria que cumpla con las Normas de la ISSF. Está prohibida cualquier cosa (Armas, dispositivos, equipamiento, accesorios, etc.) que pueda dar al tirador una ventaja injusta sobre los otros, y que no esté mencionada en estas normas o sean contrarias al espíritu de las Normas y el Reglamento de la ISSF. El tirador es responsable de presentar todo el equipamiento e indumentaria para la inspección oficial y el visto bueno del Control de Equipos supervisado por la ISSF previo a la utilización en competencias ISSF. Los Jefes de Equipo son igualmente responsables de asegurarse que el equipo de los tiradores y la indumentaria cumplen con las Normas y el Reglamento de la ISSF. El Jurado tiene el derecho de examinar el equipo y la indumentaria del tirador en cualquier momento.
- 6.4.2.1 Normas sobre Vestimenta**
- Es responsabilidad del competidor presentarse en las galerías de tiro vestido de una manera apropiada para un evento público. Esto debe ser controlado por el Jurado. Las prendas de vestir hechas con materiales de camuflaje están prohibidas.
- 6.4.2.1.1** El uso de cualquier dispositivo especial, medio o prenda que inmovilice o reduzca demasiado el movimiento de las piernas, cuerpo o brazos del tirador, está prohibido, para asegurar que la destreza del tirador no es artificialmente mejorada por ropa especial.
- 6.4.2.2** Antes de la competición, todas las armas y otros equipos deben ser controlados por la Sección de Control de Equipamiento para comprobar que están conformes con las normas de la ISSF. El tirador es el responsable de presentar todas las armas, equipo y/o accesorios, para su inspección y aprobación oficial.
- 6.4.3** El Comité de Organización debe informar a los Delegados de los Equipos y a los Tiradores dónde y cuándo pueden ser inspeccionados sus equipos, con tiempo suficiente antes de la competición.
- 6.4.4** La Sección de Control de Equipo estará asistida y supervisada por un Miembro del Jurado.
- 6.4.5** La Sección de Control de Equipo debe registrar el nombre del tirador, la marca (de fábrica), número de serie y calibre de cada arma aprobada en una tarjeta de control de equipo.
- 6.4.6** Todo equipo aprobado debe ser marcado con un sello o pegatina y la aprobación debe también anotarse en la tarjeta de control de equipos.
- 6.4.6.1 Para Blanco Móvil:** Las carabinas examinadas deben estar marcadas de manera que cualquier cambio de visor, o aumento de contrapesos que no hayan sido oficialmente pesados, puedan ser inmediatamente reconocidos.



- 6.4.7** Después de que el equipo haya sido aprobado no debe ser alterado en ningún momento antes ni durante la competición, de forma que pueda infringir las Normas de la ISSF.
- 6.4.8** Si hubiese alguna duda respecto a una alteración, el equipo debe reenviarse a Control de Equipos para su re inspección y aprobación.
- 6.4.9** La aprobación de un equipo es válida solamente para la competición, para la cual se haya hecho la inspección.
- 6.4.9.1** **Para Carabina / Fusil:** Si el equipamiento de un tirador no ha pasado el control de equipo tipo "Una vez solo" entonces el equipamiento es válido para ese campeonato solamente.
- 6.4.10** A todos los tiradores se les proveerá un número de dorsal (Bib) para llevarlo sobre la parte trasera de la prenda exterior por encima de la cintura durante todo el tiempo de la competición. El número de dorsal debe mostrar el número asignado, apellido y las iniciales de la nación del tirador. Se usará la abreviación de la nación de la IOC. La altura de las letras deberán ser lo más grande posible y no menos de 20 mm (para Plato ver norma aparte).
- 6.4.10.1** El **número de dorsal** [Bib (Start) Number] lo deben llevar todos los tiradores en sus espaldas y por encima de su cintura en todo momento mientras estén participando en los entrenamientos oficiales o competiciones. Si el dorsal no está puesto, el tirador no podrá empezar o continuar.
- 6.4.10.2** Todos los tiradores deben acatar las normas de esponsorización y Patrocinio de la ISSF (SECCION 4 de Normas y Regulaciones de los Estatutos Oficiales). Esta sección cubre las normas para competir en las competiciones de la ISSF, y asuntos tales como: Emblemas, Patrocinadores, Publicidad y Marketing Comercial de Ropa junto con Controles y Sanciones.
- 6.4.10.3** Están permitidos los **tapaojos laterales** (en uno o en ambos lados) unidos al sombrero, gorra, gafas de tiro, o a una cinta de pelo, no excediendo los 40 mm de ancho (A). Estos tapaojos no deben sobrepasar el plano de la frente.
- También se permite un tapaojo en el ojo que no apunta de no más de 30 mm de ancho (B).





6.5.0 ACTUACIONES PREVIAS A LA COMPETICIÓN

(Asignación de Puestos de Tiro y Tiradas Eliminatorias)

- 6.5.1** Las Federaciones Nacionales deben presentar al Comité de Organización las inscripciones finales, con los nombres de los tiradores para las pruebas individuales y/o por equipos, al menos 30 días antes del comienzo de los campeonatos.
- 6.5.2** Los tiradores y Delegados de los Equipos deben ser informados de los horarios exactos de tiradas y de la asignación de puesto de tiro, no más tarde de las 12:00 horas de la víspera de la competición. Esta regla es también de aplicación para el entrenamiento.
- 6.5.3** Solo en una prueba de equipo, un tirador puede ser remplazado por otro tirador ya registrado no más tarde de 30 minutos antes del tiempo programado de comienzo de esa prueba. Esta regla es también de aplicación para competiciones compuestas de varias partes o llevadas a cabo en varios días.
- 6.5.4 Principios básicos para la asignación de puestos de tiro**
- 6.5.4.1** Los tiradores, individualmente y por equipos, deben poder disparar en condiciones de igualdad tanto como sea posible.
- 6.5.4.1.1** Tiradores del mismo país no deberían ser colocados en puestos de tiro adyacentes.
- 6.5.4.1.2** Tiradores del mismo país deberían ser repartidos de forma tan equitativa como sea posible entre todas las tandas.
- 6.5.4.1.3** Si en las competiciones por equipos hubiese más de una tanda, los miembros de los equipos serán distribuidos equitativamente entre las tandas.
- 6.5.4.2** La asignación aleatoria de los puestos de tiro y tandas a los tiradores, debe de hacerse mediante sorteo o con un programa de ordenador para este propósito, bajo la supervisión de (de los) Delegado(s) Técnico(s).
- 6.5.4.3** Siempre que se realicen sorteos para determinar los puestos de tiro el Delegado Técnico debe aprobar la capacidad del campo a tener en cuenta.
- 6.5.4.4 Pruebas a 10 m de Carabina Aire y Pistola Aire**
- 6.5.4.5.1** Si hay más tiradores que blancos en la modalidad de Carabina Aire / Pistola Aire, los blancos deben distribuirse mediante sorteo en dos o más tandas.
- 6.5.4.5 Pruebas Eliminatorias para Galerías al Aire Libre**
- 6.5.4.5.1** Si el número de tiradores excede de la capacidad de la Galería de Tiro, debe llevarse a cabo una prueba eliminatoria.
- 6.5.4.5.2** Cualquier eliminatoria debe hacerse realizando una tirada completa.
- 6.5.4.5.3** Los tiradores clasificados consistirán en un número proporcional de los tiradores de mayor puntuación de cada tanda eliminatoria, contando solamente los que hayan participado. El número de tiradores clasificados debe anunciarse tan pronto como sea posible.



- 6.5.4.5.4** **Fórmula:** El número de puestos de tiro utilizables dividido por el total de número de tiradores de la competición multiplicado por el número de tiradores que hay en la tanda = al número de tiradores que pasan de la Eliminatoria a la Clasificatoria, p. ej. 60 puestos de tiro y 101 tiradores;
- 1ª tanda: 54 tiradores al comienzo = 32,08 → pasan 32 tiradores;
- 2ª tanda: 47 tiradores al comienzo = 27,92 → pasan 28 tiradores.
- 6.5.4.6** Cuando haya pruebas por equipos y se necesiten eliminatorias, los miembros de los equipos deben ser repartidos equitativamente en las tandas eliminatorias. Las puntuaciones por equipo se toman de estas tandas.
- 6.5.4.6.1** Si el número de blancos es insuficiente para colocar dos miembros de cada equipo en la primera entrada y los restantes miembros de cada equipo en la segunda entrada, será necesario hacer tres entradas con un miembro de cada equipo en cada entrada.
- 6.5.4.7** Un tirador que no se clasifique no se le debe permitir participar en la prueba.
- 6.5.4.7.1** En el caso de empates para las últimas plazas de una eliminatoria, el orden de clasificación se fijará de acuerdo con las Normas de Desempate.
- 6.5.4.8** Si una competición de carabina / fusil dura más de un día, todos los tiradores deberán tirar un número igual de disparos en la misma posición o posiciones cada día.
- 6.5.4.8.1** Si una competición de pistola se divide en dos (2) fases o días, todos los tiradores deben finalizar la primera fase antes del comienzo de la segunda fase o comienzo del siguiente día. Todos los tiradores deben efectuar el mismo número de disparos/series cada día.
- 6.5.4.9** **Asignación de Puestos de Tiro - Modalidad de Pistola Velocidad 25 m**
- 6.5.4.9.1** La segunda fase de 30 disparos debe comenzar solamente después de que todos los tiradores hayan completado su primera fase de 30 disparos. Si hay menos tiradores de los necesarios para llenar completamente todas las tandas de la primera fase, los huecos deben dejarse en la última tanda de la primera fase.
- 6.5.4.9.2** Para la 2ª fase, el orden de las tandas debe cambiarse como sigue:
- 6.5.4.9.2.1** Un tirador que ha disparado su primera fase en el puesto de tiro de la izquierda, debe disparar en el lado derecho del puesto (en la misma sección de la galería) la segunda fase (y viceversa).



6.5.4.9.3 Cuando la competición se realiza en un solo día

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

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

6.5.4.9.4 Cuando la competición se realiza en dos días

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

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

6.5.5 Para **pruebas de Tiro al Plato** ver sorteo de escuadras.

6.5.6 Blanco Móvil

6.5.6.1 Cada tirador debe disparar toda su competición en la galería asignada. Cualquier cambio en la asignación de galería puede hacerse únicamente si el Jurado decide que hay condiciones diferentes entre las instalaciones tales como condiciones de luz.

6.5.6.2 Si la competición se lleva a cabo en un (1) día el orden para disparar en la segunda entrada, será el mismo que el orden seguido en la primera entrada.

6.5.6.3 Si la prueba se realiza en dos (2) días, el tirador clasificado en última posición al final del primer día tirará el primero el segundo día, y el tirador en primer lugar al final del primer día disparará último en el segundo día.



6.5.7 Entrenamientos

6.5.7.1 Entrenamientos Oficiales

Los entrenamientos oficiales deben ser previstos para el día después al día oficial de llegada.

6.5.7.2 Entrenamientos Pre-Competición

Para Carabina, Pistola y Blanco Móvil la galería debe estar disponible; un mínimo de una (1) hora (tiempo mínimo total – no por tirador) para un periodo de entrenamiento corto el día antes de la competición. Esto es además del (de los) día(s) de entrenamiento oficial del programa (para plato ver norma aparte).

6.5.7.3 Entrenamientos No Oficiales

Además de los Entrenamientos Oficiales a los tiradores debe dárseles la oportunidad de entrenar, en la medida de lo posible a la vista de la organización.

6.5.7.4 Zona de Prueba de Funcionamiento

Debe especialmente designarse y supervisarse una zona de prueba de funcionamiento, sin blancos, para que los tiradores prueben sus armas.

6.6.0 JURADO DE COMPETICIÓN

6.6.1 En Competiciones / Campeonatos supervisados por la ISSF los Jurados deben formarse de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF, para aconsejar, ayudar y supervisar a los Oficiales de Competición nombrados por el Comité de Organización. Se nombrará un Jurado de Campo para supervisar la dirección de las pruebas. Se nombrará un Jurado de Clasificación para supervisar los resultados y clasificación. Se nombrará un Jurado de Control de Equipo. A todos los Jurados de turno se les requiere vestir un “chaleco de Jurado ISSF” que puede comprarse en la Sede de la ISSF.

6.6.1.1 Los Árbitros son responsables, en todo momento, de la dirección de la competición mientras que el Jurado actúa como consejero y supervisor. Ambos deben cooperar estrechamente. Los Árbitros y Jurado son responsables ante el Comité Organizador y ante la ISSF, respectivamente, de la dirección de las competiciones de acuerdo con los Reglamentos y Normas de la ISSF.

6.6.1.2 Todos los Árbitros y Miembros del Jurado deben estar familiarizados con las Reglas de la ISSF y asegurarse de que estas Reglas se cumplen de manera imparcial y justa durante las competiciones.

6.6.1.3 Los Miembros del Jurado tienen derecho a tomar decisiones individuales durante las competiciones, pero cuando existan algunas dudas deben intercambiar criterios con otros Miembros del Jurado y con los Árbitros. Si un Jefe de Equipo o un tirador no están de acuerdo con la decisión de un Miembro del Jurado individual, puede solicitarse la decisión de la mayoría del Jurado haciendo una reclamación oficial por escrito.



6.6.2 Deberes y Funciones del Jurado

- 6.6.2.1** Antes del comienzo de la competición, el Jurado de cada disciplina debe examinar los campos de tiro y comprobar los preparativos de organización y la disposición del personal de trabajo, etc., para asegurarse que están de acuerdo con las Reglas de la ISSF. Esto es independiente de cualquier comprobación anterior realizada por el Delegado Técnico.
- 6.6.2.2** Cuando se usen blancos electrónicos, deben ser comprobados su funcionamiento y precisión bajo supervisión del Delegado Técnico.
- 6.6.2.3** Los Jurados deben supervisar el control de las armas, equipos y accesorios, en la Sección de Control de Armas y Equipos y observar continuamente los Puestos de Tiro, las posiciones y los equipamientos de los tiradores.
- 6.6.2.4** Los Jurados tienen el derecho de controlar las armas, los equipos, las posiciones, etc., de los tiradores en cualquier momento, incluso durante la competición. Durante la competición, no deben acercarse mientras el tirador esté efectuando un disparo (o serie de disparos en pruebas con tiempo cronometrado). Sin embargo, deben de actuar de inmediato cuando se trate de seguridad.
- 6.6.2.5** El Jurado debe supervisar la distribución de los blancos, la adjudicación de los puestos de tiro y los horarios de las tiradas.
- 6.6.2.6** El Jurado debe admitir cualquier reclamación que le haya sido presentada por el Comité de Organización de acuerdo con los Reglamentos y Normas de la ISSF. Después de consultar con los Árbitros y otros directamente relacionados, decidirá sobre la reclamación.
- 6.6.2.7** Una mayoría del Jurado debe siempre estar presente en el campo de tiro durante una competición, de modo que, si fuera necesario, pueda convocarse una reunión y tomarse inmediatamente decisiones. El Presidente del Jurado debe asegurarse de la presencia de un número suficiente de miembro (s) del Jurado en todo momento, incluso durante todos los entrenamientos.
- 6.6.3** El Jurado debe decidir en todos los casos no previstos en los Reglamentos y Normas de la ISSF. Tales decisiones deben tomarse dentro del espíritu e intención de los Reglamentos y Normas de la ISSF. Cualquier decisión debe ser por escrito y enviada al Secretario de ISSF para que se puedan hacer aclaraciones o cambios.
- 6.6.4** Los Tiradores y Delegados de los Equipos no pueden ser Miembros del Jurado. Los Miembros del Jurado no deben aconsejar o ayudar a los tiradores, en ningún momento más allá del alcance de las Normas de la ISSF durante la competición.

6.7.0 OFICIALES DE COMPETICIÓN

Deberán abstenerse de cualquier conversación con el tirador o de cualquier comentario referente a la puntuación y al tiempo que reste de competición.



6.7.1 Deberes y Funciones del Jefe de Galería

6.7.1.1 Debe nombrarse un Jefe de Galería para cada competición en una galería específica y está a cargo de todos los Árbitros de Galería y Personal de Galería. Es el responsable del correcto desarrollo de la competición. Será el responsable de dar las órdenes en la galería y responsable de asegurar la cooperación de todo el Personal de Galería con el Jurado;

6.7.1.2 responsable de la rápida corrección de cualquier fallo técnico y tener a su disposición expertos del servicio técnico así como el material necesario. El Jefe de Galería debe resolver cualquier irregularidad que los otros Árbitros no puedan resolver. Un servicio de reparación estará a disposición inmediata del Jefe de Galería en todo momento. Para casos en que se exceda la capacidad del servicio de reparación, se harán disposiciones adicionales;

6.7.1.3 es responsable para la eficiente y rápida puntuación de todos los blancos en cooperación con el Jefe de Árbitros de Clasificación;

6.7.1.4 si es necesario, participará en el sorteo para la asignación de los puestos de tiro.

6.7.2 Deberes y Funciones del Árbitro de Galería

Debe nombrarse un Árbitro de Galería para cada sección de grupos de blancos, o para cada cinco a diez puestos de tiro. Los Árbitros de Galería deben:

6.7.2.1 responsabilizarse ante el Jefe de Galería de la dirección de la competición en la sección de blancos que le haya sido encomendada, debiendo cooperar con los miembros del Jurado en todo momento;

6.7.2.2 llamar a los tiradores a sus puestos de tiro;

6.7.2.3 comprobar los nombres y los números de dorsal para asegurarse que corresponden con la lista de competición, registro de la galería y tablón de resultados si son usados;

6.7.2.4 verificar que las armas y miras, equipamiento y accesorios de los tiradores, han sido inspeccionados y aprobados;

6.7.2.5 comprobar las posiciones de tiro del tirador e informar al Jurado de cualquier irregularidad;

6.7.2.6 dar las órdenes requeridas o necesarias;

6.7.2.7 tomar cualquier decisión necesaria seguida de una interrupción, disturbio, reclamación o cualquier otro suceso que se presente durante la competición;

6.7.2.8 ser responsable de la correcta anotación de los disparos por parte del Secretario de Puesto, cuando se usen blancos de papel;

6.7.2.9 supervisar el correcto funcionamiento de los blancos;

6.7.2.10 recibir las reclamaciones y transmitir las a un Miembro del Jurado;

6.7.2.11 ser responsables de anotar todas las irregularidades, disturbios, penalizaciones, interrupciones, tiros cruzados, tiempo adicional concedido, disparos, etc., en una hoja de incidencias, registro de galería y en el blanco o tira de papel y en el tablón de resultados cuando corresponda.



6.7.3 Deberes y Funciones del Secretario de Puesto - Blancos de Papel

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

- 6.7.3.1** cumplimentar o verificar la información correspondiente en la tarjeta de puntuación y en el tablero de puntuación (nombre del tirador, número de dorsal, número de puesto de tiro, etc.);
- 6.7.3.2** informar al tirador cuando estén listos sus blancos de ensayo y competición. El tirador debe informar claramente al Secretario de Puesto si desea disparos de ensayo o de competición; esto lo debe confirmar el Secretario de Puesto. A fin de evitar dificultades lingüísticas, se le deben dar al tirador dos tarjetas con las palabras **ENSAYO** y **COMPETICION**. Además, cada tarjeta debería llevar impreso una reproducción de un blanco pequeño de ensayo o de competición. El tirador solamente debe enseñar al Secretario de Puesto la tarjeta apropiada;
- 6.7.3.3** tener un telescopio si el cambio de blanco se hace a través de un mando a distancia. Si el Secretario de Puesto controla el cambio de blanco, debe esperar unos pocos segundos antes de dar la señal para el cambio de blanco, de este modo, da la oportunidad al tirador de observar su impacto;
- 6.7.3.4** anotar el valor provisional de cada disparo en la tarjeta de puntuación y en el tablero de puntuaciones situado al lado o encima de su mesa, para información de los espectadores;
- 6.7.3.5** en las Galerías de Tiro donde los blancos retornen mecánicamente al puesto de tiro, recogerá los blancos inmediatamente después de cada serie de diez disparos y los colocará en un contenedor seguro, a fin de que sean retirados por personal autorizado y entregados a la Oficina de Clasificación.

6.7.4 Deberes y Funciones del Secretario de Puesto - Blancos de papel - Blanco Móvil

- 6.7.4.1** Verificar que las anotaciones en la lista de asignación de campos y las hojas de resultados concuerdan con el nombre del tirador, el número de dorsal, el número de puesto y la nación.
- 6.7.4.2** Anotar la puntuación obtenida, comparándola con la del monitor de TV, si se utiliza. Las anotaciones en la hoja de resultados se han de hacer de forma que la Oficina de Clasificación pueda identificar las carreras de derecha e izquierda.

6.7.4.3 Deberes y Funciones del Árbitro de Puesto – Blanco Móvil

- 6.7.4.3.1** El Árbitro de Puesto debe colocarse de forma que pueda observar si el tirador está preparado y oír la voz de PREPARADO. Tiene que poder ver la indicación de situación de cada impacto, ver el final de la localización del mismo y, al mismo tiempo, observar la señal para poner en marcha el blanco.
- 6.7.4.3.2** El Árbitro de Puesto pulsa el botón de arranque, de parada y el interruptor para cambio de carrera lenta a rápida. Si no se dispone de un interruptor electrónico para el programa de prueba mixta, la conmutación deberá realizarse de acuerdo con el plan aprobado por el Jurado.



6.7.5 Deberes y Funciones del Operador de Blancos – Blancos de papel

6.7.5.1 El número de Operadores de Blancos se corresponderá con el número de Árbitros de Galería. En el foso, ellos son responsables de las secciones de galería o grupo de blancos que se les asignen para asegurar que los blancos son cambiados rápidamente, puntuados, marcados y subidos para el próximo disparo del tirador.

6.7.5.2 Si un impacto no puede ser localizado en un blanco, el Árbitro de Foso es el responsable de determinar si el impacto se encuentra en un blanco vecino, y de acuerdo con el Jurado y el Árbitro de Galería, resolver la situación.

6.7.5.3 Cuando se usen cambia blancos automáticos, el operador de blancos es responsable de la correcta carga de los blancos en las cajas, de la recogida de los blancos y de prepararlos para su transporte a la oficina de clasificación. También son responsables de anotar en los blancos cualquier irregularidad que haya podido ocurrir.

6.7.5.4 Asegurarse de que no hay impactos en la superficie blanca del blanco y que cualquier marca de tiro en el marco o armazón está claramente indicado.

6.7.6 Deberes y Funciones del Árbitro de Foso – Blancos de papel – Blanco Móvil

Debe de haber un Árbitro de Foso y un ayudante a cada lado de todas las instalaciones utilizadas durante la competición. El Árbitro de Foso es responsable de:

6.7.6.1 asegurarse de la correcta colocación de los blancos en el bastidor, en la secuencia especificada;

6.7.6.2 la colocación correcta de los medios blancos a 50 m o centros. La correcta aplicación de los parches para cubrir los impactos. Establecer el ritmo de la indicación de puntuación, etc.;

6.7.6.3 examinar el blanco después de cada carrera y asegurar de que cada disparo es correctamente señalizado para ambos valores y localización;

6.7.6.4 asegurarse de que el blanco está en dirección correcta antes de cada carrera;

6.7.6.5 los impactos próximos a una línea de puntuación deben ser indicados con su valor inferior cuando se indiquen los resultados;

6.7.6.6 a la terminación de cada serie, los blancos deben ser retirados del bastidor y colocados en un contenedor de seguridad, a la espera de ser llevados a la Oficina de Clasificación. Los encargados de llevar los blancos y los informes a la Oficina de Clasificación deben hacerlo al menos después de que cada segundo tirador haya concluido su tirada;

6.7.6.7 Los tiros de ensayo sobre blancos a 50 m. deben cubrirse con parches negros.

6.7.6.8 Cada serie empieza con 4 disparos de ensayo. Si el tirador no dispara los tiros de ensayo, los parches negros deberán permanecer en los blancos correspondientes fuera de los aros.



6.7.6.9 Los impactos sobre los blancos a 50 m deben cubrirse con parches transparentes. Solamente la parte exterior de los impactos que estén más cerca de la línea de puntuación deberán cubrirse en la Oficina de Clasificación en puntuación. El último impacto de cada blanco debe permanecer descubierto.

6.7.6.10 Normas Específicas para Competiciones a 10 m de Blanco Móvil

6.7.6.10.1 Dependiendo del sistema empleado, el cambio de blanco puede realizarlo un Árbitro de Foso y un ayudante si existen pantallas de seguridad adecuadas. El Árbitro de Foso o su ayudante son responsables del cambio de blanco dentro del tiempo de ritmo normal.

6.7.7 Deberes y Funciones del Árbitro de Foso – Blancos de papel – 25 m

6.7.7.1 Debe nombrarse un Árbitro de Foso para cada sección de grupo de blancos o para cada cinco o diez blancos. El número de Árbitros de Foso debe corresponder al de Árbitros de Galería.

6.7.7.2 El Árbitro de Foso debe:

6.7.7.2.1 ser el responsable del grupo de blancos que se le haya asignado;

6.7.7.2.2 debe llamar la atención a un miembro del Jurado sobre todos los tiros de dudosa puntuación, y después de haber tomado una decisión, debe marcar el lugar y el valor de los disparos;

6.7.7.2.3 asegurarse de que los blancos son puntuados, marcados, parcheados y/o cambiados, rápida, correcta y eficientemente, cuando sea necesario y tal como lo requiere el Reglamento;

6.7.7.2.4 ayudar a resolver situaciones de duda de acuerdo con el Reglamento de la ISSF y en coordinación con el Árbitro de Galería y el Jurado.

6.7.7.3 Segundo Secretario de Puesto – Blancos de papel – 25 m

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

6.7.7.4 Parcheador (Marker)

El Parcheador debe parchear los impactos en el blanco o lámina de control, y en el blanco testigo, o cambiar los blancos solamente después de que hayan sido puntuados.

6.7.8 Miembros del Jurado de la Línea de Blancos – 25 m

6.7.8.1 Cuando se usen blancos de papel para las competencias a 25 m, debe nombrarse un miembro del Jurado de Clasificación y/o del Jurado de Pistola por cada sección de grupos de blancos o por cada cinco a diez blancos (es decir uno por cada Árbitro de Foso). Él debe acompañar al Árbitro de Foso a la línea de blancos.



- 6.7.8.2** El miembro del Jurado de la línea de blancos debe comprobar, antes de que se comience a anotar los resultados, que el número de impactos es correcto, la proximidad de los mismos a la línea de puntuaciones, etc. Las situaciones dudosas deberán resolverse antes de que comiencen las puntuaciones.
- 6.7.8.3** Las decisiones sobre situaciones dudosas las deben resolver simultáneamente dos (2) miembros del Jurado y el Árbitro de Foso. El miembro del Jurado de la línea de blancos, actuará como responsable e insertará el calibrador si fuera necesario.
- 6.7.8.4** El miembro del Jurado de la línea de blancos debe asegurarse de que todos los resultados hayan sido registrados por el Segundo Secretario en la línea de blancos y que estén correctos, también que las decisiones del Jurado estén debidamente anotadas y certificadas en las tarjetas de puntuaciones.
- 6.7.8.5** El miembro del Jurado de la línea de blancos debe asegurarse que los blancos no se parcheen, ni se indiquen los disparos con los discos coloreados hasta que las situaciones dudosas se hayan resuelto y que los resultados se hayan registrado correctamente por el Segundo Secretario.
- 6.7.8.6** Cuando se utilizan **Blancos Electrónicos** un miembro/s del Jurado de Clasificación estará presente para la resolución de cualquier asunto relacionado con la puntuación. Los miembros del Jurado de Pistola deben asistir cuando se necesite tomar decisiones y haya disponibles sólo dos o menos miembros del Jurado de Clasificación.
- 6.7.9** **Árbitro de Foso – Blancos Electrónicos**
- 6.7.9.1** El Árbitro de Foso debe asegurarse que no hay disparos en la parte blanca del blanco, y que cualquier impacto en el marco está claramente indicado, parchear los **Blancos Testigos y las Cartulinas Traseras** y cambiar las **Láminas de Control**.
- 6.7.9.2** Los **Blancos Testigos, Cartulinas Traseras y Láminas de Control** no deben ser parcheadas o cambiadas hasta haber finalizado todo el proceso de puntuación.
- 6.7.10** **Árbitros Técnicos – Blancos Electrónicos**
- 6.7.10.1** Pueden nombrarse Árbitros Técnicos para el mantenimiento y funcionamiento de los blancos electrónicos, pueden aconsejar a los árbitros de galería y a los miembros del jurado, pero no deben tomar ninguna decisión.
- 6.7.10.2** Antes del comienzo de cada tanda o competición, un miembro del Jurado deberá inspeccionar los blancos electrónicos para confirmar lo siguiente:
- 6.7.10.3** no hay marcas de disparos en la superficie blanca del blanco;
- 6.7.10.4** cualquier señal de disparos en el marco esté claramente marcada:
- 6.7.10.5** los Blancos Testigo para modalidades de 25 m no tienen disparos;
- 6.7.10.6** la Cartulina Trasera de los blancos de 25 m y 50 m no tienen disparos;
- 6.7.10.7** se renuevan las Láminas de Control.



6.7.11 Procedimiento para el Examen de Blancos Electrónicos después de una Reclamación de Puntuación, Queja, No indicación etc.

6.7.11.1 Un miembro del Jurado recopila las siguientes cosas (y el número del puesto de tiro, la orientación de cada tarjeta, cartulina o blanco así como la tanda y serie y la hora de recogida debe ser anotada en cada uno):

6.7.11.1.1 Cartulina de control (25 m / 50 m). Si cualquier agujero de disparo está fuera del área de la cartulina de control, debe comprobarse la relación geométrica entre los agujeros en la cartulina de control y el blanco testigo antes de que se retire la cartulina de control;

6.7.11.1.2 la Cartulina Trasera (25 m / 50 m);

6.7.11.1.3 el Blanco Testigo (50 m)

6.7.11.1.4 la tira de papel negra (10 m);

6.7.11.1.5 la banda de goma negra (50 m);

6.7.11.1.6 el Informe de Incidentes de Galería;

6.7.11.1.7 el LOG impreso;

6.7.11.1.8 los datos grabados del ordenador del blanco electrónico (si es necesario).

6.7.11.2 Un miembro del Jurado debe examinar la cara del blanco electrónico, y el marco, y anotar la localización de cualquier disparo fuera de la marca de puntería negra.

6.7.11.3 No debe hacerse (CLEAR LOG) BORRADO antes de que el Juez de Clasificación dé el permiso.

6.7.11.4 El número de agujeros debe ser contado y su localización tenida en cuenta. Los Miembros del Jurado examinan el material expuesto arriba y entonces hacen una valoración independiente antes de que se tome una decisión formal del Jurado.

6.7.11.5 Un Miembro del Jurado debe supervisar cualquier intervención manual del control de resultados del ordenador (p.ej. introducción de penalizaciones, corrección de puntuaciones después de fallos etc.)

6.8.0 PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN

6.8.1 La Oficina de Clasificación debe hacer públicas las listas Preliminares en el Tablón Principal de Resultados tan pronto como sea posible después de cada tanda y cada entrada, o una vez terminada cada competición.

6.8.1.1 Los Resultados Finales deben publicarse en el Tablón Principal de Resultados después de que expire el tiempo de Reclamación.

6.8.2 El Libro Oficial de Resultados deben contener lo siguiente:

6.8.2.1 una lista de contenidos;

6.8.2.2 una página de certificación de resultados (para ser firmada por el Delegado(s) Técnico(s) y todos los Presidentes del Jurado);

6.8.2.3 una lista de todo el personal de competición;



- 6.8.2.4** una lista de inscripciones por países y por competiciones;
- 6.8.2.5** el calendario de competición;
- 6.8.2.6** una lista de medallistas por nombres;
- 6.8.2.7** una lista de medallas por países y por número;
- 6.8.2.8** una lista de records igualados y batidos;
- 6.8.2.9** los Resultados Finales en el orden habitual de la ISSF de competiciones (Hombres – carabina 10 m, 50 m y 300 m, pistola 10 m, 50 m, y 25 m, foso, doble trap y skeet, blanco móvil 10 m y 50 m; Mujeres – mismo orden; junior masculino – mismo orden; junior femenino – mismo orden).
- 6.8.2.9.1** Estas listas deben contener los nombres completos tal y como aparecen en los Números de ID de la ISSF (apellidos (mayúsculas), nombre completo (primeras letras en mayúscula, resto en minúscula)), número de dorsal y país (código oficial IOC) de cada tirador.
- 6.8.2.9.2** Cuando sea apropiado deben usarse las siguientes abreviaturas en la lista de resultados:

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

- 6.8.3** Se debe enviar una (1) copia de la lista oficial de resultados de cada competición, a la Secretaría General de la ISSF, vía fax o e-mail, inmediatamente después de que haya sido verificada, y antes de que finalice el día de la competición.
- 6.8.4** Una (1) copia impresa y/o copia electrónica completa de las listas de resultados finales oficiales se deben enviar a la Secretaría de la ISSF en cuanto se haya concluido, en un plazo máximo de tres (3) días después de finalizar las competiciones.
- 6.8.5** El **Jurado de Clasificación** debe supervisar las puntuaciones y todo el trabajo hecho en la Oficina de Clasificación y en el foso a 25 m. Indicará como cualquier disparo dudoso debe ser puntuado, determinando su valor y resolviendo cualquier cuestión o reclamación a la puntuación. La lista final de resultados oficiales debe ser verificada y firmada por un miembro del Jurado de Clasificación para confirmar su exactitud.



- 6.8.6** Cuando se usan **Blancos Electrónicos**, muchas de las funciones están dirigidas por estas máquinas, sin embargo el Jurado de Clasificación debe resolver cualquier pregunta o protesta referente al resultado.
- 6.8.7** En los Campeonatos / Competiciones supervisados por la ISSF deben ser clasificados en la Oficina de Clasificación los blancos de las siguientes pruebas:
- 6.8.7.1** los de Arma Larga a 10 m, 50 m y 300 m (sólo blancos de papel);
- 6.8.7.2** los de Pistola a 10 m y 50 m (sólo blancos de papel); todas las Pruebas de Pistola (sólo blancos de papel) serán puntuados en la línea de blancos.
- 6.8.7.3** los de Blanco Móvil a 10 m y 50 m (sólo blancos de papel);
- 6.8.7.4** todos los resultados de estas pruebas o fases que hayan sido clasificadas en la Galería de Tiro, se considerarán como resultado provisional.
- 6.8.8** Todos los blancos de las pruebas que deban ser clasificados en la Oficina de Clasificación deben ser transportados desde la línea de blancos hasta la Oficina de Clasificación en una caja cerrada con llave, en condiciones de seguridad apropiadas.
- 6.8.9** Los blancos de competición que se puntúen en la Oficina de Clasificación deben estar numerados y concordar con la tarjeta de puntuación. La Oficina de Clasificación es la responsable de la correcta numeración de los blancos y debe verificarlos con anterioridad a cada prueba, antes de que sean entregados al Jefe de Galería o a otros oficiales de Galería.
- 6.8.10** El Jefe de Galería y el Jefe de la Oficina de Clasificación son responsables de la rápida entrega de los blancos a la Oficina de Clasificación para su puntuación, inmediatamente después de que hayan sido disparados, con objeto de que no haya retrasos en publicar las listas de resultados.
- 6.8.11** En la Oficina de Clasificación deben ser comprobados por un segundo Oficial los siguientes procesos de puntuación:
- 6.8.11.1** determinación individual del valor de cada impacto;
- 6.8.11.1.1** determinación y cuenta de dieces interiores;
- 6.8.11.2** suma del valor de disparos o puntos que deben ser deducidos;
- 6.8.11.3** anotación en la hoja principal de puntuación;
- 6.8.11.4** suma de series individuales y del total general.
- 6.8.12** Cada Oficial debe visar su trabajo en el blanco, tarjeta de puntuación o lista de resultados, con sus iniciales.
- 6.8.13** Independientemente de la determinación de los resultados, el Jurado de Clasificación debe examinar los 10 mejores resultados individuales y los tres mejores por equipos, antes de la publicación final de la lista de resultados.



6.8.14 Valoración de los Impactos

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

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

6.8.14.2 El valor de los disparos dudosos debe determinarse mediante un calibrador u otro instrumento. Los calibradores deben insertarse siempre en el agujero del disparo con el blanco en posición horizontal.

6.8.14.3 Cuando la precisión del calibrador se ve dificultada por la proximidad de otro impacto, el valor del impacto debe ser determinado mediante una plantilla grabada en un material transparente y delgado, para ayudar a reconstruir una línea de puntuación o el número de impactos que puedan estar superpuestos.

6.8.14.4 Si dos Árbitros de Clasificación no coinciden en el valor de un disparo, debe requerirse inmediatamente la decisión de un Jurado.

6.8.14.5 El calibrador debe ser introducido en el impacto solamente una vez. Por esta razón, debe indicarse el uso del calibrador en el blanco por los Oficiales de Clasificación, junto con sus iniciales.

6.8.14.6 Los impactos fuera de las zonas de puntuación en el propio blanco del tirador se puntúan como ceros.

6.8.15 Todas las irregularidades, penalizaciones, ceros, interrupciones, tiempo adicional concedido, disparos/ series repetidas o anuladas, etc., deben marcarse y registrarse en un Modelo IR de Informe de Incidencias de Galería (ver modelo al final de estas Normas), en el Registro de la Galería, cinta de impresora, sobre el blanco y sobre la tarjeta de puntuación (blanco de papel) por un Árbitro de Galería y/o Miembro del Jurado a la atención de la Oficina de Clasificación.

6.8.16 La **Deducción de puntos de la puntuación** debe siempre hacerse en las series en la que ha ocurrido la infracción. Si hay deducciones generales estas se realizaran en el disparo(s) más bajo de la primera serie.

6.9.0 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN – (BLANCOS DE PAPEL) MODALIDADES A 25 M

6.9.1 La tarjeta de puntuación (guardada por el segundo Secretario de Puesto) debe ser firmada por el Árbitro de Foso y por el miembro del Jurado de la Línea de Blancos. Esta tarjeta original debe enviarse a la Oficina de Clasificación por un medio seguro, para la verificación de sumas y registro final.

6.9.1.1 Disparos Rasgados

6.9.1.1.1 Los disparos efectuados mientras el blanco está en movimiento, no deben ser puntuados como válidos, (la marca delantera de la bala en la superficie del blanco se ignora) a no ser que la mayor dimensión horizontal de la medida del agujero de la bala sea inferior a 7 mm en las modalidades de calibre 5,6 mm (.22"), u 11 mm en la modalidad de Pistola Fuego Central.



- 6.9.1.1.2** El impacto ovalado en horizontal en el blanco debe medirse con una plantilla de rasgados. Cuando el borde interior de la línea grabada toca una línea de puntuación, se contará la puntuación de mayor valor de las dos zonas.
- 6.9.1.2** El Jurado debe supervisar todos los procedimientos de puntuación.
- 6.9.1.2.1** Señalización, puntuación y registro del valor de los disparos
- 6.9.1.2.2** Tan pronto como el Árbitro de Foso reciba la señal de que la galería está segura, los blancos deben ponerse de frente. El Árbitro de Foso, junto con al menos un Miembro del Jurado debe señalar los valores de los impactos en cada blanco, y comunicarlos en voz alta al Secretario de Puesto en la línea de tiro. El Secretario de Puesto los anotará en el Registro de Galería y en el pequeño tablero de puntuaciones cerca de su mesa.
- 6.9.1.2.3** El Segundo Secretario de Puesto debe acompañar al Árbitro de Foso y anotar el valor de los disparos en una tarjeta de puntuación, como el Árbitro de Foso los comunica.
- 6.9.1.2.4** La posición y el valor del disparo en el blanco debe indicarse al tirador y a los espectadores por medio de:
- 6.9.1.2.4.1** En la modalidad de Pistola Velocidad usando discos de colores. Estos discos deben tener un diámetro de 30 mm a 50 mm. Deben estar coloreados, una cara en rojo y la otra en blanco. Deben tener un eje a través del centro del disco prolongándose por ambas caras de aproximadamente 5 mm de diámetro y 30 mm de largo. Después de cada serie de cinco disparos y después de que el valor de los disparos ha sido decidido y anunciado, los discos deben ser colocados en los impactos por el Árbitro de Foso.
- 6.9.1.2.4.2** Un diez debe indicarse con la cara roja de frente al tirador. Valores menores de diez deben indicarse con la cara blanca de frente al tirador. Después de que hayan sido indicados los impactos de esta forma, el resultado total de la serie debe mostrarse en un pequeño tablero de puntuación cerca de la línea de blancos y anotado por el Segundo Secretario de Puesto. El total de serie también debe ser anunciado. Entonces, los discos deben retirarse y parchearse los blancos.
- 6.9.1.2.4.3** En las modalidades de Pistola Standard, Pistola Deportiva a 25 m, y Pistola Fuego Central, el valor y la situación de los impactos son indicados mediante una paleta con un mango de aproximadamente 300 mm de largo y con un pequeño disco en un extremo con un diámetro de 30 mm a 50 mm coloreados una cara en rojo y la otra en blanco. El disco debe colocarse sobre el impacto(s) en la zona del diez con la cara roja del disco de frente al tirador mientras el Árbitro de Foso anuncia el valor del impacto(s). Para impactos con un valor menor de diez se debe mostrar la cara blanca. Cuando una serie de disparos son efectuados en el mismo blanco, la puntuación debe ser anunciada comenzando con los dieces. El total de la serie debe ser anunciada después de que hayan sido indicados todos los disparos individualmente.
- 6.9.1.2.4.4** Los disparos de ensayo deben ser indicados y anotados.
- 6.9.2** **Para blancos puntuados oficialmente en la galería**
- 6.9.2.1** El árbitro de Foso y el Árbitro de Galería deben verificar que los resultados en el tablero de puntuaciones son los mismos que los anotados en la línea de blancos.



- 6.9.2.2** Si hubiese cualquier diferencia de opinión con respecto al registro del valor de un disparo, la cuestión debe ser resuelta inmediatamente.
- 6.9.2.3** Tan pronto como los disparos estén indicados y anotados:
- 6.9.2.3.1** los blancos deben ser parcheados y preparados para la serie siguientes (modalidad de Pistola Velocidad y Fases de Tiro Rápido); o
- 6.9.2.3.2** los blancos deben ser reemplazados y los blancos testigo parcheados o cambiados para la siguiente serie;
- 6.9.2.3.3** los blancos y los blancos testigo deben retirarse rápidamente y reemplazarse con nuevos blancos para el siguiente tirador.
- 6.9.2.4** Al finalizar, la tarjeta de puntuación debe ser firmada por el tirador, en una zona próxima a la puntuación total, antes de abandonar la galería.

6.10.0 NORMAS DE CONDUCTA PARA TIRADORES Y DELEGADOS DE EQUIPO .

- 6.10.1** No se permite ningún tipo de demostración o propaganda política, religiosa o racial, durante Competiciones / Campeonatos supervisados por la ISSF.
- 6.10.2** Cada equipo debe tener un Jefe de Equipo, el cual es responsable de mantener la disciplina dentro del mismo. Un tirador puede ser designado como Jefe de Equipo. El Jefe de Equipo debe colaborar con los Árbitros de Galería en todo momento en interés de la seguridad, de la eficacia en el desarrollo de la competición y de la deportividad. Un Jefe de Equipo será responsable de todos los asuntos que conciernan al equipo.
- 6.10.3 El Jefe de Equipo es el responsable de:**
- 6.10.3.1** efectuar las inscripciones necesarias, con información correcta y entregárselas a los oficiales correspondientes, dentro del tiempo límite designado;
- 6.10.3.2** estar familiarizado con el programa;
- 6.10.3.3** hacer que los miembros del equipo se presenten, preparados para tirar en los puestos de tiro designados, a la hora correcta con el equipo apropiado;
- 6.10.3.4** comprobar las puntuaciones y presentar las reclamaciones si fuera necesario;
- 6.10.3.5** comprobar los boletines preliminares y oficiales, puntuaciones y los anuncios;
- 6.10.3.6** recibir información oficial y peticiones y transmitírselas a los miembros del equipo.
- 6.10.4 El tirador debe presentarse** preparado para tirar, en el puesto de tiro designado, a la hora correcta, con el equipo apropiado.
- 6.10.5 Ayudas durante la Competición**



- 6.10.5.1** **Está prohibido todo tipo de ayuda** mientras que el tirador esté en la línea de tiro. En estas circunstancias el tirador puede hablar solamente con los miembros del Jurado o con los Árbitros de Galería.
- 6.10.5.2** Si un **tirador desea hablar** con otra persona, debe descargar su arma, dejarla en condiciones seguras en el puesto de tiro (si es posible en la mesa del puesto de tiro). En el caso de armas accionadas mediante cerrojo, se debe dejar el cerrojo abierto y hacia atrás. El tirador debe abandonar el puesto de tiro solamente después de notificarlo al Árbitro de Galería y sin molestar a los otros tiradores.
- 6.10.5.3** Si un **delegado de equipo desea hablar** con un miembro del equipo en el puesto de tiro, no debe ponerse en contacto directamente con el tirador, o hablar con él mientras esté en el puesto de tiro. El delegado de equipo debe obtener permiso del Árbitro de Galería o de un Miembro del Jurado, quien llamará al tirador para que salga de la línea de tiro.
- 6.10.5.4** Si un delegado de equipo o tirador viola las normas referentes a la ayuda, se le debe amonestar la primera vez. En caso de repetición, deben ser deducidos dos (2) puntos de la puntuación del tirador y el delegado de equipo debe abandonar la proximidad de la línea de tiro.
- 6.10.6 Penalizaciones por Incumplimiento de las Normas**
- 6.10.6.1** En el caso de violación de las normas o instrucciones de un Árbitro de Galería o del Jurado, pueden ser impuestas las siguientes penalizaciones al tirador por un Miembro del Jurado o por el Jurado:
- 6.10.6.1.1** Una amonestación a un tirador debe ser expresada en términos tales que no ofrezca duda de que es una **AMONESTACIÓN** oficial y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario que una penalización vaya precedida por una amonestación. Esto debe anotarse en una hoja de incidencias y apuntarlo en el Registro de Campo por un Miembro del Jurado.
- 6.10.6.2** Deducción de puntos de la puntuación, expresado por un mínimo de dos (2) Miembros del Jurado mostrando una tarjeta verde con la palabra **DEDUCCIÓN**. Esto debe constar en una Hoja de Incidencias, indicarlo en la tira de papel, y anotarlo en el Registro del Campo por un Miembro del Jurado.
- 6.10.6.3** Descalificación, expresada por el Jurado mostrando una tarjeta roja con la palabra **DESCALIFICACIÓN**. Una descalificación sólo se puede dar por la decisión de la mayoría del Jurado.
- 6.10.6.3.1** En el caso de una descalificación en las Finales, el tirador pasará a ocupar la última posición de los participantes en la Final, y puede conservar su puntuación de clasificación, incluyendo algunos disparos de desempate antes de la final
- 6.10.6.4** El tamaño de las tarjetas debería ser aproximadamente de 70 mm x 100 mm.
- 6.10.6.5 Las infracciones serán graduadas por el Jurado, como sigue:**
- 6.10.6.5.1** En el caso de **incumplimientos manifiestos** de las Normas debe darse, primero, una **AMONESTACIÓN** oficial, para que el tirador tenga la oportunidad de corregir la falta. Siempre que sea posible, la amonestación debe darse durante la fase de entrenamiento o de los disparos de ensayo. Si el tirador no corrige la falta dentro del tiempo estipulado por el Jurado, se le deducirán dos (2) puntos de su puntuación. Si el tirador sigue sin corregir la falta, debe imponerse la descalificación.



- 6.10.6.5.2** En el caso de **violaciones encubiertas** de las Normas, cuando la falta sea deliberadamente ocultada, debe imponerse la descalificación.
- 6.10.6.6** Si un tirador **estorba a otro tirador** de una manera antideportiva cuando este último está disparando, se le deben deducir dos (2) puntos, si el incidente se repite, debe imponerse la descalificación.
- 6.10.6.7** Si cuando se pregunta para dar una explicación sobre un incidente, un tirador conscientemente y a sabiendas da una **información falsa**, se le deben deducir dos (2) puntos. En casos graves, se le puede descalificar.
- 6.10.6.8** Si un tirador manipula un arma de **manera peligrosa** o viola cualquiera de las normas de seguridad, el tirador puede ser descalificado por el Jurado.

6.11.0 NORMAS DE COMPETICIÓN

6.11.1 Manipulación de los Blancos

6.11.1.1 Blancos de papel

6.11.1.1.1 Carabina Aire 10 m y Pistola Aire 10 m

6.11.1.1.1.1 El cambio de blancos se hace normalmente por los mismos tiradores, bajo la supervisión del Árbitro de Galería. El tirador es completamente responsable de disparar sobre el blanco correcto.

6.11.1.1.1.2 Inmediatamente después de cada serie de 10 disparos el tirador debe poner los diez blancos en el sitio convenido para que el Secretario de Puesto los coloque en un contenedor seguro, a fin de que sean recogidos por personal autorizado y entregados a la Oficina de Clasificación.

6.11.1.1.2 Carabina 50 m y Pistola Libre 50 m

6.11.1.1.2.1 Si se usan **porta blancos de vaivén** o cambiadores automáticos, el tirador puede controlar el cambio de blancos o el cambio puede ser controlado por el Secretario de Puesto. En cualquiera de los dos casos, el tirador es completamente responsable de disparar sobre el blanco correcto.

6.11.1.1.2.2 Si el tirador considera la **señalización o el cambio de blanco demasiado lento**, puede informar de esto al Árbitro de Galería. Si el Árbitro de Galería o el Jurado consideran justificada la reclamación, deben corregir esta situación. Si el tirador o un delegado de equipo consideran que no hay mejora, el tirador o el delegado de equipo puede protestar al Jurado. El Jurado puede conceder una extensión del tiempo como máximo de 10 minutos. Tal reclamación no se puede hacer en los últimos 30 minutos de la competición excepto en circunstancias inusuales.

6.11.1.2 Blancos Electrónicos

Es imprescindible que los tiradores se familiaricen durante el entrenamiento con los botones de control para modificar la presentación del blanco en la pantalla del monitor (ZOOM) y cambiar de blanco de Ensayo a blanco de Competición (MATCH). En las competiciones de 10 y 50 m el cambio de blanco de ensayo al de competición está bajo el control y responsabilidad del tirador. Si cualquier tirador tiene dudas al respecto deberá pedir asistencia a un Árbitro de Galería. En las competiciones de 25 m el control y la responsabilidad es del personal de galería.



- 6.11.1.2.1** No está permitido **oscurecer la pantalla del monitor del tirador** o ninguna parte de la pantalla. Toda la pantalla debe estar visible para el Jurado y el personal de Galería.
- 6.11.1.2.2** Los tiradores y los Árbitros de Galería **no deben tocar los paneles de control de las impresoras** y/o las tiras de papel impresas antes de terminar la tanda o la competición, excepto cuando lo autorice el Jurado. Los tiradores deben firmar la tira de papel impresa (próximo a la puntuación total) antes de dejar la galería para identificar la puntuación.
- 6.11.1.2.3** Cuando un tirador no haya firmado la tira de la impresora un Miembro del Jurado o un árbitro de galería deberá firmar con sus iniciales la tira para que pueda ser mandada a la oficina de clasificación.
- 6.11.2** Normas para Modalidades de Carabina y Pistola a 10 m y 50 m
- 6.11.2.1** **Tiempo de Preparación**
- 6.11.2.1.1** Se debe conceder al tirador 10 minutos antes del inicio de la competición, a fin de que pueda realizar sus preparativos finales. Durante el tiempo de preparación los blancos de ensayo deben estar visibles. El Jefe de Galería puede permitir a los tiradores que sitúen su equipo en el puesto de tiro antes de que comience el período de preparación, a condición de que cualquier tanda previa haya terminado. El Jefe de Galería anunciará cuando la tanda previa ha terminado. Las comprobaciones antes de la competición por el Jurado y los Árbitros de Galería deben completarse antes de que el tiempo de preparación comience.
- 6.11.2.1.2** Entonces se dará la orden **“EL TIEMPO DE PREPARACION COMIENZA YA”**. Antes y durante el tiempo de preparación los tiradores pueden manipular sus carabinas o fusiles, realizar disparos en seco y hacer ejercicios de puntería en la línea de tiro, siempre que no haya personas por delante de la línea de tiro.
- 6.11.2.2** **Comienzo**
- 6.11.2.2.1** No deben efectuarse disparos antes del comienzo de la competición.
- 6.11.2.2.2** La competición se considera que ha empezado cuando el Jefe de Galería ha dado la orden **“YA”**. Cada disparo efectuado después de que el tirador complete sus disparos de ensayo debe considerarse como de competición. Sin embargo, se permiten los disparos en seco.
- 6.11.2.3** **Disparos de ensayo – disparos antes del YA y después del ALTO**
- 6.11.2.3.1** Los **disparos de ensayo** (ilimitados en número) deben ser realizados solo antes del comienzo de cada competición o posición. Una vez que se ha efectuado el primer disparo de competición, no se permiten disparos de ensayo adicionales a menos que los autorice el Jurado de acuerdo con estas Reglas. Cualquier disparo(s) posterior realizado en contra de esta regla debe ser puntuado como fallo(s) o cero(s).



- 6.11.2.3.2** Un disparo o disparos **efectuados antes del comienzo** del tiempo oficial de tirada deben incurrir **una penalización de dos (2) puntos** sobre el primer blanco(s) de competición por cada disparo efectuado. Un disparo o disparos que no sea efectuado será contado como fallo(s) o cero(s) sobre el último blanco(s) de competición. Lo mismo se aplica a los disparos efectuados después de terminar oficialmente la tirada, a no ser que el Jefe de Galería y/o un Miembro del Jurado hayan autorizado tiempo adicional. Si un disparo(s) tardío no puede ser identificado, este disparo(s) debe ser anulado por la deducción del disparo(s) más alto del blanco.
- 6.11.3** **Tiempo restante**
- 6.11.3.1** El Jefe de Galería debe informar a los tiradores del tiempo que les queda, por medio de altavoz, diez (10) y cinco (5) minutos antes del final del tiempo de tirada.
- 6.11.3.2** La competición debe finalizar al dar el comando **“ALTO”** o con la señal apropiada.
- 6.11.3.3** Si se efectúa un disparo(s) después de la orden **“ALTO”**, ese disparo(s) será contabilizado como “cero”. Si el disparo(s) no puede ser identificado se restará el mejor disparo(s) y será clasificado como “cero”.
- 6.11.4** **Normas específicas para Modalidades de Armas de Aire a 10 m**
- 6.11.4.1** Si un tirador **libera una carga de gas o aire** durante el periodo de preparación, se le debe advertir por la primera infracción y por la segunda y siguientes infracciones, deducirle dos (2) puntos del disparo de menos valor de la primera serie de competición.
- 6.11.4.1.1** Después de que el primer blanco de competición este colocado, cualquier liberación de una carga de gas o aire, sin que el balín toque el blanco será puntuado como fallo o cero. El tiro en seco sin liberar una carga de gas está permitido excepto durante las Finales.
- 6.11.4.1.2** Si un tirador desea cambiar su cilindro de gas o aire, debe dejar el puesto de tiro para hacerlo (debe de obtener permiso). No se concederá tiempo extra para compensar el tiempo perdido por un tirador al abandonar su puesto de tiro para cambiar o llenar su botella de aire o gas.
- 6.11.4.2** El arma solo puede cargarse con un (1) balín.
- 6.11.4.2.1** Si el arma es cargada de forma accidental con más de un (1) balín:
- 6.11.4.2.2** si el tirador es consciente de la situación, debe levantar la mano que no empuña el arma para indicar al Árbitro de Galería que tiene un problema. El Árbitro de Galería deberá entonces supervisar la descarga del arma y el tirador no será penalizado. No se le concederá tiempo extra, pero el tirador podrá continuar con normalidad;
- 6.11.4.2.3** si el tirador no es consciente de la situación en el momento, tan pronto tenga conocimiento que ha ocurrido debe notificarlo al Árbitro de Galería, entonces se aplicará el siguiente procedimiento:
- 6.11.4.2.4** si hay dos (2) impactos en el blanco, el de mayor valor será contabilizado y el otro anulado.



6.11.4.2.5 si sólo hay un (1) impacto en el blanco, éste será contabilizado.

6.11.5 Interrupciones

6.11.5.1 Si un tirador debe dejar de disparar durante **más de tres (3) minutos** por una causa ajena a él, puede solicitar un tiempo adicional igual al tiempo perdido o el tiempo restante y si sucede durante los últimos minutos de competición, sumar un (1) minuto al tiempo restante.

6.11.5.2 Si un tirador es **interrumpido por más de cinco (5) minutos, o es cambiado a otro puesto de tiro**, puede efectuar disparos de ensayo ilimitados a un blanco de ensayo, al comienzo del tiempo que le quede, incluido cualquier tiempo adicional concedido, más cinco (5) minutos. Si se utiliza un sistema automático de blancos que no permite el uso de un nuevo blanco de ensayo, los disparos de ensayo deberán realizarse sobre el próximo blanco de competición sin utilizar. En este caso deberán efectuarse dos disparos de competición en el blanco siguiente de acuerdo con las instrucciones dadas por el Árbitro de Galería o Jurado. Los Árbitros de Galería o Miembros del Jurado deberán asegurarse de que se anota una explicación completa sobre la hoja de puntuación y en el Informe de Incidencias de Galería.

6.11.5.3 Toda **prórroga de tiempo** concedida por el Jurado o los Árbitros de Galería debe anotarse con claridad, indicando el motivo en el Informe de Incidencias de Galería y si es pertinente en la hoja de resultados del Secretario de Puesto.

6.11.6 Infracciones y Reglas Disciplinarias

6.11.6.1 Si un tirador inicia la competición con un **arma o equipo sin aprobar**, será penalizado con la deducción de dos (2) puntos del disparo de menor valor de la primera serie de la competición. No se le permitirá continuar hasta que su arma o equipo haya sido aprobado por la Sección de Control de Equipo. Sólo podrá reanudar el tiro en el momento que determine el Jurado. No se le concederán disparos de ensayo suplementarios ni tiempo adicional.

6.11.6.2 Si un tirador **modifica un arma o equipo**, que ya hubiera sido aprobado de modo que ya no se ajusta a las reglas, antes o durante la competición, debe ser descalificado.

6.11.6.3 Si existen dudas sobre la posible alteración, el arma o el equipo deberán volver al control de equipo para su re inspección y aprobación si es apta.

6.11.6.4 Si un tirador **llega tarde** a una competición, podrá participar pero no se le concederá ningún tiempo adicional, excepto en el caso de que sea debido a circunstancias fuera de su control. Si puede demostrar que su retraso es debido a causas ajenas a su responsabilidad, el Jurado, siempre que sea posible, debe conceder un tiempo adicional sin interrumpir el programa global de tiro. En este caso el Jurado determinará cuando y en que puesto de tiro el tirador puede recuperar el tiempo perdido (series).



- 6.11.6.5** Si el equipo de un tirador ha sido aprobado por la Sección de Control de Equipo, pero el tirador no puede **presentar la Tarjeta de Control** al comienzo de la prueba, el tirador podrá empezar, pero será penalizado con una deducción de dos (2) puntos del disparo de menor valor de la primera serie, si él (o su entrenador o Delegado de Equipo) no obtienen confirmación de que el equipo ha sido previamente inspeccionado por la Sección de Control de Equipo antes de que finalice el tiempo oficial de la prueba. El tirador (o su entrenador o Delegado de Equipo) tienen la responsabilidad de presentarse en la Sección de Control de Equipos con este propósito. No se le concederá ningún tiempo adicional.
- 6.11.6.5.1** En Blanco Móvil a 50 m dos (2) puntos del total de la fase
- 6.11.7** **Disparos Irregulares en modalidades a 10 m, 50 m y 300 m**
- 6.11.7.1** **Exceso de disparos en una prueba o posición**
- 6.11.7.1.1** Si un tirador efectúa más disparos de los previstos en el programa de la prueba o posición, el disparo(s) suplementario debe ser anulado en el último blanco(s) de competición. Si el disparo(s) no puede ser identificado, debe ser anulado el disparo(s) de mayor valor del último blanco. El tirador también debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada disparo extra, deducido del disparo(s) de menor valor de las primeras series.
- En las pruebas a 25 m la regla de arriba es de aplicación pero la deducción se hará en la serie actual.
- 6.11.7.2** **Excesos de disparos por blanco de papel**
- 6.11.7.2.1** Si un tirador realiza **más disparos** sobre uno de sus blancos de competición que los previstos en el programa de la prueba, no debe ser penalizado por los dos (2) primeros disparos. La tercera vez y sucesivas que esto suceda será penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada impacto en la serie en que esto ocurra. Deberá además, realizar el debido número de disparos de menos en el blanco siguiente. Esto debería hacerse en el siguiente blanco para que el número de disparos de la competición sean los mismos que los previstos en el programa.
- 6.11.7.2.2** El proceso de puntuación en esta situación requiere la transferencia del valor del impacto(s) realizado en exceso a un blanco(s) con menos impactos que los originalmente programados, de manera que cada blanco recoja el número total de disparos previsto en el programa y en el Reglamento.
- 6.11.7.2.3** Si el impacto(s) actual que debe transferirse, no puede determinarse claramente por medio de las anotaciones del Secretario de Puesto, el impacto(s), con el valor más bajo debe transferirse al blanco(s) siguiente, o el impacto(s) con la puntuación más alta debe transferirse al blanco(s) anterior, de modo que el tirador no pueda obtener ventaja en una situación de "cuenta atrás".
- 6.11.7.2.4** Todas las pruebas de Carabina / Fusil tres posiciones están consideradas como una (1) prueba.



6.11.8 Disparos Cruzados

6.11.8.1 Los disparos cruzados de competición deben puntuarse como ceros.

6.11.8.1.1 Si un tirador efectúa un **disparo de ensayo en el blanco de competición** de otro tirador, debe penalizarse con la deducción de dos (2) puntos de su puntuación deducidos de la primera serie.

6.11.8.2 Si un tirador efectúa un **dispara de ensayo en el blanco de ensayo** de otro tirador no se incurrirá en penalización.

6.11.8.3 Si un tirador recibe en su blanco un **disparo cruzado confirmado** y es imposible determinar cuál es, se le debe anotar el valor más alto de los disparos indeterminados.

6.11.8.4 Si hay más impactos en el blanco de competición de un tirador que los previstos en el programa, y si es **imposible confirmar** que otro(s) tirador(es) haya(n) efectuado dicho(s) disparo(s), se deben anular los impactos de mayor valor.

6.11.8.5 Si un tirador desea **rechazar** un impacto de su blanco debe informar inmediatamente al Árbitro de Galería.

6.11.8.6 Si el Árbitro de Galería confirma que el tirador no efectuó el disparo(s) rechazado, debe proceder a anotarlo debidamente en el Informe de Incidentes de Galería y en el Registro de Galería y el disparo debe ser anulado.

6.11.8.7 Si el Árbitro de Galería no puede confirmar, más allá de toda duda razonable, que el tirador no efectuó el disparo(s) rechazado, el impacto se le debe imputar y anotar al tirador.

6.11.8.8 Para justificar la anulación de un disparo, se considera suficiente lo siguiente:

6.11.8.8.1 Si el Secretario de Puesto u otro Árbitro de Galería confirma por su observación del tirador y del blanco que el tirador no efectuó el disparo;

6.11.8.8.2 Si se informa, que falta un disparo, por otro tirador o el Secretario de Puesto, u otro Árbitro de Galería aproximadamente en el mismo momento y de uno de los dos o tres puestos vecinos;

6.11.8.9 Cuando se utilicen **blancos electrónicos a 300 m**, el fuego cruzado no debería registrarse en el blanco del que recibe el impacto, pero una indicación se recibirá en el centro de control. El que ha realizado el disparo cuyo blanco no ha recibido el impacto esperado, se le apuntará un fallo (cero) y una indicación de que ha hecho fuego cruzado.

6.11.9 Molestias

Si un tirador considera que ha sido molestado mientras efectuaba un disparo, debe mantener su carabina o fusil apuntando hacia abajo e informar inmediatamente al Árbitro de Galería o a un miembro del Jurado. No debe molestar a otros tiradores.

6.11.9.1 Si se considera justificada su reclamación:

6.11.9.1.1 el disparo(s) debe ser anulado y el tirador podrá repetir el disparo(s) o series.



6.11.9.2 Si se considera no justificada su reclamación:

6.11.9.2.1 el disparo(s) será atribuido al tirador y podrá continuar la competición, no se impondrán sanciones.

6.12.0 INTERRUPCIONES

6.12.1 Si un tirador sufre una **interrupción** por causa de su **arma o munición**, puede reparar el arma o bien seguir disparando con otra, con la autorización del Jurado.

6.12.1.1 **INTERRUPCIONES ADMISIBLES** en una competición son:

6.12.1.1.1 un cartucho falla al disparar;

6.12.1.1.2 una bala o balón se ha quedado en el cañón;

6.12.1.1.3 el arma falla al disparar, aunque se ha presionado el gatillo;

6.12.1.1.4 el extractor falla al extraer el cartucho.

6.12.1.2 Si se sustituye el arma, esta debe ser aprobada por la Sección de Control de Equipo.

6.12.2 El tiempo máximo extra permitido para reparar o remplazar el arma es de 15 minutos. El tirador debe completar su competición en la misma tanda.

6.12.2.1 Se le permitirán disparos de ensayo ilimitados durante el tiempo restante, pero solamente antes de reanudar los tiros que queden de competición.

6.12.2.2 Solamente se puede conceder tiempo adicional o disparos de ensayo adicionales, si la interrupción no es debida a un fallo del tirador.

6.12.2.3 En todos los casos los Árbitros de Galería o Jurado deben ser informados, para que puedan decidir sobre las medidas a adoptar.

6.12.3 **INTERRUPCIONES NO ADMISIBLES** en una competición son:

6.12.3.1 el tirador no ha cargado su arma;

6.12.3.2 el tirador no apretó el gatillo;

6.12.3.3 interrupciones debidas a cualquier causa que razonablemente podrían haber sido corregidas por el tirador.

6.13.0 AVERÍA DEL SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE BLANCOS ELECTRÓNICOS – 10 m, 50 m y 300 m

Para 25 m ver Normas de Pistola

6.13.1 **En el caso de avería de TODOS los blancos de una galería:**

6.13.1.1 La hora de la avería y el tiempo transcurrido de la tirada debe ser registrada por el Jefe de Galería y por el Jurado;

6.13.1.2 Todos los disparos de competición de cada tirador deben ser contados y registrados. En el caso de un fallo en el suministro de energía en la galería, habrá que esperar a que se restituya la misma y haga posible registrar los disparos en el blanco, no es necesario que se restablezca en el monitor del puesto de tiro.



- 6.13.2** Una vez haya sido reparada la avería y toda la galería esté en funcionamiento, se añadirán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de la competición. El tiempo para el comienzo de los disparos se anunciará por altavoz con una antelación de al menos cinco (5) minutos. Se debe permitir a los tiradores ocupar sus posiciones 5 minutos antes del comienzo de la competición. Deben permitirse disparos de ensayo ilimitados durante el tiempo restante de competición, pero solamente antes de que se reanuden los disparos de competición.
- 6.13.3** **Procedimiento en caso de avería de un solo blanco en Modalidades de 10 m, 50 m y 300 m**
- 6.13.3.1** Si el Blanco Electrónico no puede repararse antes de cinco (5) minutos, el tirador será trasladado a un puesto de reserva y cuando esté preparado para continuar se añadirán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición. Se le permitirá un número ilimitado de disparos de ensayo antes de que comience los disparos restantes de competición.
- 6.13.4** **Reclamación concerniente a fallo en el registro o indicación de un disparo en el monitor de un sistema de Puntuación de Blanco Electrónico.**
- 6.13.4.1** El tirador debe notificar inmediatamente el fallo al Árbitro de Galería más cercano. El Árbitro de Galería debe anotar la hora de la reclamación. Uno o más miembros del Jurado deben desplazarse al puesto de tiro.
- 6.13.4.2** Se indicará al tirador que efectúe un disparo más apuntando a su blanco.
- 6.13.4.2.1** Si el valor y situación de este disparo es registrado e indicado en el monitor, se indicará al tirador que continúe la competición. El valor y situación de este disparo **adicional** debe ser anotado. El tiempo de este disparo adicional, su número de disparo (habiendo incluido el disparo perdido) y su valor y su situación, y el número del puesto de tiro se deben dar al Jurado por escrito y registrarse en el Registro de la Galería.
- 6.13.4.2.2** Después de que finalice la tanda de competición será aplicando el **Procedimiento para el Examen de Blancos Electrónicos**. Usando esta información y el tiempo de este disparo adicional y su localización, el Jurado determinará si todos los disparos, incluido el adicional, son grabados en el registro del ordenador.
- 6.13.4.2.3** Si todos los disparos son grabados correctamente, el disparo reclamado será anotado en el marcador del tirador, como el disparo realizado inmediatamente después (como disparo “extra”), pero el último disparo efectuado (adicional a la competición) será anulado.
- 6.13.4.2.4** Si el disparo reclamado no ha sido localizado aplicando el **Procedimiento para el Examen de Blancos Electrónicos** ni en otro lugar, entonces solamente aquellos disparos registrados correctamente excluyendo el último disparo efectuado (adicional a la competición) serán anotados en el marcador del tirador.
- 6.13.4.2.5** Si el disparo reclamado no ha sido localizado en la memoria del ordenador, pero es localizado en cualquier otro lugar, el Jurado determinará la validez y, la puntuación del disparo reclamado.



- 6.13.4.3** Si el disparo adicional dirigido no se registra o muestra y el Blanco Electrónico no puede repararse antes de cinco (5) minutos, el tirador será trasladado a un puesto de reserva, y cuando esté preparado para continuar se añadirán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición. Se le permitirá un número ilimitado de disparos de ensayo.
- 6.13.4.3.1** **En las Modalidades de Pistola y Carabina a 10 m y 50 m** el tirador repetirá los dos (2) tiros de la competición que no se registraron o mostraron en el blanco utilizado con anterioridad.
- 6.13.4.3.2** **En las Modalidades de Blanco Móvil a 10 m** al tirador se le concederán dos (2) minutos para ocupar su puesto y luego se le permitirán disparos de ensayo de acuerdo con la Norma. Entonces repetirá los dos (2) disparos de la competición que no se registraron o mostraron en el blanco utilizado con anterioridad y disparará los tiros restantes de las series.
- 6.13.4.4** El tirador será acreditado con la puntuación de todos los disparos que fueron mostrados en el monitor del primer blanco más la puntuación de todos los tiros válidos de la competición que fueron mostrados en el segundo blanco utilizado. Si los dos (2) disparos adicionales se encuentran más tarde grabados en la memoria del ordenador del primer blanco, estos serán anulados.
- 6.13.4.5** Si un tirador se queja de la correcta evaluación de los disparos durante los disparos de ensayo, el Jurado deberá ofrecerle la posibilidad de cambiar a otro puesto. Se le concederá el tiempo extra apropiado. El Jurado examinará los disparos de ensayo tan pronto como sea posible aplicando el **Procedimiento para el Examen de Blancos Electrónicos** en el puesto de tiro de origen.
- 6.13.4.5.1** Si las comprobaciones subsiguientes revelan el correcto funcionamiento del puesto de tiro, el tirador será sancionado con la **DEDUCCIÓN** de dos (2) puntos del disparo de menor valor de la primera serie de competición.
- 6.13.5** **Fallo del papel o de la banda elástica**
- 6.13.5.1** Si el Jurado decide que el problema es por causa de un fallo del avance del papel o de la banda elástica, el tirador se desplazará a otro puesto. Se le permitirá un número de disparos de ensayo ilimitado, tomando el tiempo restante de la competición más un tiempo adicional extra. El tirador repetirá el número de disparos de competición determinado por el Jurado. Al tirador se le anotará con la puntuación de todos los disparos que fueron mostrados correctamente en el monitor del primer blanco, más la puntuación de todos los disparos que se dispararon en el segundo blanco, para completar la tirada. Después de la tanda, el Jurado decidirá que disparos se contarán de cada blanco.
- 6.13.6** **Reclamaciones concernientes al valor del disparo en Blancos Electrónicos**
- 6.13.6.1** Después de la tanda, los resultados impresos detallados (LOG-Print) deben ser sacados por el Técnico o el Árbitro de Galería para todos los puestos de tiro en los que se hayan efectuado reclamaciones, y de los puestos inmediatamente adyacentes, antes de que los equipos sean reseteados para la siguiente tanda.
- 6.13.6.2** Después de la terminación de la tanda, será aplicado el **Procedimiento para el Examen de Blancos Electrónicos**. Cualquier disparo no registrado debe ser puntuado por el Jurado Clasificación.



6.14.0 DESEMPATES

6.14.1 Empates Individuales

6.14.1.1 Todas las puntuaciones igualadas serán resueltas excepto para puntuaciones máximas.

6.14.2 Los empates para las pruebas de 300 m, 50 m, 10 m, y 25 m (si no hay Shoot-off) se decidirán por las Reglas de Cuenta Atrás como sigue:

6.14.2.1 el mayor número de dieces interiores;

6.14.2.2 la mayor puntuación de la última serie de diez disparos, retrocediendo por series de 10 disparos en la totalidad del anillo de puntuación (no dieces interiores o decimales) hasta que el empate se rompa;

6.14.2.3 el mayor número de dieces, nueves, ochos, etc.;

6.14.2.4 si permanece algún empate, los tiradores deben tener el mismo puesto, y serán listados por orden alfabético de acuerdo con el alfabeto latino usando los apellidos.

6.14.2.4.1 Los tiradores participantes en el Shoot-off (desempate) serán clasificados según el resultado del Shoot-off. Los restantes empates en posiciones inferiores se decidirán por las Reglas de Cuenta Atrás empezando con las puntuaciones de cualquier Shoot-off(s).

6.14.3 Modalidades a 25 m sin Finales

6.14.3.1 Si dos o más tiradores tienen puntuaciones iguales empatados para los tres primeros puestos, esto se decidirá con un Shoot-off (desempate) (para la dirección del Shoot-off ver Normas para Shoot-offs en pruebas a 25 m).

6.14.3.2 Cuando varios tiradores están empatados para más de un puesto, el empate para la posición más baja se romperá primero, seguido por el siguiente empate del puesto superior hasta que todos los empates se rompan.

6.14.4 **Para Tiro al Plato** ver Normas de Tiro al Plato, Sección 9

6.14.5 **Para Blanco Móvil** ver Normas de Blanco Móvil, Sección 10

6.14.6 Para Modalidades Olímpicas (con Final)

Si hay un empate en la Tanda de Clasificación para ser elegido Finalista, el empate será roto con un Shoot-off y la norma para empates individuales no será de aplicación para estos tiradores.

6.14.6.1 El Shoot-off debe comenzar lo antes posible y después de que haya finalizado el Tiempo de Reclamación. Si el Shoot-off no se celebra a una hora programada que haya sido anunciada formalmente, los tiradores involucrados deben permanecer en contacto con el Jefe de Galería pendientes del anuncio de la hora y el lugar.

6.14.6.2 Los tiradores con puntuaciones empatadas les serán asignados puestos de tiro contiguos comenzando por la izquierda de acuerdo al ranking usando los dieces interiores.



6.14.6.3 Si un tirador no apareciera para el Shoot-off será clasificado el último en este Shoot-off. Si dos o más tiradores no aparecieran para el Shoot-off serán clasificados de acuerdo con la norma para empates individuales.

Durante el Shoot-off, las interrupciones y otras irregularidades deben tratarse de acuerdo con las Normas de la ISSF, pero solo se permitirá una (1) interrupción por cada Shoot-off, y cualquier serie para repetir o completar debe tener lugar inmediatamente.

6.14.6.4 En las Modalidades a 10 m y 50 m un periodo de preparación y disparos de ensayo de cinco (5) minutos seguido de cinco (5) disparos (puntuación con decimales) a la orden en la posición apropiada de Final en 75 segundos (tendido 45 segundos) por tiro. Si todavía hay un empate, se decidirá tiro a tiro hasta que se rompa el empate.

6.14.6.5 Normas de Shoot-offs para todas las Modalidades a 25 m

A los tiradores empatados les serán asignados nuevos puestos de tiro en la galería de Clasificación mediante sorteo realizado por el Jurado. Si hay más tiradores empatados que grupos de blancos disponibles, la secuencia también será determinada por sorteo.

6.14.6.5.1 En el caso de un nuevo empate en la puntuación, el desempate (Shoot-off) continuará hasta que todo empate se rompa.

6.14.6.5.2 Desempates (Shoot-offs): Tiempo de Preparación dos (2) minutos:

Modalidad	Serie de desempate (Shoot-off)	Serie de ensayo
Pistola Velocidad 25 m	Una (1) serie en cuatro (4) segundos	Una (1) serie en cuatro (4) segundos
Pistola Deportiva 25 m Pistola Fuego Central 25 m	Una (1) serie de cinco (5) disparos en el modo de Tiro Rápido	Una (1) serie de cinco (5) disparos en el modo de Tiro Rápido
Pistola Standard 25 m	Una (1) serie en diez segundos	Cinco (5) disparos de ensayo en una serie de 150 segundos

En el caso de un **nuevo empate en la puntuación**, se debe efectuar un segundo Shoot-off que consistirá en **una** (1) serie. Si el empate todavía no se ha roto, los Shoot-offs continuarán hasta que dicho empate se rompa.

6.14.7 Empates por Equipos

6.14.7.1 Los empates en modalidades por equipos deben decidirse por el total de los resultados de los miembros del equipo, y siguiendo el procedimiento para empates individuales. (No hay Shoot-offs para equipos)



6.15.0 RECLAMACIONES Y APELACIONES

6.15.1 Tasas

6.15.1.1 Reclamaciones 25,00 Euros o su equivalente en moneda local

6.15.1.2 Apelaciones 50,00 Euros o su equivalente en moneda local

6.15.1.3 Los honorarios por una decisión cuestionada, se deben devolver si la reclamación/apelación es estimada o será retenida por el Comité de Organización si la reclamación/apelación es desestimada.

6.15.2 Reclamaciones Verbales

Cualquier tirador o Delegado de Equipo tiene derecho a reclamar cualquier circunstancia de la competición, decisión o acción, inmediata y verbalmente, a un Oficial de la Competición, Árbitro de Galería o miembro del Jurado. Tales reclamaciones pueden presentarse en los casos siguientes y la cuota por reclamación deberá ser pagada:

6.15.2.1 un tirador o Delegado de Equipo consideran que el Reglamento de la ISSF, Normas de la ISSF o programa de competición, no se siguieron en el desarrollo de la competición;

6.15.2.2 un tirador o Delegado de Equipo no está de acuerdo con una decisión o acción de un Oficial de Competición, Árbitro de Galería o miembro del Jurado;

6.15.2.3 un tirador fue estorbado o molestado por otro tirador(es), Oficial(es) de Competición, espectador(es), miembro(s) de los medios de comunicación u otra persona(s) o causa(s);

6.15.2.4 un tirador ha tenido largas interrupciones durante la tirada causadas por fallos del material del campo, la aclaración de las irregularidades u otras causas;

6.15.2.5 un tirador ha tenido irregularidades con respecto a los tiempos de tiro, incluyendo tiempos de tiro que fueron demasiado cortos;

6.15.2.6 Los Oficiales de Competición, Árbitros de Galería y miembros del Jurado deben considerar inmediatamente las reclamaciones verbales. Pueden tomar decisiones inmediatas para corregir la situación o remitir la reclamación al pleno del Jurado para que este decida. En tales casos, un Árbitro de Galería o Miembro del Jurado puede parar temporalmente el tiro, si es necesario.

6.15.3 Reclamaciones Escritas

6.15.3.1 Cualquier tirador o delegado de equipo que **no esté de acuerdo** con la acción o decisión tomada en una **reclamación verbal** puede reclamar por escrito al Jurado. Cualquier tirador o delegado de equipo, tiene también derecho a presentar una **reclamación por escrito** sin haber realizado antes una reclamación verbal. Todas las reclamaciones por escrito deben presentarse no más tarde de 30 minutos después de ocurrir el hecho discutido y la cuota por reclamación deberá ser pagada.

6.15.3.2 El Comité de Organización debe suministrar **impresos** para usarse en la presentación de las reclamaciones escritas.



6.15.4 Reclamaciones por Puntuación

La decisión del Jurado de Clasificación sobre el valor de un disparo o el número de disparos en un blanco es definitiva y no puede ser apelada

6.15.4.1 Tiempo de Reclamación

6.15.4.1.1 Todas las reclamaciones sobre resultados deben presentarse dentro de los 10 minutos después de que los resultados oficiales estén puestos en el tablero de clasificaciones principal. Debe anotarse de inmediato la hora en que termina el plazo para presentar la reclamación por puntuación en el momento en que se coloca en el tablero de clasificación principal. El lugar donde deben realizarse debe estar publicado en el programa oficial.

6.15.4.2 Blancos de puntuación electrónicos

6.15.4.2.1 Si un tirador **impugna el valor de un disparo**, solamente se aceptará una reclamación cuando se haga antes del siguiente disparo (excepto por fallo del sistema de avance del papel o banda de goma) o si es el último disparo, antes de que transcurran tres (3) minutos.

6.15.4.2.2 Si la reclamación concierne al valor de un disparo, se pedirá al tirador que efectúe otro disparo al final de la competición, de este modo este disparo extra puede contarse si la protesta es estimada y el valor correcto del tiro disputado no puede ser determinado.

6.15.4.2.3 Si la reclamación concierne al valor de un disparo que no sea cero, o a fallo de registro no es estimada, será penalizada con dos (2) puntos (deducido del disparo realizado), y debe pagarse la tasa por la reclamación.

6.15.4.2.3 El delegado de equipo o el tirador tiene derecho a conocer la resolución tomada del disparo reclamado.

6.15.4.3 Blancos de papel

6.15.4.3.1 Cuando se utilizan blancos de papel, un tirador o delegado de equipo que considere que el disparo fue puntuado o anotado incorrectamente podrá protestar la puntuación, excepto las decisiones hechas con respecto al valor de los disparos utilizando un calibre que son definitivas y no pueden ser protestadas. Las reclamaciones por puntuación solamente pueden hacerse en puntuaciones que hayan sido decididas sin usar un calibre o cuando parezca haberse hecho anotaciones incorrectas en la lista de resultados u hoja de clasificación. La cuota por reclamación deberá ser pagada.

6.15.4.3.2 Cuando se usan blancos de papel y son puntuados en la Oficina de Clasificación, el delegado de equipo o el tirador tiene el derecho de ver el agujero del disparo(s) reclamado(s), pero no está permitido tocar el blanco(s).

6.15.5 Apelaciones

6.15.5.1 En el caso de desacuerdo con la decisión del Jurado, el asunto puede apelarse al Jurado de Apelación. Tales apelaciones pueden presentarse por escrito por el Jefe de Equipo o un representante no más tarde de una (1) hora después de que la decisión del Jurado haya sido anunciada. En circunstancias especiales, el tiempo para presentar la apelación puede ampliarse hasta 24 horas por decisión del Jurado de Apelación. Tal decisión puede posponer la ceremonia de premios para la modalidad bajo apelación.



6.15.5.2 La decisión del Jurado de Apelación es definitiva.

6.15.6 Copias de todas las decisiones como respuesta a las reclamaciones y apelaciones por escrito deben remitirse por el Comité Organizador o el Delegado(s) Técnico al Secretario General de la ISSF, junto con el Informe Final y las listas de resultados para que sean comprobadas por el Comité Técnico.

6.16.0 FINALES EN MODALIDADES OLÍMPICAS

Todas las órdenes de Galería deben darse en inglés.

6.16.1 Procedimiento de Competición

6.16.1.1 Debe efectuarse el programa completo en cada Modalidad Olímpica como ronda de **Clasificación** para las Finales.

6.16.2 Presentación en la Galería para la Final

6.16.2.1 Los Delegados de Equipo son responsables de que sus tiradores estén presentes en el Área de Preparación con todo el equipo de tiro necesario para la final, e informar al Jurado al menos veinte (20) minutos antes de la hora fijada para empezar. Deben vestirse y tener solamente el equipo de tiro necesario. Los Miembros del Jurado y los Árbitros de Galería deben completar sus chequeos y cuando sea apropiado pesar los disparadores en el Área de Preparación.

6.16.2.2 La Hora de Presentación debe estar impresa en el programa oficial de tiro. Cualquier retraso debe anunciarse y ponerse en la galería de la Final.

6.16.2.3 Se penalizará con dos (2) puntos del primer disparo de Final si el tirador no se ha presentado a tiempo en el Área de Preparación.

6.16.3 Presentación de los Finalistas

Los tiradores serán presentados por nombre y nación a los espectadores y permanecerán de pie cara al público hasta que todos hayan sido presentados. Después se les permitirá ir a los puestos de tiro y podrán manejar sus armas, realizar disparos en seco y hacer ejercicios de puntería antes y durante el Tiempo de Preparación. Se les dará información adicional sobre los finalistas a los espectadores durante el Tiempo de Preparación y si fuera necesario durante los primeros minutos del tiempo de ensayo.

6.16.3.1 Pistola Velocidad a 25 m Senior:

Si el número de Finalistas (6) excede el número de grupos de blancos, entonces los Finalistas serán presentados juntos.



6.16.4 Modalidades de Carabina y Pistola a 10 m y 50 m

Modalidad	Senior/ Dama	Tiempos de Tiro
Carabina Aire / Pistola Aire 10 m	Senior	75 segundos
Carabina Aire / Pistola Aire 10 m	Dama	75 segundos
Carabina (3x40) 50 m (posición de pie)	Senior	75 segundos
Carabina (3x20) 50 m (posición de pie)	Dama	75 segundos
Carabina Tendido 50 m	Senior	45 segundos
Pistola Libre 50 m	Senior	75 segundos

6.16.4.1 Finalistas para cada modalidad: ocho (8) Competidores

6.16.4.2 Puestos de Tiro

Los tiradores que se clasifiquen para la Final tendrán los puestos de tiro de acuerdo con su lugar de clasificación empezando por la izquierda.

6.16.4.3 Número de Blancos: Diez (10)

6.16.4.3.1 Debe disponerse un blanco de reserva a la izquierda y a la derecha de los ocho (8) blancos de la Final y deben mostrar un blanco de competición.

6.16.4.3.2 Sólo para blancos de papel

6.16.4.3.2.1 Número de Blancos de Ensayo: cuatro (4) blancos en cada modalidad.

6.16.4.3.2.2 Número de Disparos de Competición por Blanco: un (1) disparo por blanco.

6.16.4.3.3 Solo para Blancos Electrónicos

6.16.4.3.3.1 La presentación del blanco en los monitores de los espectadores debe ser la misma para todos los monitores y perfectamente visible para los espectadores.

6.16.4.3.4 Tiempo de Preparación 10 m y 50 m

El tiempo de preparación de tres (3) minutos comenzará con la orden **“EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA YA”**.

6.16.4.3.5 La descarga de gas o de aire no está permitido, se deducirán dos (2) puntos del primer disparo de la final.

6.16.4.4 La **Hora de Comienzo** empieza después de dar la orden **“CARGUEN”** para el primer disparo de competición para cada prueba de Final y debe estar impreso en el programa oficial de tiro. Cualquier retraso debe anunciarse y puesto en la galería de Finales.

6.16.4.4.1 Cualquier Finalista que **no esté en su puesto asignado** y preparado para disparar a la hora de comienzo será automáticamente clasificado en el último puesto(s) de la Final de acuerdo con su resultado(s) de Clasificación y no se le permitirá participar en la Final.

6.16.4.5 Ordenes para el Ensayo

6.16.4.5.1 Al final del Tiempo de Preparación el Árbitro de Galería anunciará **“EL TIEMPO DE ENSAYO COMIENZA YA”**. (Cinco (5) minutos de Tiempo de Ensayo para un número ilimitado de disparos de ensayo).



6.16.4.5.1.1 30 segundos antes del final del tiempo de ensayo el Árbitro de Galería anunciará **“30 SEGUNDOS”**.

6.16.4.5.1.2 Al final de los cinco (5) minutos de tiempo de ensayo el Árbitro de Galería anunciará **“ALTO”**.

6.16.4.5.2 Treinta (30) segundos de pausa – comprobar que los blancos están preparados.

6.16.4.5.3 Órdenes de Competición

La Final consiste en 10 disparos y será dirigida disparo a disparo con las órdenes siguientes para cada uno de ellos:

“PARA EL PRIMER/SIGUIENTE DISPARO DE COMPETICIÓN – CARGUEN”	Después de esta orden el tirador carga su arma. El cartucho o balín debe introducirse en la recámara solo después de la orden de “CARGUEN” .
“ATENCIÓN 3 – 2 – 1 – YA”	El tirador tiene 75 segundos en los cuales efectuará un disparo / 45 segundos en la posición de tendido.
	Esta orden de cuenta atrás debería dar suficiente tiempo a los tiradores para que adopten su posición de tiro.
	El tiempo para disparar comienza cuando ha sido dada la orden de “YA” .
“ALTO”	Esta orden se da cinco (5) segundos después de que el último tirador ha disparado, o inmediatamente después de terminarse el tiempo de tiro. El último segundo debe coincidir con la palabra “ALTO” .
“CAMBIO DE BLANCOS”	Para el foso o sistemas de porta blancos de vaivén, después de la orden de “ALTO” .

6.16.4.5.3.1 Inmediatamente después de la orden de **“ALTO”** el anuncio de los resultados de las puntuaciones debe comenzar.

6.16.4.5.3.2 10 segundos después de la **clasificación inmediata y final** de cada disparo y anuncio de los resultados, el proceso indicado se repetirá hasta que los diez disparos hayan sido efectuados.

6.16.4.5.3.3 Cada disparo efectuado antes de que la orden de **“YA”** o después de que la orden de **“ALTO”** se hayan dado, será puntuado como cero(s).

6.16.4.5.3.4 Si un tirador efectúa más de un disparo, la puntuación para este disparo(s) de Final, será puntuado como cero(s).

6.16.4.5.3.5 Si se usan porta blancos de vaivén los blancos deben solamente traerse a la línea de tiro después de la orden de **“ALTO”** y **“CAMBIO DE BLANCOS”** a fin de evitar molestias a otros tiradores.

6.16.4.5.3.6 Se permiten los ejercicios de puntería.

6.16.4.5.3.7 El tiro en seco después del tiempo de ensayo está prohibido y será penalizado



con la deducción de dos (2) puntos por cada caso en el primer disparo de la final.

6.16.4.6 Decisiones en caso de empate en la puntuación en Modalidades a 10 m y 50 m

6.16.4.6.1 En el caso de **empate en la puntuación después de la Final**, el empate se resolverá disparo a disparo (Shoot-off).

6.16.4.6.2 Todos los tiradores deben permanecer en la línea de fuego después de que el último tiro haya sido puntuado y hasta que los resultados finales sean anunciados. Si hay resultados empatados, los tiradores que estén empatados deben permanecer en sus puestos de tiro; todos los demás tiradores se retirarán inmediatamente de la línea de fuego, dejando sus armas en el puesto de tiro. Cuando varios tiradores están empatados para más de un puesto, p. ej. dos tiradores empatados para la segunda plaza (plazas 2 y 3) y dos tiradores empatados para la quinta plaza (plazas 5 y 6), el empate para la posición más baja en la lista se romperá primero, seguido por la siguiente posición más alta hasta que todos los empates estén rotos.

6.16.4.6.3 El desempate de la Final comenzará sin retraso y sin disparos de ensayo adicionales, siguiendo el procedimiento indicado arriba hasta que se rompa el empate.

6.16.4.6.3.1 NOTA: Empates múltiples a 50 m. Si hay un retraso de más de cinco (5) minutos después de las series de la final, se puede solicitar hasta un máximo de tres disparos de calentamiento contra el blanco, sin que se indique la puntuación, en un tiempo máximo de 30 segundos. El tiempo de calentamiento comienza cuando la orden de "YA" se ha dado y el último segundo (30") deberá coincidir con la palabra "ALTO".

6.16.4.6.3.2 Después de la clasificación inmediata y final de cada disparo y anuncio de los resultados de cada disparo, el proceso arriba indicado se repetirá hasta que todos los empates estén rotos.

6.16.5 Modalidades de Pistola a 25 m

La lamina de control / tarjeta y el blanco testigo no deben ser cambiadas o parchadas entre de serie /fase

Modalidad	Senior/ Dama	Series / Tiempos de Tiro
Pistola Deportiva 25 m	Dama	Cuatro(4) Series de Fase de Tiro Rápido
Pistola Velocidad 25 m	Senior	Cuatro (4) Series de cuatro (4) segundos

6.16.5.1 Finalistas en cada modalidad

Pistola Deportiva 25 m	8 competidores
Pistola Velocidad 25 m	6 competidores

6.16.5.2 Puestos de Tiro

Los tiradores que se clasifiquen para la Final tendrán los siguientes puestos de tiro de acuerdo con su lugar de Clasificación.



6.16.5.2.1 Puestos de Tiro para Pistola Velocidad 25 m Senior:

Si la galería lo permite todos los finalistas competirán al mismo tiempo.

Grupo	A	B	C	D	E	F
Clasificación	1º	2º	3º	4º	5º	6º

6.16.5.2.1.1 O bien

Grupo		A	B	C
1ª tanda	Clasificación	4º puesto	5º puesto	6º puesto
2ª tanda	Clasificación	1º puesto	2º puesto	3º puesto

6.16.5.2.1.2 O bien

Grupo		A	B
1ª tanda	Clasificación	5º puesto	6º puesto
2ª tanda	Clasificación	3º puesto	4ª puesto
3ª tanda	Clasificación	1º puesto	2º puesto

6.16.5.2.2 Puestos de Tiro para Pistola Deportiva 25 m Damas:

Sección de Galería										
Grupo	A					B				
Blanco	1	2	(3)	4	5	1	2	(3)	4	5
Clasificación	1º	2º	-	3º	4º	5º	6º	-	7º	8º

6.16.5.2.3 Tiempo de Preparación 25 m:

El tiempo de preparación de dos (2) minutos comenzará con la orden **“EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA YA”**.

6.16.5.3 Pistola Velocidad 25 m Senior:

La Final será dirigida como sigue:

6.16.5.3.1 Una serie de ensayo de cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos;

6.16.5.3.2 Cuatro (4) series de competición de cinco (5) disparos cada una en (4) cuatro segundos;

6.16.5.3.3 Ordenes:

“PARA LA SERIE DE ENSAYO – CARGUEN”	Todos los tiradores cargan en el tiempo de un (1) minuto.
“PARA LA PRIMERA / SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN – CARGUEN”	Todos los tiradores cargan en el tiempo de un (1) minuto.
“ATENCIÓN”	Las luces rojas se encenderán o los blancos de papel se girarán de perfil.
“3 – 2 – 1 – YA”	A la orden de “YA” el mecanismo de cronometro de los blancos se pondrá en marcha. Todos los tiradores deben estar en la posición de “PREPARADOS” en el 1 de la cuenta atrás.



6.16.5.3.4 Cinco (5) segundos después del final de la serie de competición comenzará el anuncio de las puntuaciones.

6.16.5.3.5 10 segundos después del anuncio de resultados puede comenzar la siguiente serie.

6.16.5.4 Pistola Deportiva 25 m:

La Final será dirigida como sigue:

6.16.5.4.1 Una serie de ensayo de cinco disparos en Tiro Rápido.

6.16.5.4.2 Cuatro (4) series de competición de 5 disparos cada una en Tiro Rápido de 3 segundos de exposición.

6.16.5.4.3 Todos los finalistas efectuarán las series de ensayo además de las series de competición, al mismo tiempo y con las mismas ordenes:

“PARA LA SERIE DE ENSAYO – CARGUEN”	Todos los tiradores cargan en el tiempo de un (1) minuto.
“PARA LA PRIMERA / SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN – CARGUEN”	Todos los tiradores cargan en el tiempo de un (1) minuto.
“ATENCIÓN”	Las luces rojas se encenderán o los blancos se girarán de perfil. Después de la espera de 7 segundos ($\pm 1,0$ segundo) las luces verdes se encenderán, o los blancos se girarán de frente al tirador.
	Antes de cada disparo el tirador debe bajar su brazo y adoptar la posición de PREPARADO.
	El arma no debe apoyarse en el banco, o mesa de tiro, durante la serie.

6.16.5.4.4 Cinco (5) segundos después del final de las series de competición comenzará el anuncio de las puntuaciones.

6.16.5.4.5 10 segundos después del anuncio de los resultados de las series comenzará la siguiente serie.

6.16.6 Decisiones en caso de empate en la puntuación en 25 m

6.16.6.1 En el caso de **empate en la puntuación después de la Final**, el empate se resolverá con un Shoot-off.

6.16.6.2 Pistola Velocidad 25 m Senior

6.16.6.2.1 Los tiradores empatados dispararán una (1) serie de cinco (5) disparos con los mismos tiempos y condiciones que en la Final hasta que el empate se resuelva.

6.16.6.2.2 El resto de tiradores se retirarán inmediatamente después de que los resultados de la Final hayan sido clasificados.

6.16.6.2.3 El desempate (Shoot-off) comenzará sin retraso.



- 6.16.6.2.4** A los tiradores empatados, se les asignarán nuevos puestos de tiro, por sorteo, bajo la dirección del Jurado. Si hay más tiradores con la misma puntuación después de la serie de final, que grupos de blancos disponibles, la secuencia de tiro también se determinará por sorteo.
- 6.16.6.2.5** Cuando varios tiradores están empatados para más de un puesto, p. ej. dos tiradores empatados para la segunda plaza (plazas 2 y 3) y dos tiradores empatados para la quinta plaza (plazas 5 y 6), el empate para la posición más baja en la lista se romperá primero, seguido por la siguiente posición más alta hasta que todos los empates estén rotos.
- 6.16.6.2.6** Cada desempate comienza con una (1) serie de ensayo de cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos.
- 6.16.6.3 Pistola Deportiva 25 m Damas**
- 6.16.6.3.1** Los tiradores empatados dispararán una (1) serie de cinco disparos con los mismos tiempos y condiciones que en la Final hasta que el empate se resuelva.
- 6.16.6.3.2** El resto de tiradores se retirarán inmediatamente después de que los resultados de la final hayan sido clasificados.
- 6.16.6.3.3** El desempate (Shoot-off) comenzará sin retraso.
- 6.16.6.3.4** Cuando varios tiradores están empatados para más de un puesto, p. ej. dos tiradores empatados para la segunda plaza (plazas 2 y 3) y dos tiradores empatados para la quinta plaza (plazas 5 y 6), el empate para la posición más baja en la lista se romperá primero, seguido por la siguiente posición más alta hasta que todos los empates estén rotos.
- 6.16.6.4 Interrupciones en Modalidades de 10 m, 25 m y 50 m**
- 6.16.6.4.1** En caso de una INTERRUPCIÓN ADMISIBLE, el tirador podrá completar o repetir el disparo(s) o series sin efectuar, una vez durante la Final, incluyendo los desempates, si puede reparar o reemplazar su arma o munición dentro de los tres (3) minutos después de que se haya declarado la interrupción admisible. En el caso de una INTERRUPCIÓN NO ADMISIBLE, no se permitirá volver a tirar.
- 6.16.6.4.2** Si un disparo no ha sido efectuado debido a una interrupción, el tirador puede intentar corregir la interrupción en el tiempo restante. Tras intentar reparar una interrupción no podrá reclamar una INTERRUPCIÓN ADMISIBLE, a menos que alguna parte de la pistola esté suficientemente dañada como para impedir su funcionamiento.
- 6.16.6.5 Avería de Blancos en Modalidades de 10 m, 25 m y 50 m**
- 6.16.6.5.1** Cuando ocurre una **avería en todos los blancos de la Final**, debe seguirse el siguiente procedimiento:
- 6.16.6.5.2** Los disparos/series completados (por todos los tiradores) se anotarán como **subtotal**.
- 6.16.6.5.3** Si la interrupción **no puede corregirse** para permitir continuar la Final dentro de una (1) hora, el subtotal anotado se puntuará como el total final de la competición y los premios se entregarán sobre esta base.



- 6.16.6.5.4** Para los **resultados empatados**, todos los tiradores empatados se clasificarán de acuerdo con las Normas de DESEMPATE. El resultado final se contará como el subtotal de la última serie. Si este todavía continuase el mayor o mejor resultado de final será usado para romper el empate.
- 6.16.6.5.5** **Cuando la interrupción es reparada** y es posible continuar la Final dentro de una hora se seguirá el siguiente procedimiento:
- 6.16.6.5.5.1** **Modalidades a 10 m y 50 m**
- El resto de los disparos se completarán. Se permitirán cinco (5) minutos de disparos de ensayo ilimitados después de que los tiradores estén en su puesto.
- 6.16.6.5.5.2** **Modalidades a 25 m**
- El resto de los disparos/series se completarán. Se permitirá una (1) serie de ensayo en las modalidades de Pistola a 25 m.
- 6.16.6.5.6** **Cuando falla un solo blanco:**
- 6.16.6.5.6.1** **Modalidades a 10 m y 50 m**
- El tirador se desplazará a un blanco de reserva. Bajo la petición de los tiradores se les permitirá un periodo adicional de dos (2) minutos para disparos de ensayo, antes de repetir el disparo(s) de competición anteriormente no registrados.
- 6.16.6.5.6.2** **Modalidades a 25 m**
- 6.16.6.5.6.2.1** La tiradora en la **Modalidad de Pistola Deportiva 25 m** será trasladada o su blanco remplazado. Bajo la petición de la tiradora se le permitirá una serie de ensayo, antes de completar el disparo (s) de competición anteriormente fallado(s).
- 6.16.6.5.6.2.2** Si uno o más blancos de un grupo de cinco (5) blancos fallan en su funcionamiento, el tirador en la **Modalidad de Pistola Velocidad 25 m Senior** será trasladado a otro grupo. Bajo petición se le permitirá una (1) serie de ensayo antes de repetir la serie fallada.
- 6.16.6.6** **Resultado Final Oficial**
- 6.16.6.6.1** En todas las modalidades los resultados de las Finales se añadirán a los resultados individuales de la ronda de Clasificación.
- 6.16.6.6.2** Los resultados de la ronda de Clasificación y de la Final combinadas deben mostrarse en el Marcador Principal e imprimirse en el boletín oficial de resultados.
- 6.16.6.6.3** La puntuación de la Final se efectuará con blancos electrónicos o máquinas lectoras de impactos, o debe usarse un dispositivo manual que clasifique cada zona en diez secciones (tales como 1.1, 1.2, 1.3, etc., hasta el máximo de 10.9). Los disparos en blancos de papel que no puedan ser clasificados por medio de máquinas de lectura de impactos, se puntuarán a mano por miembros del Jurado con instrumentos aprobados por la ISSF.



6.16.7 Reclamaciones en Finales

- 6.16.7.1** Cualquier reclamación debe ser inmediata y hecha por el tirador o su entrenador levantando la mano.
- 6.16.7.2** Cualquier reclamación se decidirá inmediatamente.
- 6.16.7.3** La decisión del Jurado será definitiva y la tasa correspondiente debe pagarse en ese momento.

6.17.0 PROTOCOLO: PREMIOS Y RECORDS

- 6.17.1** Podrán establecerse Records del Mundo y Records del Mundo con Final en los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo, Campeonatos Continentales y Juegos Continentales que hayan sido realizados de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF.
- 6.17.2** Los Records Mundiales en pruebas individuales pueden ser establecidos, tanto en competencias eliminatorias como de calificación y Finales.
- 6.17.2.1** Si excepcionalmente las Finales de 25 m. y 50 m. se llevan a cabo en galerías cubiertas los Records del Mundo con Final serán válidos.
- 6.17.3** El Delegado o Delegados Técnicos de la ISSF en el Campeonato deben redactar un informe del nuevo Récord Mundial u Olímpico establecido. El informe debe confirmar que fueron observados todas las Normas y Reglamentos de la ISSF y del programa de competición.
- 6.17.4** Los Records Mundiales podrán ser establecidos de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF.
- 6.17.5 Títulos y Medallas**
- 6.17.5.1** En los Juegos Olímpicos, todos los títulos y medallas se conceden solamente en competencias individuales, de acuerdo con las Normas del COI. Las pruebas de Tiro Olímpicas están especificadas en los Reglamentos Generales de la ISSF.
- 6.17.5.2** En Campeonatos del Mundo, la ISSF concede títulos y medallas en las modalidades programadas según los resultados definitivos oficiales y de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF.
- 6.17.5.3** Los títulos y medallas individuales y de equipos en los Campeonatos del Mundo se concederán de acuerdo con el Reglamento General de la ISSF.
- 6.17.5.4** La entrega de medallas debe ser inmediatamente después de las Finales o después del tiempo de reclamación, con tiempo suficiente para que los atletas se cambien con la ropa adecuada (no con ropa de tiro).
- 6.17.5.5** Durante la Ceremonia de Premiación se requiere que los atletas se presenten con su uniforme nacional oficial o chándales nacionales (parte de arriba y abajo). Todos los miembros de un equipo deberán vestirse de la misma manera.



6.18.0 RELACIONES CON LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

- 6.18.1** Debe facilitarse ayuda y cooperación al personal de prensa, radio y televisión, a fin de asegurar la publicidad. Sin embargo, durante las competiciones, los tiradores no deben ser molestados con fotografías y/o entrevistas.
- 6.18.2** Los Resultados Finales deben ponerse a disposición de los medios de comunicación.
- 6.18.3** Los resultados parciales, provisionales y definitivos deben exponerse en grandes tableros, a fin de tener informados en todo momento a los tiradores, espectadores y medios informativos. Estos tableros deben colocarse cerca de las galerías de tiro, pero a distancia conveniente para que no sean molestados los tiradores.



6.19.0

MODELOS E IMPRESOS

IMPRESO DE RECLAMACIÓN – PÁGINA 1

Información de la Reclamación (a completar por el tirador o delegado de equipo)	
Competición:	
Reclamación al Jurado	
Día:	y hora: de la acción o decisión objeto de la reclamación
Acción o decisión objeto de la reclamación (escriba una descripción):	
Razón de la reclamación (también enumere las Normas ISSF concernientes):	
Reclamación presentada por:	
Federación:	Nombre y Firma

Información de la Reclamación (a completar por el Comité Organizador)	
Reclamación recibida:	
Día	Hora
Cantidad abonada por Tasa:	
Nombre (letra de imprenta) y firma del Árbitro que recibe la reclamación	



IMPRESO DE RECLAMACIÓN – PÁGINA 2

Decisión del Jurado (a completar por el Presidente del Jurado):	
El Jurado se reunió el _____ a las _____ para examinar la reclamación.	
_____	_____
Día	Hora
La reclamación fue _____	Aceptada / Denegada
Razones para la decisión del Jurado:	
Presidente del Jurado:	
Nombre y Firma	
Notificación al interesado	
Día: _____	Hora: _____
Tasa retenida / devuelta	



IMPRESO DE RECLAMACIÓN – PÁGINA 3

Solicitud de decisión por el Jurado de Apelación (a completar por el Jefe de Equipo o representante): Si continua el desacuerdo con la decisión del Jurado, el asunto puede ser presentado al Jurado de Apelación	
Razón de la apelación:	
Información de la Apelación:	
Apelación presentada por:	
Federación:	Nombre y Firma

Información de la Apelación (a completar por el Comité Organizador)		
Apelación recibida:	Día	Hora
Cantidad abonada por Tasa:		
Nombre (letra de imprenta) y firma del Árbitro que recibe la reclamación		



IMPRESO DE RECLAMACIÓN – PÁGINA 4

Decisión del Jurado de Apelación (a completar por el Presidente del Jurado):	
El Jurado de Apelación se reunió el _____ a las _____ para examinar la reclamación. Día Hora	
La decisión del Jurado fue _____	Aceptada / Denegada
Razones para la decisión del Jurado de Apelación:	
Presidente del Jurado:	
Nombre y Firma	
Notificación al interesado	
Día: _____	Hora: _____
Tasa retenida / devuelta	
Nombre y Firma	

La decisión del Jurado de Apelación es Definitiva.



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

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



	OFICINA DE CLASIFICACIÓN Hoja de Notificación de Puntuación		CN	
Prueba:		Fecha:		
Fase:		Eliminatoria / Clasificación:		
Resultado preliminar enviado por (nombre):			Hora:	
Hora límite de reclamación:			Hora:	
No hay reclamación (nombre):			Resultados confirmados:	
O...				
Reclamación remitida (Ver formulario de reclamación adjunto)		Hora de recepción de la reclamación:		
Resultados aún no confirmados				
Firma del Árbitro de Clasificación:			Hora:	
Firma del miembro Jurado de Clasificación:			Hora:	
Firma del Responsable Técnico de Resultados:			Ref:	

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



	Pistola Velocidad 25 m Hombres Cómputo de resultados de una interrupción				A	
Fase / tanda:	/	Series y Tiempo	1 st / 2 nd 8s / 6s / 4s	Hora de la interrupción		
Nº de puesto de tiro		Nombre del tirador:				
Nº de dorsal:		Federación:		Fecha:		
En caso de interrupciones ADMISIBLES, poner "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM 0"; para DISPAROS NULOS, poner "0":						
Disparo: Series:	Monitor izquierdo	Monitor	Monitor central	Monitor	Monitor derecho	Total
Competición						
Repetición de la interrupción:						
Resultado final:						
(El resultado final es igual al total de los valores más bajos de cada columna)						
Si es la segunda parte de una serie de 10 disparos, se debe anotar el total de los 5 primeros disparos; si no, se deja en blanco.			Resultado de los 5 disparos previos:		Resultado correcto de los 10 disparos:	
Firma del Árbitro:			Nombre del árbitro (letra de imprenta):			
Firma del miembro del Jurado:			Nombre del miembro del Jurado (Letra de imprenta):			
Firma del Árbitro de Clasificación:			Firma del Jurado de Clasificación:			
Confirmación de la intervención manual sobre el resultado informatizado del ordenador de clasificación				Firma del Responsable Técnico:		
Firma del Jurado de Clasificación:				Nº de referencia de la corrección:		

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



		Pistola 25 Damas Precisión / Tiro Rápido Cómputo de resultados de una interrupción				B							
Fase:		Serie s:		1 st / 2 nd / 3 rd / 4 th / 5 th / 6 th		Hora de la interrupción:							
Nº Puesto de tiro:		Nombre de la tiradora:											
Nº de dorsal:		Federación:				Fecha:							
En caso de interrupciones ADMISIBLES, poner "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM 0"; para DISPAROS NULOS, poner "0":													
Disparo:		1		2		3		4		5		Total	
Series:													
Competición													
Disparos restantes:													
Resultado final:													
(El resultado final es igual al total del resultado de los 5 disparos)													
Si es la segunda parte de una serie de 10 disparos, se debe anotar el total de los 5 primeros disparos; si no, se deja en blanco.				Resultado de los 5 disparos previos:				Resultado correcto de los 10 disparos:					
Firma del Árbitro:				Nombre del Árbitro (Letra de imprenta):									
Firma del miembro del Jurado:				Nombre del miembro del Jurado (letra de imprenta)									
Firma del Árbitro de Clasificación:				Firma del miembro del Jurado de Clasificación:									
Confirmación de la intervención manual sobre el resultado informatizado del ordenador de clasificación						Firma del responsable Técnico:							
Firma del miembro del Jurado de Clasificación:						Nº de referencia de la corrección:							

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



		Pistola Fuego Central 25 m Hombres Precisión / Tiro Rápido Cómputo de resultados de una interrupción				C	
Fase:		Serie s:		1 st / 2 nd / 3 rd / 4 th / 5 th / 6 th		Hora de la interrupción:	
Nº Puesto de tiro:		Nombre del tirador:					
Nº de dorsal:		Federación:				Fecha:	
En caso de interrupciones ADMISIBLES, poner "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM 0"; para DISPAROS NULOS, poner "0":							
Disparo:		1	2	3	4	5	Total
Series:							
Competición							
Disparos restantes:							
Resultado final:							
(El resultado final es igual al total del resultado de los 5 disparos)							
Si es la segunda parte de una serie de 10 disparos, se debe anotar el total de los 5 primeros disparos; si no, se deja en blanco.				Resultado de los 5 disparos previos:			Resultado correcto de los 10 disparos:
Firma del Árbitro:				Nombre del Árbitro (Letra de imprenta):			
Firma del miembro del Jurado:				Nombre del miembro del Jurado (letra de imprenta)			
Firma del Árbitro de Clasificación:				Firma del miembro del Jurado de Clasificación:			
Confirmación de la intervención manual sobre el resultado informatizado del ordenador de clasificación				Firma del responsable Técnico:			
Firma del miembro del Jurado de Clasificación:				Nº de referencia de la corrección:			

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



		Pistola Standard 25 m Hombres Cómputo de resultados de una interrupción				D							
Fase:		Series y		1 st / 2 nd / 3 rd / 4 th		Hora de la interrupción:							
		Fase:		150 / 20 / 10 sec									
Nº Puesto de tiro:		Nombre del tirador:											
Nº de dorsal:		Federación:		Fecha:									
En caso de interrupciones ADMISIBLES, poner "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM 0"; para DISPAROS NULOS, poner "0":													
Disparo:		1		2		3		4		5		Total	
Series:													
Competición													
Serie de repetición:													
Resultado final:													
(El resultado final es igual al total del resultado de los 5 disparos más bajos)													
Si es la segunda parte de una serie de 10 disparos, se debe anotar el total de los 5 primeros disparos; si no, se deja en blanco.						Resultado de los 5 disparos previos:				Resultado correcto de los 10 disparos:			
Firma del Árbitro:				Nombre del Árbitro (Letra de imprenta):									
Firma del miembro del Jurado:				Nombre del miembro del Jurado (letra de imprenta)									
Firma del Árbitro de Clasificación:				Firma del miembro del Jurado de Clasificación:									
Confirmación de la intervención manual sobre el resultado informatizado del ordenador de clasificación				Firma del responsable Técnico:									
Firma del miembro del Jurado de Clasificación:				Nº de referencia de la corrección:									

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



6.20.0 INDICE	
Actuaciones Previas a la Competición	6.5
Alto en el tiro por un Miembro del Jurador / Árbitro de Galería por seguridad	6.2.2.1
Altura de los blancos	6.3.9
Amonestación	6.10.6.1.1
Anulación de un disparo – El tirador no disparó: confirmado	6.11.8.8.1
Anulación de un disparo	6.11.8.8
Anulación del un disparo - Otro tirador informa del disparador	6.11.8.8.2
Apelaciones	6.15.5
Aplicación de las Normas ISSF	6.1.2
Árbitro de Foso – blancos de papel – 25 m	6.7.7
Árbitro de Foso – blancos de papel	6.7.5
Árbitro de Foso – Blancos Electrónicos	6.7.9
Árbitro de Puesto – Blanco Móvil	6.7.4.3
Árbitro(s) de Galería – deberes y funciones	6.7.2
Árbitros de Galería – Conocimiento y aplicación de las Normas ISSF	6.6.1.2
Árbitros de Galería – Responsabilidades	6.6.1.1
Árbitros Técnicos – Blancos Electrónicos	6.7.10
Área de Árbitros	6.3.6.5
Área de Competición	6.3.6.4
Área de espectadores	6.3.6.5.1
Arma de sustitución – Interrupción	6.12.1.2
Arma o equipo sin aprobar	6.11.6.1
Asignación de puestos de tiro - Modalidades a 10 m	6.5.4.4
Asignación de puestos de tiro – Blanco Móvil	6.5.6
Asignación de puestos de tiro – capacidad del campo	6.5.4.3
Asignación de puestos de tiro - condiciones de igualdad	6.5.4.1
Asignación de puestos de tiro – equipos – más de una entrada	6.5.4.6.1
Asignación de puestos de tiro – Pistola Velocidad 25 m	6.5.4.9
Asignación de puestos de tiro – principios básicos	6.5.4
Asignación de puestos de tiro – pruebas eliminatorias en galerías exteriores	6.5.4.5
Asignación de puestos de tiro – supervisión del jurado	6.6.2.5
Asignación de puestos de tiro – Tiro al Plato	6.5.5
Avería de todos los blancos de la galería – procedimiento de competición	6.13.2
Avería de todos los blancos de la galería	6.13.1
Avería del sistema de puntuación de blancos electrónicos 10 m and 50 m	6.13
Avería en un solo blanco	6.13.3
Ayudas durante la competición (Coaching)	6.10.5
Balín – carga de uno (1) solo	6.11.4.2
Banderas testigo 50 m / 300 m	6.3.7
Blanco de Papel – Blanco Móvil 10 m	6.3.2.7.2
Blanco de Papel – Blanco Móvil 50 m	6.3.2.7.1
Blanco de Papel – Carabina 50 m	6.3.2.2
Blanco de Papel – Carabina Aire 10 m	6.3.2.3
Blanco de Papel – Pistola Aire 10 m	6.3.2.6
Blanco de Papel – Fusil 300 m	6.3.2.1
Blanco Móvil – ancho del puesto de tiro	6.3.18.5.1



Blanco Móvil – Árbitro de Puesto	6.7.4.3
Blanco Móvil – asignación de puestos de tiro	6.5.6
Blanco Móvil - Galerías 10 m	6.3.18.11.2
Blanco Móvil - Galerías 50 m	6.3.18.11.1
Blanco Móvil - Galerías	6.3.18.11
Blanco Móvil – Puesto de Entrenamientos en Seco	6.3.18.5.1
Blanco Móvil – Tiempos de carrera	6.3.18.8
Blanco Móvil – tirador visible a los espectadores	6.3.18.5
Blancos – Modalidades a 25 m	6.3.16.4
Blancos – reparación	6.3.6.9
Blancos – sin movimiento	6.3.6.9
Blancos a 25 m - sistema de giro y control de tiempo	6.3.16.9.5
Blancos a 25 m – dirección de rotación	6.3.16.9.3
Blancos a 25 m – giro simultáneo	6.3.16.9.4
Blancos a 25 m – tablero del blanco	6.3.16.11
Blancos a 25 m – tiempo de giro	6.3.16.9.1
Blancos a 25 m – tiempo incorrecto de exposición	6.3.16.9.7
Blancos a 25 m – tiempos de exposición	6.3.16.10
Blancos a 25 m – tiempos- duración de exposición	6.3.16.9.6
Blancos a 25 m - vibración	6.3.16.9.2
Blancos de Papel - Pistola de precisión 25 m y 50 m	6.3.2.5
Blancos de Papel – Carabina y Pistola 50 m	6.11.1.1.2
Blancos de Papel – Carabina y Pistola 50 m: cambio de blancos	6.11.1.1.2.1
Blancos de Papel – Carabina y Pistola 50 m: demasiado lenta señal o cambio	6.11.1.1.2.2
Blancos de Papel – Manejo de los blancos	6.11.1.1
Blancos de Papel – Modalidades a 10 m	6.11.1.1.1
Blancos de Papel – Modalidades a 10 m: cambio de blancos	6.11.1.1.1.1
Blancos de Papel – Modalidades a 10 m: colocar detrás cada serie de 10 tiros	6.11.1.1.1.2
Blancos de Papel – Reclamaciones de Puntuación–derecho a ver los blancos	6.15.4.3.2
Blancos de Papel	6.3.1.3
Blancos de Papel	6.3.2
Blancos de Prueba – Blancos de Papel	6.3.3
Blancos Electrónicos – 10 m Blanco Móvil	6.3.2.7.2.2
Blancos Electrónicos – Comprobación por Delegado Técnico	6.6.2.2
Blancos Electrónicos – responsabilidad del tirador	6.11.1.2
Blancos Electrónicos (EST)	6.3.1.8
Blancos Electrónicos	6.11.1.2
Blancos puntuados oficialmente en la galería – Modalidades a 25 m	6.9.2
Blancos Testigos – 25 m	6.3.4.2
Blancos Testigos – 50 m	6.3.4.1
Blancos Testigos, Cartulinas Traseras, Láminas de Control	6.3.4
Blancos utilizables – Pistola 25 m, Pistola Fuego Central, Pistola Standard	6.3.16.4.2
Caja para armas	6.2.2.4.2
Cajas de armas	6.2.2.4.2
Calibradores – examen por el Delegado Técnico	6.3.2.8.8
Calibradores 4,5 mm EXTERIOR – Pistola Aire 10 m	6.3.2.8.6
Calibradores para blancos de papel	6.3.2.8



Calibre Carabina Pequeño Calibre y Pistola – calibre 5,6 mm	6.3.2.8.3
Calibre EXTERIOR 4,5 mm – Carabina Aire 10 m / Blanco Móvil 10 m	6.3.2.8.5
Calibre INTERIOR 4,5 mm	6.3.2.8.4
Calibre para Pistola Fuego Central 25 m	6.3.2.8.1
Calibre para puntuar dieces interiores Carabina Aire con calibre de Pistola Aire	6.3.2.8.4.1
Calibre para puntuar dieces interiores Pistola Aire	6.3.2.8.4.2
Calibre para Fusil 300 m	6.3.2.8.2
Camastros de tiro	6.3.12.1
Cambio o relleno – Cilindros de gas o aire	6.11.4.1.2
Camuflaje	6.4.2.1
Canchas de Doble Trap – Canchas separadas de Doble Trap	6.3.21.2.9
Canchas de Doble Trap – Utilizando una cancha de Doble Trap	6.3.21
Canchas de Skeet – Normas	6.3.22
Canchas de Trap – Normas	6.3.19.1
Carga de las armas – usando un cargador	6.2.2.4.1
Carga de las armas	6.2.2.7
Cargar – más de un (1) balín cargado	6.11.4.2
Cartulinas Traseras 10 m / 50 m / 300 m	6.3.4.4
Ceremonias – Comparecencia de los atletas	6.17.5.5
Cero – Disparos no efectuados	6.11.2.3.2
Certificación de resultados por los árbitros – con sus iniciales	6.8.12
Cilindro de Gas o Aire – Cambio o relleno	6.11.4.1.2
Cilindros de Gas / Co2 – responsabilidad del tirador	6.2.2.8
Comienzo de la competición	6.11.2.2
Comité Organizador y nombramientos	6.1.5.1
Comprobación del equipo, armas y posiciones durante la competición	6.6.2.4
Comprobación del equipo, armas y posiciones	6.6.2.3
Condiciones de luz en galerías cubiertas	6.3.17
Conocimiento de las Normas	6.10.2.1
Contenido del Reglamento Técnico	6.1.3
Control de Equipo – comprobación antes de usar el equipo	6.4.2.2
Control de Equipo – información a los tiradores y delegados de equipo	6.4.3
Control de Equipo – instrumentos, calibradores	6.4.1
Control de Equipo – marcado del equipo y armas Blanco Móvil	6.4.6.1
Control de Equipo – marcado del equipo y armas	6.4.6
Control de Equipo – re inspección	6.4.8
Control de Equipo – registro	6.4.5
Control de Equipo – responsabilidad del tirador	6.4.2
Control de Equipo – supervisión por el Jurado	6.4.4
Control de Equipo – validez cuando no se tiene "una vez solo" EC	6.4.9.1
Control de Equipo – validez	6.4.9
Control de Equipo – ventaja injusta sobre otros	6.4.2
Control de Equipo por seguridad	6.2.2.2
Cronometraje Blanco Móvil Campeonatos ISSF	6.3.18.10
Cronometraje Blanco Móvil	6.3.18.9
Cronometraje de Blancos Electrónicos 25 m	6.3.16.12
Cuenta atrás – Transferencia de el valor en caso de exceso de disparos	6.11.7.2.3



Deberes y Funciones del Jurado	6.6.2
Decisión sobre el valor de un disparo	6.8.14.4
Decisiones – Jurado – casos no contemplados en las Normas de la ISSF	6.6.3
Decisiones – Jurado	6.6.1.3
Decisiones del Jurado de Clasificación	6.15.4
Decisiones tomadas por el Jurado de Clasificación	6.15.4
Deducción de la puntuación	6.8.16
Deducción de puntos – Disparo(s) antes de la orden YA	6.11.2.3.2
Deducción de puntos – Equipo o arma no aprobada	6.11.6.1
Deducción de puntos – Estorbar a un tirador	6.10.6.6
Deducción de puntos – Información falsa	6.10.6.7
Deducción de puntos – Liberar una carga de gas o aire durante la preparación	6.11.4.1
Deducción de puntos – No presentar la Tarjeta de control	6.11.6.5
Deducción	6.10.6.2
Deducciones – Disparos de más en un blanco	6.11.7.2.1
Dejar el arma	6.2.2.7.2
Delegado Técnico – Comprobación de Blancos Electrónicos	6.6.2.2
Delegado Técnico: control de los calibradores	6.3.2.8.8
Delegado Técnico: Modalidades de Tiro al Plato – elección canchas / rondas	6.5.5
Delegado Técnico: registro de Records Mundiales / Olímpicos	6.17.3
Delegado Técnico: Supervisión – asignación de puestos de tiro	6.5.4.2
Descalificación – Estorbar a un tirador	6.10.6.6
Descalificación – Violación de las normas de seguridad	6.10.6.8
Descalificación en la Final	6.10.6.3.1
Descalificación	6.10.6.3
Descarga de una carga de gas durante una competición a 10 m	6.11.4.1.1
Desempate – General	6.14
Desempate – Individuales	6.14.1
Desempate – Modalidades a 25 m sin Final	6.14.3
Desempate – Regla de Cuenta Atrás	6.14.2
Desempates (Shoot-off) – Empates en Modalidades Olímpicas con Final	6.14.6
Desempates (Shoot-off) para Modalidades a 25 m	6.14.6.5
Desviaciones en las especificaciones	6.3.5.1.1
Determinación independiente de los resultados	6.8.13
Dieces Interiores – Marcados	6.3.1.4
Diestro	6.1.4
Diez Interior – Carabina Aire	6.8.14.1
Dimensiones en los anillos de puntuación (diámetro exterior)	6.3.1.5
Dirección de Campeonatos ISSF	6.1.5
Disparo adicional – Anulación del último disparo (adicionales a la competición)	6.13.4.4
Disparo adicional – Indicación para apuntar y realizar un disparo	6.13.4.2
Disparo adicional – No registrado y mostrado en el monitor	6.13.4.3
Disparo adicional – Registrado y mostrado en el monitor	6.13.4.2.1
Disparo no efectuado	6.11.2.3.2
Disparo Reclamado – Puntuación	6.13.4.2.4
Disparo Reclamado no localizado	6.13.4.2.5
Disparo(s) antes de la orden YA	6.11.2.2.2



Disparo(s) antes de la orden YA	6.11.2.3.2
Disparo(s) después de la orden ALTO	6.11.3.3
Disparos antes de la orden CARGUEN / YA	6.2.2.7.1
Disparos cruzados – 300 m Blancos Electrónicos	6.11.8.9
Disparos cruzados – 300 m Blancos Electrónicos	6.11.8.9
Disparos cruzados – Anulación de un disparo	6.11.8.8
Disparos cruzados – Determinación de un disparo cruzado confirmado	6.11.8.3
Disparos cruzados – Determinación de un disparo cruzado no confirmado	6.11.8.4
Disparos cruzados – Disparo de ensayo en el blanco de comp. de otro tirador	6.11.8.2
Disparos cruzados – Disparo de ensayo en el blanco de ensayo de otro tirador	6.11.8.2.1
Disparos cruzados – El tirador no disparo: confirmado por el Árbitro	6.11.8.6
Disparos cruzados – no confirmado por el Árbitro	6.11.8.7
Disparos cruzados – puntuación	6.11.8.1
Disparos cruzados – Rechazo de un disparo cruzado	6.11.8.5
Disparos cruzados	6.11.8
Disparos de Ensayo – Cambio a Competición realizado por los tiradores	6.11.1.2
Disparos de Ensayo antes del primer disparo de competición	6.11.2.3.1
Disparos de Ensayo después del primer disparo de competición	6.11.2.3.1
Disparos de Ensayo	6.11.2.3
Disparos después de ALTO / DESCARGUEN	6.2.2.7.3
Disparos después de la orden DESCARGUEN / ALTO	6.2.2.7.1
Disparos dudosos	6.8.14.2
Disparos fuera del área de la Lámina de Control	6.3.4.3.2
Disparos Irregulares 10 m, 50 m and 300 m	6.11.7
Disparos Rasgados – Modalidades a 25 m	6.9.1.1
Disparos rasgados – Modalidades a 25 m	6.9.1.1
Dispositivos especiales - vestimenta	6.4.2.1.1
Distancias de Tiro - medidas	6.3.8.1
Distancias de Tiro	6.3.8
Dorsal (Bib)	6.4.10
Ejercicios de puntería	6.2.2.6
Elegibilidad de los tiradores	6.4.10.2
Empates – Modalidades a 25 m sin Final para las 3 primeras posiciones	6.14.3
Empates en Modalidades Olímpicas con Final – Desempate (Shoot-off)	6.14.6
Empates individuales – Puntuación máxima	6.14.1.1
Empates individuales	6.14.1
Entrenamiento No Oficial	6.5.7.3
Entrenamiento Oficial	6.5.7.1
Entrenamientos – General	6.5.7
Entrenamientos Pre-Competición	6.5.7.2
Equipo y Munición	6.4
Equipos - empates	6.14.7
Equipos - Puntuación en pruebas eliminatorias 50 m y 300 m	6.5.4.6
Equipos reproductores de sonido	6.2.5
Espíritu de las Normas de la ISSF	6.4.2
Esterilla de tiro	6.3.12.2.2
Estorbar a un tirador	6.10.6.6



Examen de Blancos Electrónicos	6.7.11
Examen de los Blancos de Papel y Platos por el Delegado Técnico	6.3.1.2
Examen por el Jurado – Tiro adicional	6.13.4.4
Examen y comprobación por el Jurado	6.6.2.1
Exceso de disparos en una prueba o posición	6.11.7.1
Excesos de disparos por blanco – 2 veces	6.11.7.2.1
Excesos de disparos por blanco – Más de 2 veces	6.11.7.2.1
Excesos de disparos por blanco – Pruebas tres posiciones – consideración	6.11.7.2.4
Excesos de disparos por blanco – Transferencia del valor exceso de disparos	6.11.7.2.2
Excesos de disparos por blanco de papel	6.11.7.2
Fallo del papel o de la banda elástica	6.13.5
Final – Anuncio de las puntuaciones – Modalidades a 10 m / 50 m	6.16.4.5.3.1
Final – Anuncio de las puntuaciones - Pistola Deportiva 25 m	6.16.5.4.4
Final – Anuncio de las puntuaciones - Pistola Velocidad 25 m	6.16.5.3.5
Final – Anuncio de los Resultados Oficiales	6.16.4.6.2
Final – Avería de todos los blancos de la Final – Modalidades a 10 m y 50 m	6.16.6.5.5.1
Final – Avería de todos los blancos de la Final – Modalidades a 25 m	6.16.6.5.5.2
Final – Avería de todos los blancos de la Final	6.16.6.5
Final – Avería en un solo blanco – Modalidades a 10 m y 50 m	6.16.6.5.6.1
Final – Avería en un solo blanco - Modalidades a 25 m	6.16.6.5.6.2
Final – Blancos 10 m / 50 m	6.16.4.3
Final – Blancos de Papel 10 m / 50 m	6.16.4.3.2
Final – Clasificatoria – programa completo	6.16.1.1
Final – Competición Pistola Deportiva 25 m	6.16.5.4
Final – Competición Pistola Velocidad 25 m	6.16.5.3
Final – Comprobación de los tiradores y su equipo antes de la Final	6.16.2.1
Final – Comprobación del peso del disparador antes de la Final	6.16.2.1
Final – Descarga de gas o aire de las armas: 2 puntos de DEDUCCIÓN	6.16.4.3.5
Final – Disparos realizados antes del YA o después del ALTO – 10 m / 50 m	6.16.4.5.3.3
Final – Ejercicios de puntería	6.16.4.5.3.6
Final – Finalista ausente a la hora de comienzo – clasificación	6.16.4.4.1
Final – Hora de comienzo	6.16.4.4
Final – Hora de presentación impreso en programa oficial	6.16.2.2
Final – Idioma	6.16
Final – Interrupción de un arma (todas las modalidades)	6.16.6.4
Final – Más de un disparo realizado	6.16.4.5.3.4
Final – Modalidades de Pistola a 25 m	6.16.5
Final – Modalidades Olímpicas	6.16
Final – Número de finalistas Modalidades a 10 m / 50 m	6.16.4.1
Final – Número de finalistas Modalidades a 25 m	6.16.5.1
Final – Operación de los sistemas de porta blancos	6.16.4.5.3.5
Final – Ordenes de Competición – Modalidades a 10 m / 50 m	6.16.4.5.3
Final – Ordenes para el Ensayo	6.16.4.5
Final – Presentación de blancos EST 10 m / 50 m	6.16.4.3.3
Final – Presentación de los Finalistas	6.16.3
Final – Presentación en la galería	6.16.2
Final – Procedimientos de Competición	6.16.1



Final – Programa de Modalidades 10 m / 50 m	6.16.4
Final – Puestos de Tiro 10 m / 50 m	6.16.4.2
Final – Puestos de Tiro Pistola Deportiva 25 m	6.16.5.2.2
Final – Puestos de Tiro Pistola Velocidad 25 m	6.16.5.2.1
Final – Puntuación	6.16.6.6.3
Final – Puntuaciones empatadas Modalidades a 10 m / 50 m	6.16.4.6
Final – Puntuaciones empatadas Pistola Deportiva 25 m	6.16.6.3
Final – Puntuaciones empatadas Pistola velocidad 25 m Hombres	6.16.6.2
Final – Reclamaciones en la Final – Decisiones	6.16.6.6.3
Final – Reclamaciones en la Final	6.16.4.5.3.2
Final – Resultados Oficiales Finales	6.16.6.6
Final – Retraso en la Final	6.16.2.2
Final – Tiempo de Preparación 10 m / 50 m	6.16.4.3.4
Final – Tiempo de Preparación Modalidades a 25 m	6.16.5.2.3
Final – Tirador no presentado a tiempo: 2 puntos DEDUCCIÓN	6.16.2.3
Final – Tiro en seco prohibido	6.16.4.5.3.6
Firma de la tira de impresora – Blancos Electrónicos	6.11.1.2.2
Flash de Fotografía – indicación de prohibición	6.3.6.6.1
Fórmula para la ronda de clasificación	6.5.4.5.4
Foso Sistema con marcadores individuales	6.3.6.13
Fumar	6.3.6.4.1
Galería de 10 m - Cubierta	6.3.6.3.4
Galería de 25 m - Normas	6.3.16
Galería de 25 m – secciones (grupos)	6.3.16.5
Galería de 25 m y 50 m - Cubierta	6.3.6.3.3.1
Galería de 300 m abierta – al aire libre	6.3.6.3.1
Galería de 50 m abierta - al aire libre	6.3.6.3.2
Galería de 50 m abierta – al aire libre	6.3.6.3.3
Generalidades Reglamento Técnico	6.1
Impactos fuera de los anillos de puntuación	6.8.14.6
Incumplimiento de las Normas – Penalizaciones	6.10.6
Índice	6.20
Información a los tiradores y delegados de equipo – cambio en el horario	6.5.2
Información de fallo de registro o muestra del disparo (EST)	6.13.4.1
Información falsa	6.10.6.7
Información sobre interrupciones	6.12.2.3
Informe al Jurado – Tiro adicional	6.13.4.2.1
Informe de Incidencias	6.8.15
Infracciones y Reglas Disciplinarias – Acción del Jurado / examen	6.11.6.1
Infracciones y Reglas Disciplinarias	6.11.6
Inscripciones – Inscripciones Finales	6.5.1
Inspección de las galerías por el Delegado Técnico	6.3.5.1.1
Instalaciones de 25 m con Blancos Giratorios	6.3.16.9
Interrupción – Tiempo adicional si no es fallo del tirador	6.12.2.2
Interrupciones – Disparos de ensayo adicionales	6.12.2.1
Interrupciones Admisibles	6.12.1.1
Interrupciones de armas / munición	6.12.1



Interrupciones No Admisibles	6.12.3
Interrupciones	6.11.5
Interrupciones	6.12
Introducción del calibre	6.8.14.5
Jefe de Equipo – responsabilidades	6.10.3
Jefe de Equipo	6.10.2
Jefe de Galería – deberes y funciones	6.7.1
Jurado – conocimiento y aplicación de las Normas de la ISSF	6.6.1.2
Jurado – Decisiones	6.6.1.3
Jurado – demasiado lenta la señalización o cambio de blancos	6.11.1.1.2.2
Jurado – Examen y comprobación antes de la competición	6.6.2.1
Jurado – Mayoría	6.6.2.7
Jurado – Responsabilidades	6.6.1.1
Jurado – supervisión – examen de equipo, armas, posiciones	6.6.2.3
Jurado – Tiempo adicional concedido por el Jurado	6.11.5.2
Jurado de Clasificación – Blancos Electrónicos	6.8.6
Jurado de Clasificación – supervisión de las puntuaciones	6.8.5
Jurados – Consejo y Supervisión	6.6.1.1
Jurados – Designación de Jurados	6.6.1
Jurados – Jurado de Competición – General	6.6
Laminas de Control – 25 m Blancos Electrónicos	6.3.4.3
Láminas de Control – Blancos Electrónicos 25 m	6.3.4.3
Libro Oficial de Resultados	6.8.2.
Lina de Blancos	6.3.6.1
Línea de Blancos	6.3.6.1
Línea de Tiro – marcas y medidas	6.3.8.4
Línea de Tiro – substancias	6.3.6.3.5
Línea de Tiro	6.3.6.1
Lista de Resultados – Abreviaciones	6.8.2.9.2
Lista de Resultados – contenido	6.8.2
Lista de Resultados – informe a la ISSF – Sede central	6.8.3 – 6.8.4
Listado de Resultados Finales – a disposición de los medios	6.18.2
Llegar tarde	6.11.6.4
Manejo de las armas – Auto disciplina	6.2.2
Manejo de las armas – después del ALTO	6.2.2.7.5
Manejo de las armas – Retirada de las armas durante la prueba	6.2.2.3
Manejo de los Blancos	6.11.1
Mayoría – Jurado	6.6.2.7
Mecanismo Blancos – galerías de 10 m	6.3.15.2
Medida de luz en galería cubierta 10 m	6.3.17.4
Medidas de luz – galerías de 10 m	6.3.17.4
Miembros del Jurado – consejo o asistencia a los tiradores	6.6.4
Miembros del Jurado – tiradores o delegados de equipo	6.6.4
Miembros del Jurado en la Línea de Blancos – 25m	6.7.8
Modalidades Damas	6.1.4.1
Modalidades Hombres	6.1.4.1
Modelos	6.19



Modificación del equipo o arma después del control	6.4.7
Modificación del equipo o arma	6.11.6.2
Molestias	6.11.9
Monitor – Visibilidad	6.11.1.2.1
Muestras de Blancos de Papel y Platos Targets envío a la Sede de la ISSF	6.3.1.1
Normas comunes para los campos	6.3.6
Normas de Competición	6.11
Normas de conducta para Tiradores y Delegados de Equipo	6.10
Normas de los Campos de Tiro	6.3.5
Normas Específicas para Carabina Aire y Pistola Aire – Modalidades a 10 m	6.11.4
Normas generales para Puestos de Tiro 300 m, 50 m, 10 m	6.3.12
Normas para Canchas de Tiro al Plato	6.3.19
Normas para Galerías de Blanco Móvil – General	6.3.18
Normas para Galerías y Blancos	6.3
Normas para todas las Modalidades de Carabina y Pistola 10 m & 50 m	6.11.2
Normas sobre vestimenta – Vestimenta apropiada para un evento público	6.4.2.1
Normas sobre vestimenta – vestimenta apropiada	6.4.2.1
Notificación de fallo en el registro o muestra del disparo (EST)	6.13.4.1
Numeración de bastidores de blancos y de puestos de tiro	6.3.6.8
Numeración de Blancos	6.8.9
Objetivo y Propósito de las Normas ISSF – Galerías, Blancos	6.1.1
Oficiales de Competición	6.7
Oficina de Clasificación – deberes y procedimientos	6.8.11
Operador de Blancos – blancos de papel – Blanco Móvil	6.7.6
Operador de Blancos – blancos de papel	6.7.5
Ordenes CARGUEN / YA – ALTO / DESCARGUEN	6.2.2.7.4
Organización de Campeonatos ISSF	6.1.5
Parcheador – blancos de papel – 25 m	6.7.7.4
Penalizaciones por Incumplimiento de las Normas	6.10.6
Pistola Velocidad 25 m – Asignación de puestos de tiro	6.5.4.9
Pistola Velocidad 25 m – Blanco de Papel	6.3.2.4
Pistola Velocidad 25 m – Grupo de blancos	6.3.16.4.1
Plantilla para Rasgados	6.3.2.8.7
Platos	6.3.2.9
Premios y Records	6.17
Preparado para tirar - Tirador	6.10.4
Presencia del Jurado	6.6.2.7
Procedimiento de Puntuación 25 m – (Blancos de Papel)	6.9
Procedimiento de Puntuación 25 m – indicación de disparos	6.9.1.2.4
Procedimiento de Puntuación 25 m – Segundo Secretario de Puesto	6.9.1.2.3
Procedimiento de Puntuación 25 m – Señalización del valor de los impactos	6.9.1.2.2
Procedimiento de Puntuación 25 m – Supervisión del Jurado	6.9.1.2.1
Procedimiento para el Examen de Blancos Electrónicos	6.7.11
Programa - Horarios – supervisión del jurado	6.6.2.5
Propaganda	6.10.1
Prórroga de Tiempo por el Jurado – Anotación en el informe de incidencias	6.11.5.3
Prórroga de Tiempo por el Jurado – Señalización o cambio de blancos lenta	6.11.1.1.2.2



Prórroga de Tiempo por el Jurado – Suspensión en el tiro más de 5 minutos	6.11.5.2
Prórroga de Tiempo por el Jurado – Traslado a otro puesto de tiro	6.11.5.2
Protección contra la lluvia, sol y viento	6.3.6.3
Protección de los oídos	6.2.3
Protección de los ojos	6.2.4
Prueba de armas (prueba de funcionamiento)	6.5.7.4
Puesto de reserva	6.13.4.3
Puesto de Tiro – equipamiento	6.3.12.2
Puestos de Tiro en galerías de 10 m	6.3.15
Puestos de Tiro en galerías de 25 m - dimensiones	6.3.16.6
Puestos de Tiro en galerías de 25 m - equipación	6.3.16.8
Puestos de Tiro en galerías de 25 m – pantallas de separación	6.3.16.7
Puestos de Tiro en galerías de 300 m - Normas	6.3.13
Puestos de Tiro en galerías de 50 m - Normas	6.3.14
Puntuación - Procedimiento (Blancos de Papel) Modalidades 25 m	6.9
Puntuación - Procedimiento	6.8
Puntuación - Reclamaciones – Blancos de Papel	6.15.4.3
Puntuación - Reclamaciones – Blancos Electrónicos	6.15.4.2
Puntuación - Reclamaciones Blancos Electrónicos: 2 puntos DEDUCCION	6.15.4.2.3
Puntuación - Reclamaciones	6.15.4
Puntuación en la Oficina de Clasificación	6.8.7
Re inspección / nuevo control del equipo o arma	6.11.6.3
Reanudación del tiro después de ALTO	6.2.2.7.3
Reclamación concerniente al valor de un disparo en Blancos Electrónicos	6.13.6
Reclamación durante los disparos de ensayo	6.13.4.5
Reclamación por fallo de registro o indicación en un Blanco Electrónico	6.13.4
Reclamación Verbal	6.15.2
Reclamaciones – Reclamaciones de Puntuación – Jurado de Clasificación	6.15.4
Reclamaciones – Reclamaciones Escritas	6.15.3
Reclamaciones – tratadas por el Jurado	6.6.2.6
Reclamaciones – Verbal	6.15.2
Reclamaciones Escritas – Decisiones enviadas a la Sede de la ISSF	6.15.6
Reclamaciones Escritas	6.15.3
Reclamaciones y Apelaciones	6.15
Records Mundiales – Galerías Cubiertas 25 m and 50 m	6.17.2.1
Records Mundiales / Olímpicos – registro por el Delegado Técnico	6.17.3
Records Mundiales / Olímpicos – requisitos en las Normas Generales	6.17.4
Records Mundiales: eliminatorias – clasificatorias – final	6.17.2
Records Mundiales: establecerse – igualarse – romperse	6.17.1
Records	6.17
Relación con los Medios de comunicación	6.18
Relación con los Medios: Instalaciones– asistencia – cooperación	6.18.1
Reloj en la galería	6.3.6.7
Remplazar un tirador en una prueba de equipo	6.5.3
Reparar o remplazar un arma – tiempo máximo 5 minutos	6.12.2
Requisitos Generales para Blancos	6.3.1
Responsabilidad de los Árbitros CARGUEN / YA - DESCARGUEN / ALTO	6.2.2.7.4



Responsabilidad del tirador - equipamiento	6.4.2
Responsabilidad del Transporte de Blancos	6.8.10
Resultados Finales	6.18.3
Resultados Preliminares	6.8.1
Resultados Progresivos	6.18.3
Resultados Provisionales	6.18.3
Sección Foso Trap y Doble Trap	6.3.20
Secretario de Puesto – blancos de papel – Blanco Móvil	6.7.4
Secretario de Puesto – blancos de papel	6.7.3
Secretario de Puesto - equipamiento	6.3.6.11
Segundo Secretario de Puesto – blancos de papel – 25 m	6.7.7.3
Seguridad - requisitos	6.2.1
Seguridad de los tiradores, árbitros de galería, espectadores	6.2.2
Seguridad en las galerías	6.3.6.2
Seguridad	6.2
Señalización o cambio de blancos de papel lento – Carabina 50 m	6.11.1.1.2.2
Sistema de Blancos	6.3.6.10
Sistema de comunicaciones en la galería	6.3.6.12
Sol – dirección en las Galerías	6.3.5.1.2
Sombra en los blancos	6.3.5.1.2
Sorteos – Asignación de Puestos de Tiro	6.5.4.2
Substancias – puesta en el puesto de tiro	6.3.6.3.5
Suspensión en el tiro por más de 3 minutos	6.11.5.1
Suspensión en el tiro por más de 5 minutos o traslado a otro puesto de tiro	6.11.5.2
Sustituir o reparar un arma – tiempo máximo 5 minutos	6.12.2
Tablón Principal	6.8.1
Tapajos	6.4.10.3
Tarjeta de Control – no presentar – Blanco Móvil 50 m	6.11.6.5
Tarjeta de Control – no presentar la hoja de control	6.11.6.5
Tarjeta de Puntuación – Modalidades a 25 m	6.9.1
Tarjetas de Amonestación	6.10.6.4
Tasas – Reclamaciones y Apelaciones	6.15.1
Teléfonos Móviles – indicación de prohibición	6.3.6.6.1
Teléfonos Móviles	6.3.6.6
Tiempo de Preparación – Blancos de Ensayo, comprobaciones previas	6.11.2.1.1
Tiempo de Preparación – Manejo de armas, tiro en seco, ejercicios de puntería	6.11.2.1.2
Tiempo de Preparación	6.11.2.1
Tiempo de Reclamación	6.15.4.1
Tiempo restante	6.11.3
Tira de impresora no firmada – Blancos Electrónicos	6.11.1.2.3
Tirador – preparado para tirar	6.10.4
Tirador en el puesto de tiro – dirección segura	6.2.2.4
Tiro al Plato – asignación de puestos de tiro	6.5.5
Tiro al Plato – sorteo de escuadras	6.5.5
Tiro en seco – Definición	6.2.2.6.1
Tiro en seco	6.2.2.6
Títulos y Medallas – Campeonatos del Mundo individuales y equipos	6.17.5.3



Títulos y Medallas – Campeonatos del Mundo	6.17.5.2
Títulos y Medallas – horario de adjudicación	6.17.5.4
Títulos y Medallas – Juegos Olímpicos	6.17.5.1
Títulos y Medallas	6.17.5
Tocando la zona (anillo) de puntuación	6.8.14.1
Transferencia del valor del exceso de disparos – Exceso de tiros por blanco	6.11.7.2.2
Transferencia del valor del exceso de disparos – Situación de cuenta atrás	6.11.7.2.3
Transporte de los blancos	6.8.8
Traslado a otro puesto de tiro	6.11.5.2
Traslado a un puesto de reserva	6.13.4.3
Uso de plantilla transparente	6.8.14.3
Valor de los impactos	6.8.14
Variaciones horizontales de los blancos	6.3.10.6.3.11
Ventaja injusta sobre los otros	6.4.2
Verificación de Blancos de Papel y Platos por la Sede de la ISSF	6.3.1.1
Verificación de la seguridad de las armas	6.2.2.5
Violación de las normas de seguridad	6.10.6.8
Violaciones – encubiertas	6.10.6.5.2
Violaciones – manifiestas	6.10.6.5.1
Zona de puntuación	6.3.1.6
Zona para probar las armas	6.5.7.4
Zonas de Puntuación – anillos de puntuación	6.3.1.7
Zurdo	6.1.4