



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



ISSF

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO



Reglamento Técnico General para todas las Modalidades de Tiro

Edición 2013 (Segunda edición, 01/2014).

En vigor a partir del 11/06/2014



CAPÍTULOS

- 6.1 GENERALIDADES**
- 6.2 SEGURIDAD**
- 6.3 BLANCOS ELECTRONICOS Y BLANCOS CONVENCIONALES**
- 6.4 GALERIAS Y OTRAS INSTALACIONES**
- 6.5 INSTRUMENTOS Y EQUIPOS DE MEDICION**
- 6.6 ORGANIZACION DE CAMPEONATOS**
- 6.7 VESTUARIO DE COMPETICION Y EQUIPO**
- 6.8 DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO**
- 6.9 ORGANIZACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL COMITÉ CE COMPETICION**
- 6.10 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN CON BLANCOS ELECTRÓNICOS**
- 6.11 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICION (Véase también 6.17, Procedimientos de Finales)**
- 6.12 NORMAS DE CONDUCTA PARA DEPORTISTAS Y OFICIALES**
- 6.13 INTERRUPCIONES**
- 6.14 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y RESULTADOS**
- 6.15 DESEMPATES**
- 6.16 RECLAMACIONES Y APELACIONES**
- 6.17 FINALES EN MODALIDADES OLÍMPICAS**
- 6.18 FORMULARIOS**
- 6.19 CÓDIGO VESTIMENTA ISSF**
- 6.19 INDICE**

NORMA DE NUMERACION

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



Definiciones y abreviaturas

Las siguientes palabras son definiciones de términos y abreviaturas especiales que se utilizan en el Reglamento Técnico General, Rifle, Pistola, Plato y Blanco Móvil de la ISSF.

Termino	Definición
Deportistas	Competidores o participantes en una competición deportiva. A los deportistas en el deporte del tiro se les llama habitualmente deportistas.
Campeonato	Una sola competición de tiro organizada bajo un programa de modalidades. Un Campeonato (C mayúscula) es una competición que está autorizada y supervisada por las normas de la ISSF, con Delegados Técnicos, Jurados y controles anti-dopaje.
competición	Una referencia general a un concurso deportivo que puede incluir una serie de modalidades (Campeonato) o puede ser un concurso en una sola modalidad.
Proceso de tiro	Una descripción de las fases de la competición en una modalidad que especifica el número de disparos en cada serie y fase, el tipo fase y los tiempos límites.
CRO	Jefe de galería.
Disciplina	Un subgrupo de modalidades dentro de un deporte que tienen características en común. El tiro tiene cuatro (4) disciplinas: 1) Rifle, 2) Pistola, 3) Plato y 4) Blanco Móvil.
EST	Sistema de blancos electrónicos.
Modalidad	Una única competición de tiro, con un proceso específico de tiro y normas de conducta. El Tiro cuenta con 15 modalidades olímpicas. La ISSF también reconoce muchas modalidades adicionales para competiciones individuales y de equipo para las categorías de Open y Junior.
FOP	Zona de Tiro. En Tiro, la FOP incluye el área detrás de la línea de fuego donde el acceso está restringido a los deportistas que compiten y los árbitros, la línea de tiro o puestos de tiro y el área que incluye los blancos y los parabolas traseros o la zona de seguridad.
Disparos de Competición	Puntuación o registro de disparos. Disparos que cuentan en la puntuación de un deportista.
Min.	Minuto, minutos.
Ronda	Una ronda de competición de una modalidad de tiro. Las modalidades de Tiro pueden tener rondas de eliminatoria, calificación y final.
Sec.	Segundo, segundos.
Series	Una secuencia de disparos dentro de una fase o proceso de tiro. La mayoría de las modalidades de tiro son de 10 disparos por serie; las modalidades de Pistola 25m tienen series de 5 tiros, las modalidades de plato tienen series de 25 o 30 platos.
Disparos de Ensayo	Disparos de ensayo o calentamiento que se realizan en una modalidad de tiro antes de los disparos de competición.
Deporte	Una agrupación de modalidades de competición diferentes con elementos en común y un único órgano de gobierno. El Tiro es un "deporte", donde los deportistas con diferentes tipos de armas disparan a blancos que clasifican a los deportistas que compiten en función de sus puntuaciones. El COI reconoce el tiro como uno de los 28 Deportes olímpicos de verano.
Fase	Una fase o parte de una modalidad de tiro. La modalidad de carabina 3 posiciones tiene tres fases, una para cada posición. La modalidad de Pistola 25m Mujeres consta de dos fases, precisión y tiro rápido.
Hora de inicio	La hora de inicio en cada modalidad de tiro es el tiempo cuando se da la orden para comenzar con el primer disparo de competición.



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 (Reglamento General de la ISSF, 3.3). El objetivo del Reglamento técnico de la ISSF es lograr la uniformidad en la conducta del deporte del tiro en todo el mundo y promover el desarrollo del deporte.

- a) **El Reglamento Técnico General 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.
- b) **El Reglamento Técnico y el Reglamento de las Disciplinas de la ISSF** están aprobados por el Consejo de Administración de la ISSF, de acuerdo con la Constitución de la ISSF.
- c) **El Reglamento Técnico y el Reglamento de las Disciplinas de la ISSF** están subordinados a la Constitución de la ISSF y al Reglamento General de la ISSF.
- d) **El Reglamento Técnico y Reglamento de las Disciplinas 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 Normas de la ISSF no se modificarán durante este período de cuatro años.

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

- a) Campeonatos de la ISSF son las competiciones deportivas de tiro en los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo, Finales de la Copa del Mundo, Campeonatos Continentales y los Juegos Continentales que están supervisadas por la ISSF en conformidad con Reglamento General de la ISSF, 3.2.1, y el presente Reglamento;
- b) Los Reglamentos Técnicos y los reglamentos de las disciplinas de la ISSF deben aplicarse en todas las competiciones de la ISSF;
- c) La ISSF recomienda que los reglamentos ISSF se apliquen en competiciones, regionales, nacionales y otras competiciones que no sean campeonatos ISSF, pero donde se realicen modalidades ISSF;
- d) Todos los árbitros, deportistas, entrenadores y delegados de equipo deben estar familiarizados con los reglamentos ISSF y asegurarse que estos se cumplen;
- e) Es la responsabilidad de cada deportista cumplir con estas Normas;
- f) Cuando una norma se refiere a los deportistas diestros, lo opuesto a esta norma se aplica a los deportistas zurdos,
- g) A menos que una norma se aplique específicamente a modalidades de hombres o mujeres, debe ser aplicada uniformemente tanto a modalidades de hombres como mujeres.
- h) Donde los dibujos y tablas en estas normas contengan información específica, la información específica de estos dibujos y tablas tiene la misma validez que las normas numeradas.



6.1.3 Contenido del Reglamento Técnico

El Reglamento Técnico incluye:

- a) Las Normas para la preparación y organización de los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF.
- b) Las normas para proyectar la construcción e instalación de Campos de tiro.
- c) Las Normas que se aplican a todas las disciplinas de tiro o a más de una de ellas.

6.1.4 Organización y Supervisión Campeonatos de la ISSF

6.1.4.1 Supervisión por la ISSF. El Comité Ejecutivo nombra a los Delegados Técnicos de la ISSF, Miembros del Jurado y los funcionarios técnicos para cada Campeonato ISSF de acuerdo con 1.8.2.6 y 3,4.

Estos nombramientos son:

- a) Delegado (s) Tecnico(s).
- b) Jurado(s) de Competición.
- c) Un jurado de Apelación.
- d) Un responsable de proporcionar y manejar la tecnología electrónica necesaria para la gestión de tandas, los resultados de los deportistas, el desarrollo de las competiciones, presentación de resultados y archivado de los resultados.

6.1.4.2 Comité Organizador. El Comité de Organización para cada Campeonato ISSF debe estar formado de acuerdo con el artículo 3.4.1. El Comité Organizador es responsable de la preparación, administración y dirección de las competiciones de tiro. El Comité Organizador deberá nombrar:

- a) Jefe de Galería(s), Árbitros de Galería, los árbitros, son los responsables de dirigir las modalidades de tiro;
- b) Un Arbitro Jefe de Clasificación y Árbitros, auxiliares necesarios para establecer una oficina de clasificación responsables de las inscripciones, acreditación, calificación y los resultados durante el Campeonato;
- c) Un Jefe de Control de Equipo y Árbitros necesarios que se encargan del Control de Equipo,
- d) El resto del personal necesario para cumplir con sus responsabilidades como Organizador de un Campeonato ISSF.

6.2.0 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

6.2.1 Normas Generales de Seguridad

6.2.1.1 Las Normas de la ISSF establecen requisitos específicos de seguridad que deben aplicarse en todos los Campeonatos de la ISSF. Los jurados de la ISSF y los comités de organización son responsables de la seguridad.

6.2.1.2 Las normas de seguridad necesarias y especiales para los diferentes campos de tiro difieren de un país a otro por tanto, el Comité Organizador puede establecer normas de seguridad adicionales. Los jurados, árbitros, oficiales de equipo y los deportistas deben ser informados de las normativas especiales de seguridad en el programa de la competición.



- 6.2.1.3** La seguridad de Deportistas, Oficiales de Galería y Espectadores, requiere una continua y cuidadosa atención en el manejo de las armas. Es necesario autodisciplina por parte de todos. Cuando tal autodisciplina no exista, es obligación de los Oficiales de galería el imponerla y de los Deportistas y Delegados de los Equipos ayudar a su aplicación.
- 6.2.1.4** La ISSF puede negarse a aceptar la participación de un deportista en una competición si tiene suficiente información de las autoridades competentes sobre la amenaza seria que supone un deportista para la seguridad de otros en un campo de tiro.
- 6.2.1.5** En aras de la seguridad, un Miembro del Jurado o Árbitro de Galería puede detener la competición en cualquier momento. Los deportistas y oficiales de equipo deben inmediatamente notificar a los Árbitros o Jurados cualquier situación que pueda ser peligrosa.
- 6.2.1.6** Un Responsable del control de equipo, un Árbitro de Galería o un Miembro del Jurado, pueden inspeccionar el equipo de un deportista (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 Normas de Manipulación de Armas**
- 6.2.2.1** Para garantizar la seguridad, todas las armas deben manejarse con el máximo cuidado en todo momento. Las armas no deben ser retiradas de la línea de fuego durante los entrenamientos o la competiciones, excepto con el permiso de un Árbitro de Galería.
- 6.2.2.2** Las banderas de seguridad fabricadas de un color naranja fluorescente o material similar brillante debe ser insertada en todos los rifles, pistolas y escopetas semiautomáticas, en todo momento excepto cuando quitar la bandera de seguridad está autorizado por estas reglas. Para demostrar que los rifles de aire comprimido y pistolas de aire están descargados, la bandera de seguridad debe ser suficientemente larga para extenderse a través de toda la longitud del cañón. Las banderas de seguridad para el resto de armas debe tener una parte que se inserta dentro del cañón (recámara del cañón) para demostrar que el cañón está vacío. En Plato las acciones deben estar abiertas para demostrar que las escopetas de doble cañón están descargadas.
- a) Si el indicador de seguridad no se utiliza como lo exige esta norma, un miembro del Jurado deberá dar un aviso / amonestación (WARNING) y las instrucciones para insertar la bandera de seguridad en el arma.
 - b) Si el Jurado confirma que un deportista se niega a usar la bandera de seguridad como lo exige esta norma y después de ser amonestado, el deportista debe ser descalificado.
- 6.2.2.3** Mientras que los deportistas están en sus puestos de tiro, las armas deben estar siempre apuntando en una dirección segura. La acción o recámara no debe cerrarse hasta que el arma se encuentre apuntando en una dirección segura hacia el blanco y siempre por delante de la línea de tiro.
- 6.2.2.4** Al colocar un arma en la mesa o el suelo para abandonar el puesto de tiro o cuando la competición se complete, todas las armas deberán estar descargadas con las acciones (cerrojo o mecanismo de carga) abiertas y las banderas de seguridad insertadas. Antes de abandonar el puesto de tiro, el deportista deberá comprobar y el Árbitro de Galería verificará que no hay ningún cartucho o balín en la recámara del arma, cañón o cargador y la bandera de seguridad esté insertada.
- 6.2.2.5** Si las cajas o los estuches de las armas de los deportistas se sacan de los puestos de tiro sin que sea revisada por un Árbitro de Galería, el deportista puede ser descalificado si el Jurado determina que implica una violación grave de seguridad.
- 6.2.2.6** Durante la competición, el arma solamente podrá dejarse con el mecanismo abierto, después de sacar los cartuchos y/o el cargador. 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** Cuando se encuentre personal delante de la línea de tiro no está permitido manipular las armas y deben estar insertadas las banderas de seguridad.
- 6.2.2.8** 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.
- 6.2.3 Ordenes de Galería**
- 6.2.3.1** 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.
- 6.2.3.2** Las armas y sus cargadores deben cargarse sólo en la línea de tiro y después de que se haya dado la orden o señal de **"CARGUEN"** o **"YA"**. El tiempo restante las armas y cargadores deben estar descargados.
- 6.2.3.3** Aunque la pistola para 50 m o carabina tenga cargador, sólo se puede introducir un cartucho. Si se usa una pistola de aire de cinco (5) disparos en la modalidad de Pistola Aire 10 m sólo se puede introducir un balín.
- 6.2.3.4** Si un deportista 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.
- 6.2.3.5** Cuando se dé la orden o señal de **"ALTO"**, se debe dejar de disparar inmediatamente. Cuando se dé la orden de **"DESCARGUEN"** todos los deportistas 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 de **"YA"**.
- 6.2.4 Requisitos Adicionales de Seguridad**
- 6.2.4.1** **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. Están permitidos los disparos en seco y los ejercicios de puntería, pero únicamente en la línea de tiro o en una zona designada para ello.
- 6.2.4.2** Es responsabilidad del deportista que cualquier cilindro de aire o CO2 esté aún dentro de su fecha de validez. Esto puede ser revisado por el equipo de Control.
- 6.2.5 Protección de los Oídos**
- A todos los deportistas, árbitros de galería y otras personas en las inmediaciones de las líneas de 25m, 50m y 300m y de la galería se les aconseja llevar tapones para los oídos, cascos auriculares u otra protección similar. Deben colocarse señales de advertencia a la vista y los protectores de oídos estar a disposición de todas las personas en el campo de tiro. Los protectores de oídos que incorporen cualquier dispositivo de recepción no están permitidos para los deportistas.
- 6.2.6 Protección de los Ojos**
- Se recomienda a todos los deportistas el uso de gafas de tiro inastillables o cualquier protección similar para los ojos mientras disparen.

6.3 BLANCOS ELECTRONICOS Y BLANCOS CONVENCIONALES

- 6.3.1 Requisitos Generales para Blancos**
- 6.3.1.1** Los blancos usados para los campeonatos ISSF pueden ser tanto blancos electrónicos (EST) como de papel para las modalidades de rifle y pistola o blancos de arcilla para las modalidades de plato.
- 6.3.1.2** Todos los blancos deben cumplir con las líneas de puntuación, dimensiones u de otro tipo de especificaciones que figuran en este reglamento.



6.3.2 Requisitos para Blancos Electrónicos

- 6.3.2.1** Solo podrán usarse Blancos Electrónicos aprobados por la ISSF.
- 6.3.2.2** El requisito de exactitud para EST es registrar los disparos al menos con una precisión de la mitad de una décima de la puntuación. Las tolerancias dadas para el tamaño del anillo en los blancos de papel no son aplicables a EST.
- 6.3.2.3** Todas las unidades EST deben disponer de un área de color negro correspondiente al tamaño de las zonas negras de los respectivos blancos de competición (Norma 6.3.4) y no reflectante, contrastando la zona de puntería sobre fondo blanco o hueso.
- 6.3.2.4** Las puntuaciones registradas por los EST deben estar de acuerdo a la puntuación de las dimensiones de los anillos para los blancos de la competición (Norma 6.3.4).
- 6.3.2.5** Cada disparo realizado sobre un EST debe mostrar su resultado con su ubicación y valor visualizado en un monitor situado en el puesto de tiro.
- 6.3.2.6** Los EST para 10m deben utilizar una tira de papel u otra forma de tira testigo para permitir determinar si un disparo se realizó, o no, en el blanco.
- 6.3.2.7** Una copia impresa de los resultados de cada deportista de otra fuente de memoria diferente al principal sistema informático EST (back-up de memoria) debe estar disponible de inmediato durante y después de una competición.
- 6.3.2.8** Cuando se utilizan EST, los blancos deben ser evaluados para verificar que la puntuación se anota correctamente en condiciones normales de uso antes de cada Campeonato ISSF bajo la supervisión del Delegado Técnico.

6.3.3 Requisitos para Blancos de Papel

- 6.3.3.1** 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 las pruebas de verificación de sus especificaciones y su aprobación, por lo menos seis (6) meses antes del comienzo de los mismos.
- 6.3.3.2** **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.
- 6.3.3.3** Los blancos pueden ser puntuados con calibradores de puntuación (virulés) que cumplan con la Norma 6.3.5 ISSF o con sistemas electrónicos de puntuación aprobados por la ISSF.
- 6.3.3.4** **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, sean cuales sean las condiciones climáticas y de tiempo. El papel del blanco debe registrar los impactos sin deformación o desgarro excesivo.
- 6.3.3.5** Las dimensiones de todas las zonas (anillos) de puntuación se toman desde el borde exterior (diámetro exterior) de las mismas.
- 6.3.3.6** En los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF únicamente se permiten blancos con una (1) sola diana, excepto en caso de Blanco Móvil.
- 6.3.3.7** Los blancos están divididos en zonas (anillos) de puntuación por medio de líneas circulares.



6.3.4

Blancos electrónicos y Blancos Convencionales

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

- Los blancos de Rifle y Pistola puede puntuarse con los valores de las zonas o, si se usan EST, en valores decimales de puntuación. Las puntuaciones decimales se determinan dividiendo el área de puntuación para un anillo completo en diez zonas de puntuación iguales que se designan con decimales valores que empiezan con cero (es decir, 10,0, 9,0, etc) y terminando con nueve (Ejemplo. 10,9, 9,9, etc).
- Las Eliminatorias de Rifle y Pistola y las Tiradas de Clasificación se puntuarán sin décima, excepto en Campeonatos de la ISSF las Eliminatorias y tiradas de Clasificación para las modalidades de 10m Carabina Aire Hombre y Junior Masculino, 10m Carabina Aire Mujeres y Junior Femeninas, 50m Carabina Tendido Hombres y 50m tendido Mujeres y Junior Femeninas deben ser puntuadas con decimales.
- Las finales de Rifle y Pistola se puntuarán con décimas, excepto en las finales de Pistola 25m donde se usen las zonas de puntuación acierto-fallo basados en los valores de puntuación decimal establecidos por el Comité Ejecutivo de la ISSF.

6.3.4.1

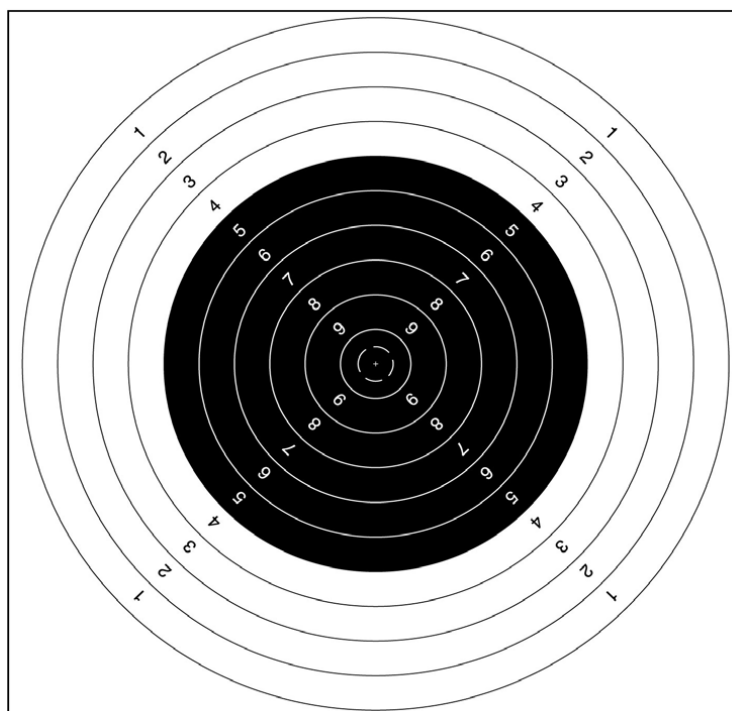
Blanco de Fusil a 300 Metros

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	1000 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: 1300 por 1300 mm. (O como mínimo 1020 mm. por 1020 mm. provista de una trasera en donde el blanco esté 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

6.3.4.2

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.	($\pm 0,1$ 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.)

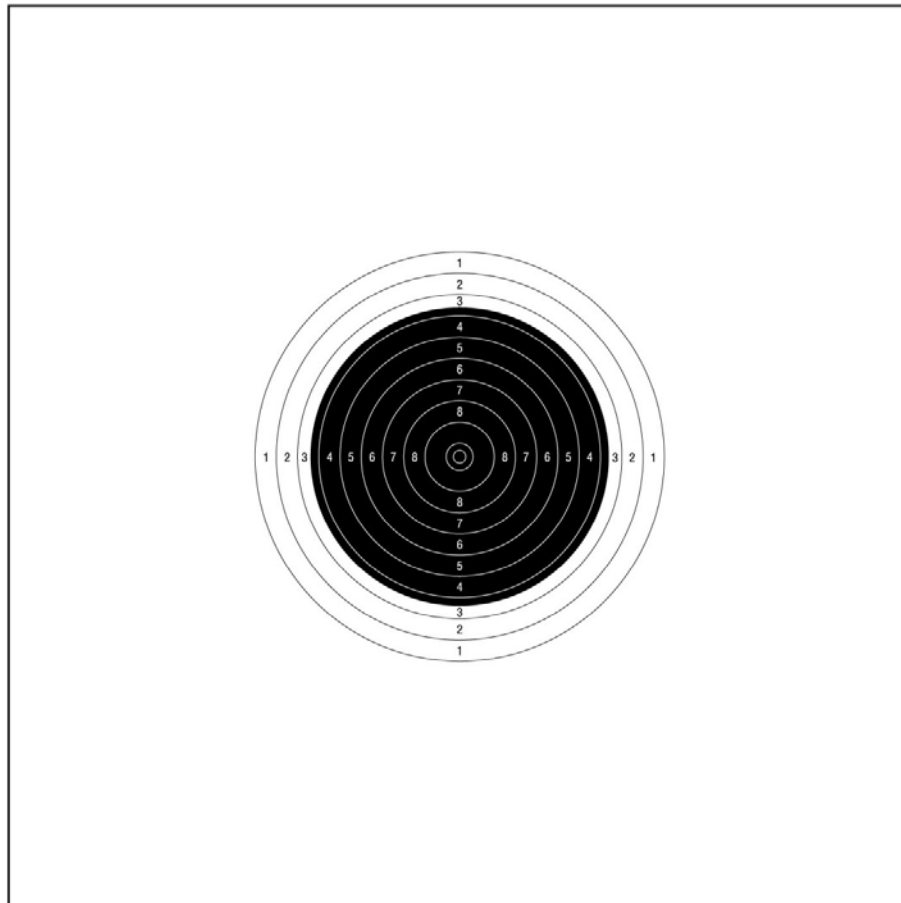
Diez interior (mosca) = 5 mm. ($\pm 0, 1$ mm.).

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



6.3.4.3

Blanco de Carabina Aire 10 Metros

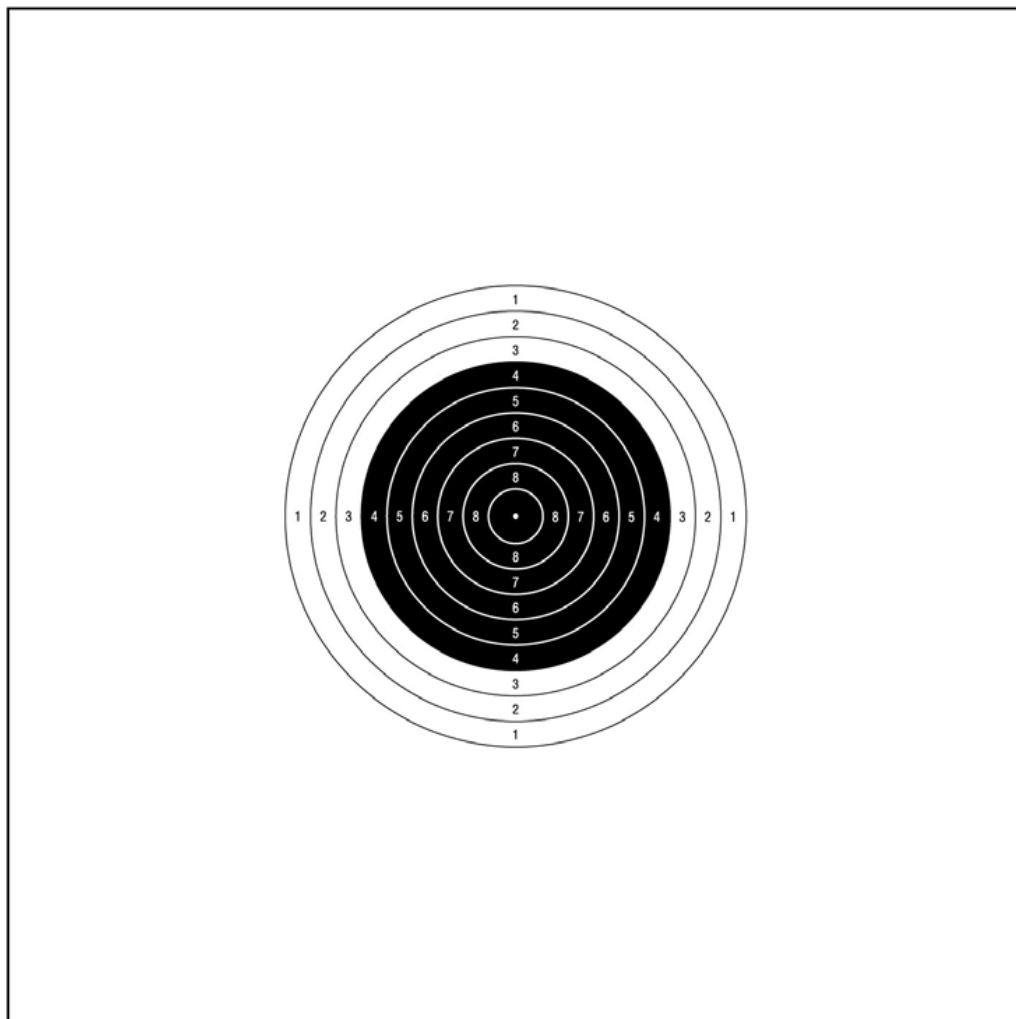
Zona 10	0,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)	Zona 5	25,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)
Zona 9	5,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)	Zona 4	30,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)
Zona 8	10,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)	Zona 3	35,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)
Zona 7	15,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)	Zona 2	40,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)
Zona 6	20,5 mm.	($\pm 0, 1$ mm.)	Zona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



6.3.4.4

Blanco de Pistola de Tiro Rápido a 25 Metros

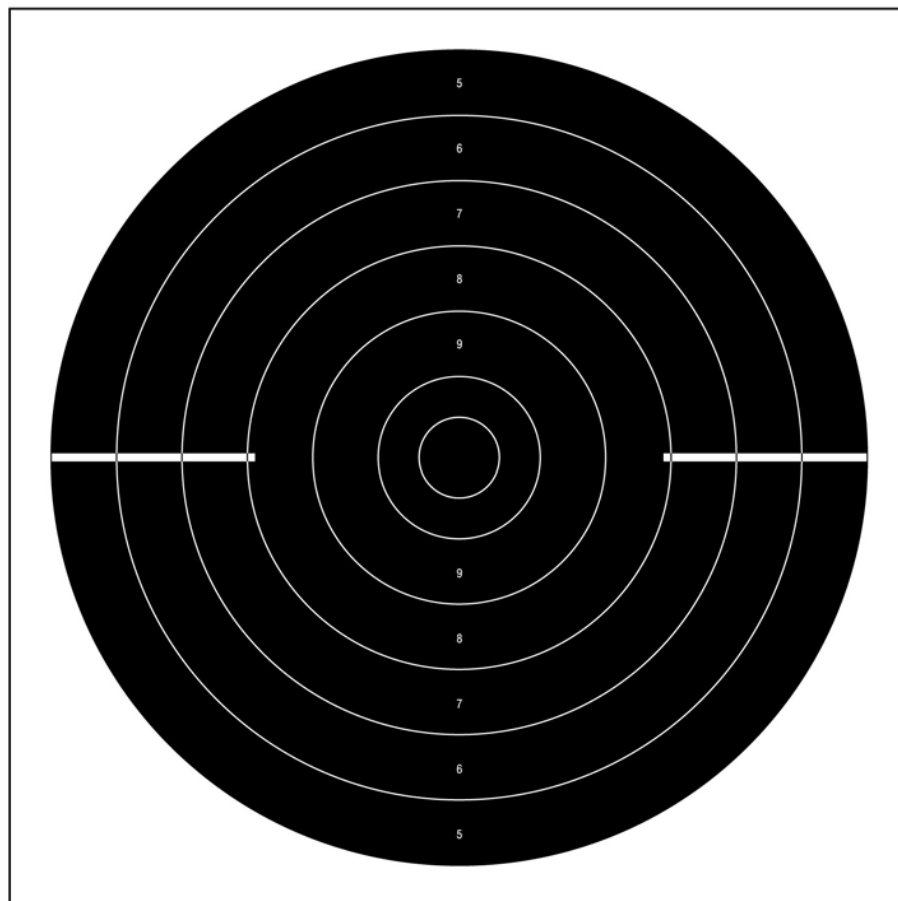
(Para Pistola Tiro Rápido 25 m y las Fases de Tiro Rápido de Pistola de Fuego Central 25 m y Pistola 25 m mujeres):

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.	($\pm 2,0$ mm.)
Zona 8	260 mm.	($\pm 1,0$ mm.)	Zona 5	500 mm.	($\pm 2,0$ mm.)

Diez interior (mosca) = 50 mm. ($\pm 0,2$ mm.). Zona negra del 5 al 10 = 500 mm. ($\pm 2,0$ 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



6.3.4.5

Blanco de Pistola de Precisión a 25 Metros y 50 Metros

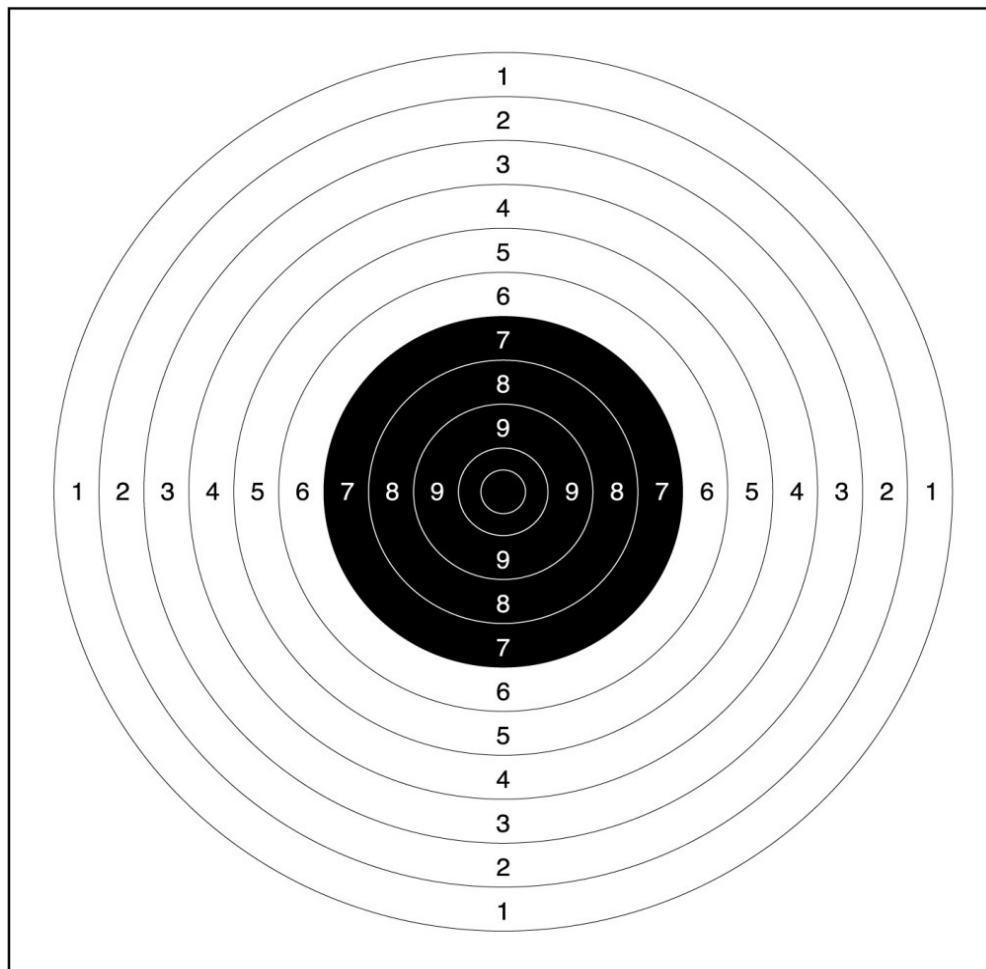
(Para Pistola 50 m Pistola Standard a 25 m. y Fases de Precisión de Fuego Central y resto de las modalidades de Pistola a 25 m)

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.	($\pm 0,5$ 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.).
Grosor 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



6.3.4.6.

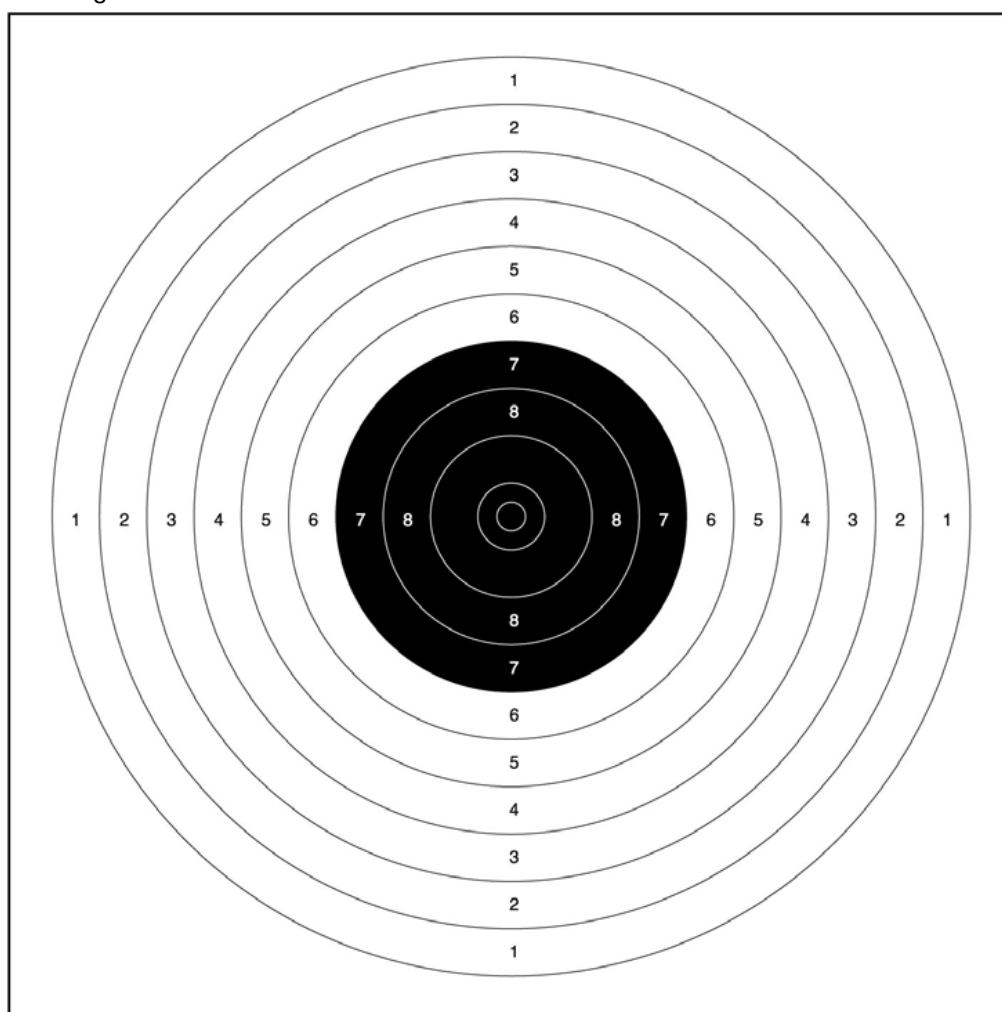
Blanco de Pistola Aire 10 Metros

Zona 10	11,5 mm.	($\pm 0,1$ mm.)	Zona 5	91,5 mm.	($\pm 0,5$ mm.)
Zona 9	27,5 mm.	($\pm 0,1$ 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



6.3.4.7

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 estar 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 blanco de papel 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.

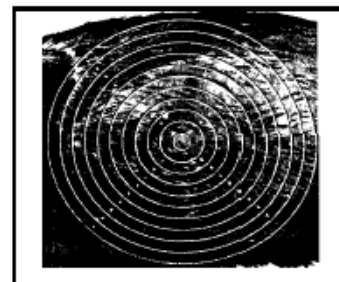
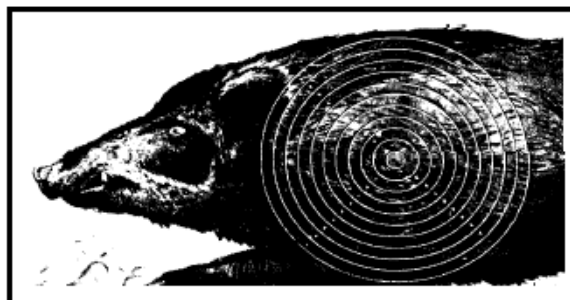
Para blancos de papel, puede emplearse en cada dirección de carrera un solo blanco móvil a 50m con dos cabezas, y con dos áreas de anillos de puntuación. Blanco (D).

Para Blancos EST's, puede usarse en cada dirección de carrera un blanco móvil con dos cabezas, y con una sola zona de puntuación (E).



A

B

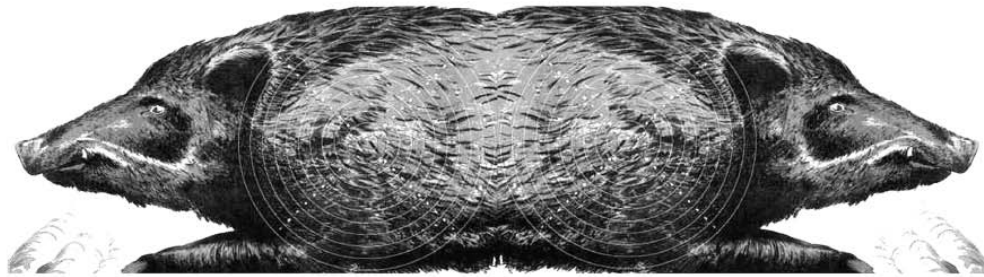


C

Blanco Móvil Papel 50 Metros



D



50m Running Target for ESTs

E



Blanco Móvil EST's 50 Metros

6.3.4.8

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

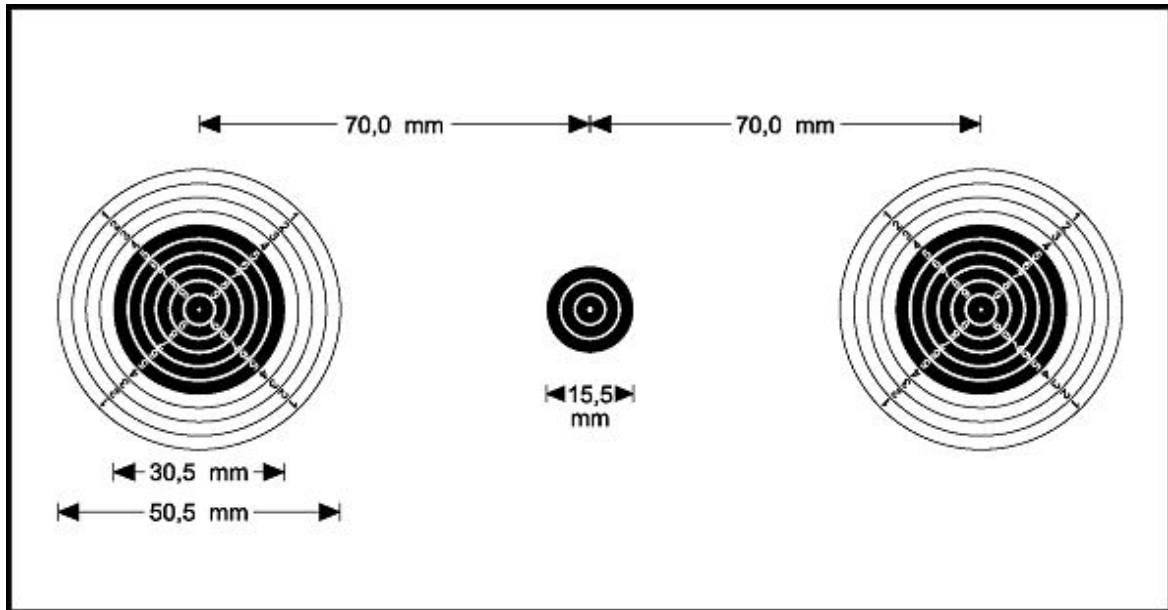
Diez interior es blanco (mosca): 0.5 mm. ($\pm$ 0.1 mm.), medido en la misma dirección de los círculos del 3 – 10. Las zonas de puntuación del 5 al 10 son de color negro = 30,5 mm. ($\pm$ 0,1 mm.) Grueso de la línea: de 0.1 mm. a 0.2 mm.

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. ($\pm$ 0.2 mm.) del centro de la marca de puntería, medido horizontalmente.

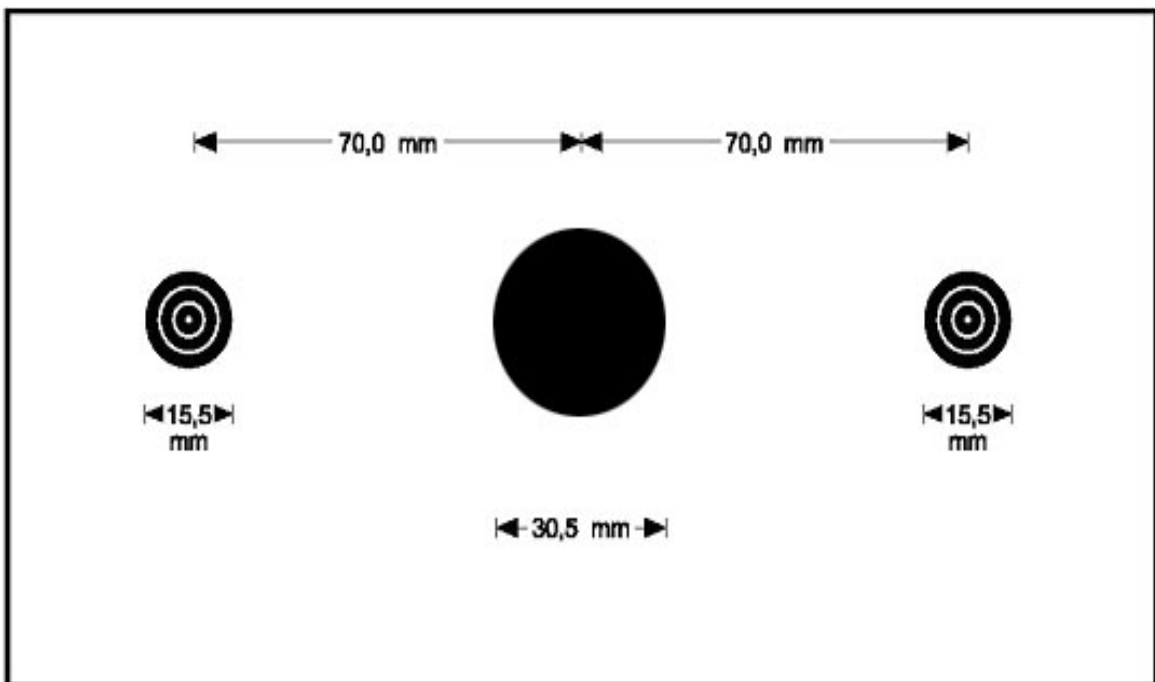
Los valores de las zonas del 1 al 9 deben estar impresos con claridad en el blanco. Todos los valores de las zonas de puntuación serán impresos en columnas diagonales, formando ángulos rectos. La marca de puntería central es de color negro y de un diámetro exterior de 15.5 mm. y debe incluir anillos blancos del tamaño del 10 (5.5 mm.) y del 9 (10.5 mm.) y un punto central blanco (0,5mm.).



Blanco de Papel para Blanco Móvil 10 Metros



Blanco Electrónico para Blanco Móvil 10 Metros



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



6.3.5 Calibradores y su uso

Cuando se usan blancos de papel, se deben utilizar calibradores de puntuación para puntuar los impactos dudosos. Los calibradores de puntuación deben cumplir con los siguientes requisitos:

6.3.5.1 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

6.3.5.2 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

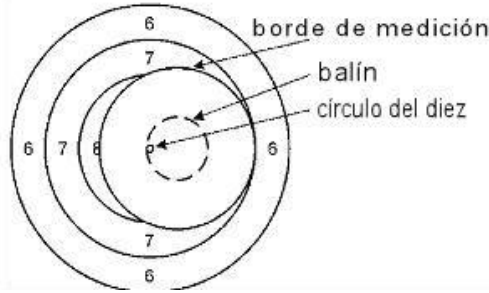
6.3.5.3 Carabina de Pequeño Calibre y Pistola 5,6 mm. (.22" cal)

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

6.3.5.4 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

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

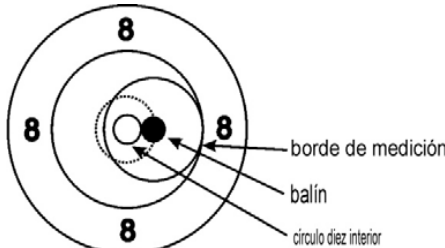


Si el borde exterior de un Calibrador Exterior de Pistola Aire no se sale de la zona del 7 de un blanco de carabina aire entonces el valor del impacto es un diez interior.



6.3.5.6

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.	

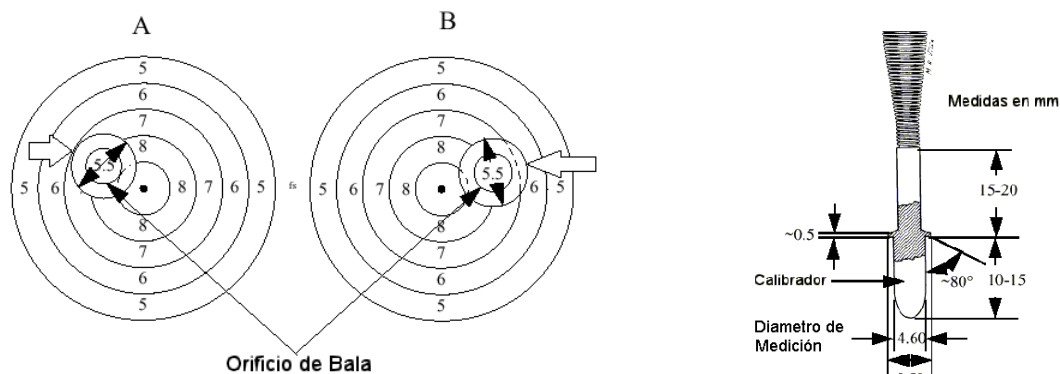
6.3.5.7

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

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

6.3.5.8

Utilización del Calibre EXTERIOR para Carabina de Aire



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

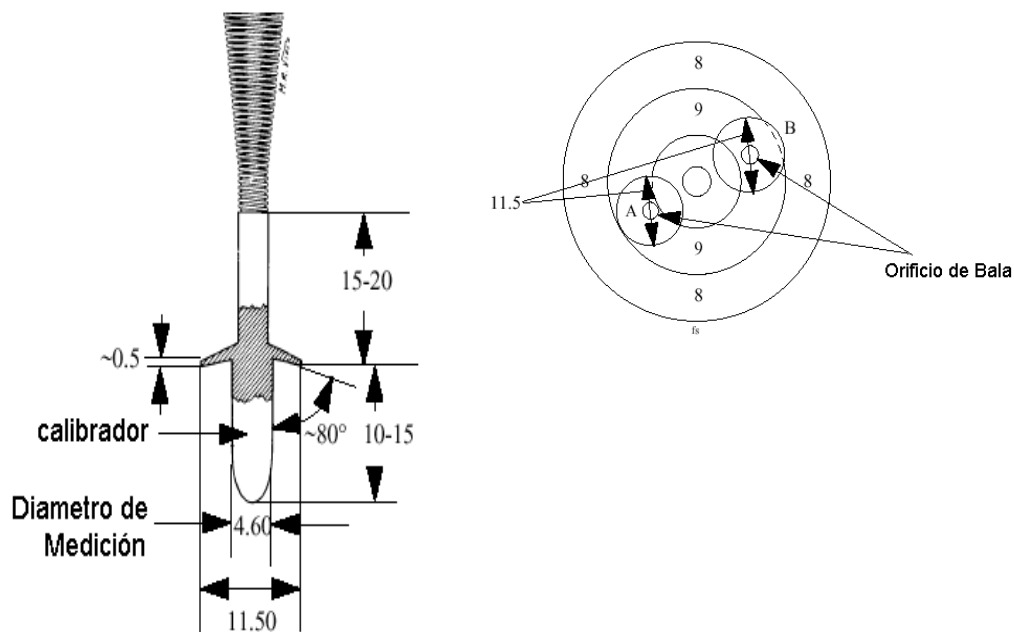
6.3.5.9

Calibrador EXTERIOR para 4.5 mm en Pistola Aire 10 m

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



6.3.5.10 Utilización del 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.

6.3.5.11 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.

- 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.
- 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.).

6.3.6 Láminas de Control

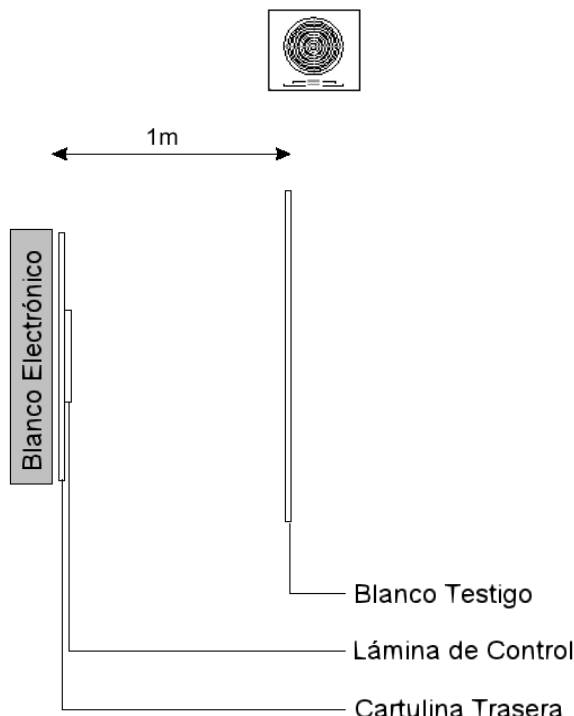
Para las modalidades de Rifle y Pistola debe usarse blancos de puntuación y láminas de control para facilitar el desarrollo de las competiciones.

6.3.6.1 Blancos de Ensayo de Papel

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 los blancos de Tiro Rápido 25 m y Blanco Móvil 50m).

6.3.6.2 Sistema de Láminas de Control para EST

Las Cartulinas traseras, tarjetas de control y blancos testigo se usarán como sistema de control para EST's (Ver Dibujo)



6.3.6.3 Blancos testigo para ESTs a 50m y 300m

Para localizar los disparos cruzados, si es posible, los blancos testigo deberán estar colocados a 0,5 m – 1,0 m detrás del blanco. La distancia exacta entre el blanco y los blancos testigo debe ser medida y registrada y, en la medida de lo posible, ser la misma distancia para todos los blancos testigo.

6.3.6.4 Blancos testigo para ESTs a 25m

- a) 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 que no hayan tocado los blancos.
- b) 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.
- c) 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.
- d) Para las modalidades de 25 m. deben cambiarse los Blancos Testigo para cada deportista en cada Fase.

6.3.6.5 Láminas de control para ESTs 25m

La zona inmediatamente detrás de los ESTs debe estar cubierta por la lámina de control. Debe proporcionarse nuevas láminas de control para cada deportista y fase. Si la ubicación de cualquier impacto se encuentra fuera de la Lámina de control, se debe anotar la relación geométrica de los orificios de los impactos entre la Lámina de Control y la cartulina trasera antes de cambiar la lámina de control.

6.3.6.6 Cartulinas Traseras y Láminas de Control para EST's 50m y 300m

Se debe colocar una cartulina trasera detrás de los EST's de 50m y 300m. se deben pegar Láminas de Control más pequeñas reemplazables a las Cartulinas Traseras. Las Láminas de Control deben cambiarse y recogerse cada tanda. Si la ubicación de cualquier impacto se encuentra fuera de la Lámina de control, se debe anotar la relación geométrica de los orificios de los impactos entre la Lámina de Control y la cartulina trasera antes de cambiar la lámina de control.



6.3.7

Platos para las modalidades de Plato

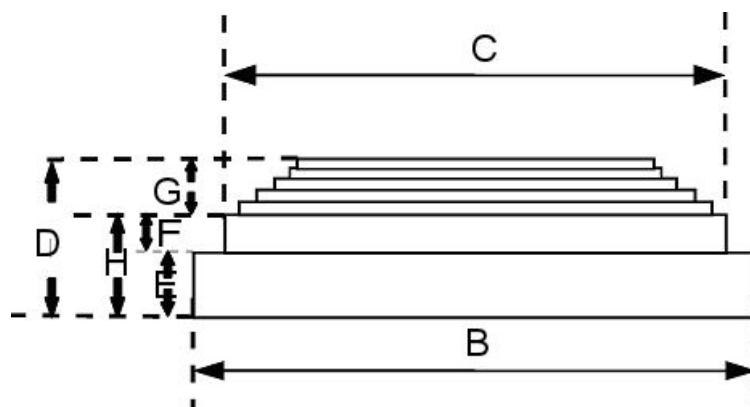
Diámetro	110 mm. (± 1 mm.)
Altura	25 a 26 mm.
Peso	105 g (± 5 g).

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.

6.3.7.1

Especificaciones Generales de los Platos



A - Peso	105 g ± 5 g	E - Altura de la base	11 mm. ± 1 mm.
B - Diámetro base	110 mm. ± 1 mm.	F - Altura del anillo de giro	7 mm. ± 1 mm.
C - Anillo de giro	95 mm. – 98 mm.	G - Altura del saliente*	8 mm. ± 1 mm.
D - Altura total	25 mm. – 26 mm.	H - Altura de la base y anillo	18 mm. ± 1 mm.

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

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

6.3.7.2 Platos “Flash”

- 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.
- En Clasificatorias y Desempates antes de las Finales se podrán usar platos “Flash” que contienen un polvo verde de material no tóxico.
- Si se lanza un plato de forma inadvertida con el mismo color externo, pero que contiene polvo de color incorrecto, el resultado obtenido de cualquier disparo deben ser registrados.
- En todos los casos en que se usen platos “Flash”, todas las normas para el uso de este tipo de platos deben aplicarse.

6.3.7.3

Prueba de Platos

Se puede utilizar un dispositivo de prueba para platos de arcilla con el fin de probar la fragilidad de los platos. Las normas para el uso de tales dispositivos serán establecidas por la ISSF y el Comité Técnico.



6.4 GALERIAS Y OTRAS INSTALACIONES

6.4.1 Requisitos Generales

- 6.4.1.1** Los requisitos mínimos para las instalaciones que alberguen Campeonatos de la ISSF se marcan en el Reglamento General de la ISSF, 3.5.1. Si bien estos son los requisitos mínimos, para los Campeonatos del Mundo y Copas del Mundo de Plato se recomienda cinco (5) canchas. Para las copas del mundo de Rifle/Pistola se recomienda 80 puestos de tiro a 10m y 80 a 50m.
- 6.4.1.2** Se requiere una amplia galería de Finales para los Campeonatos del Mundo y los Juegos Olímpicos y la ISSF recomienda que exista para las Copas del Mundo.
- 6.4.1.3** Las Confederaciones Continentales deben establecer sus requisitos mínimos para los campeonatos continentales.
- 6.4.1.4** Las canchas de Trap y Skeet se pueden combinar. Las canchas de Trap deben ser convertibles para Doble Trap a menos que existan canchas para Doble Trap. Si es posible, las Finales de Trap, Doble Trap y Skeet deben realizarse en la misma cancha.
- 6.4.1.5** El área usada por los deportistas, Árbitros de Galería y espectadores en las galerías de Rifle/Pistola deben estar protegidas 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.
- 6.4.1.6** Las galerías de 10 m deben estar instaladas bajo cubierta.
- 6.4.1.7** La ISSF recomienda que todos los campos nuevos deben ser accesibles para las personas con discapacidad. Los existentes deberán ser adaptados para hacer fácil el acceso a las personas con discapacidad.
- 6.4.1.8** Se recomienda que los campos que se usen para Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos estén terminados como mínimo con un (1) año de adelanto.
- 6.4.1.9** Los blancos electrónicos (EST's) de las marcas y modelos aprobados por la ISSF debe ser utilizado para las calificaciones y Finales de Rifle y Pistola en los Juegos Olímpicos y para finales de Copas del Mundo ISSF y en los Campeonatos del Mundo. Los EST's, serán utilizados, si es posible para las calificaciones de Rifle y Pistola en las Copas del Mundo
- 6.4.1.10** Los Delegados Técnicos son responsables de examinar las galerías y otras instalaciones para garantizar que cumplen con las normas de la ISSF y están preparadas para la realización del Campeonato. Los Delegados Técnicos deberán utilizar la lista de verificación para los Delegados Técnicos para analizar la organización, galerías e instalaciones (disponible en la Sede de la ISSF).
- 6.4.1.11** El (Los) Delegado(s) Técnico(s) puede aprobar las pequeñas desviaciones sobre las especificaciones en el Reglamento de la ISSF que no entren en conflicto con la intención y el espíritu del Reglamento de la ISSF, salvo que no haya desviaciones en las distancias de tiro o las medidas de los blancos.

6.4.2 Servicios Generales y Administrativos

Se deben proporcionar las siguientes instalaciones en las proximidades de las galerías de Tiro:

- a) Áreas para Deportistas de suficiente tamaño donde los deportistas puedan relajarse, cambiarse de ropa, etc;
- b) Zonas de vestuarios para los deportistas cerca de las galerías de Finales y las galerías para las Clasificatorias;
- c) Salas de reuniones para uso de los funcionarios de la ISSF, comités y los jurados;
- d) Habitaciones para oficinas, clasificación, confección de los resultados y almacenamiento de resultados objetivos y material necesario, etc;



- e) Una Tablón Principal para publicar los resultados oficiales y comunicaciones, y pequeños tabloncillos en cada galería para publicar los resultados preliminares, también debe colocarse un tablón de anuncios en el área de descanso de los deportistas;
- f) Zona segura para el almacenamiento de armas;
- g) Una zona de control de armas y equipo, con vestuarios;
- h) Una armería con bancos de trabajo adecuados;
- i) Las instalaciones gratuitas para armas de fuego y los fabricantes de equipos al servicio de sus productos;
- j) Debe estar disponible un espacio para las exhibiciones comerciales con un cargo adicional; se puede cobrar por dichas exhibiciones;
- k) Un restaurante o instalaciones para el servicio de alimentos y bebidas;
- l) Instalaciones sanitarias adecuadas;
- m) Internet inalámbrico y servicios de comunicación para correo electrónico, si es posible, conexiones de internet separadas para los diferentes servicios (servicio de resultados, la ISSF-TV, administración) y para el público;
- n) Un espacio para las ceremonias de ganadores;
- o) Instalaciones para los medios de comunicación, radio y representantes de televisión;
- p) Instalaciones médicas apropiadas e instalaciones para el Control Anti-Doping, con aseos,
- q) Posibilidad de aparcamiento

6.4.3 Normas Generales para las Galerías de Rifle/Pistola de 300, 50, 25 y 10 m.

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

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

6.4.3.3 El diseño y la construcción de las galerías debe tener en cuenta las siguientes características:

- a) El campo de tiro debe estar rodeado de tapias, si fuese necesario, por razones de seguridad;
- b) La protección contra la salida accidental de proyectiles puede resolverse por medio de sistemas de parabolas transversales, entre la línea de tiro y la línea de blancos;
- c) 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 las condiciones legales o climáticas lo requieren; y
- d) Las galerías de 300 m deberán tener al menos 290 m abiertos al cielo
- e) Las galerías de 50 m deberán tener al menos 45 m abiertos al cielo
- f) Las galerías de 25 m deberán tener al menos 12,5 m abiertos al cielo
- g) Las Galerías de Finales pueden ser abiertas o cerradas.

6.4.3.4 Debe haber suficiente espacio detrás de los puestos de tiro para que los Árbitros de Galería y el Jurado puedan realizar sus cometidos. Debe existir espacio para los **espectadores**. Esta zona debe estar separada de la correspondiente a los deportistas y Oficiales por una barra apropiada, situada, por lo menos, 5 m detrás de la línea de tiro.



6.4.3.5 Cada galería de tiro debe estar provista de un gran reloj, en cada extremo de la sala, que pueda ser visto claramente por deportistas y árbitros. La zona de preparación para las finales solo debe tener un reloj. Los relojes deberán estar sincronizados para mostrar la misma hora. La galería de Finales de Rifle y Pistola deberá estar provista de un reloj de cuenta atrás que muestre el tiempo que queda para cada disparo.

6.4.3.6 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.

Para blancos a 25 m cada grupo de cinco (5) se numeraran con letras, comenzando por el grupo "A" en el lado izquierdo. Los blancos de 25m, también deben ser numerados individualmente con números 11-20 para los blancos en los grupos A y B, los números 21-30 para los grupos C y D, etc.

6.4.4 Banderas de Viento para Campos de 50 m y 300 m

6.4.4.1 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 deportista de su blanco. El color de las banderas testigo de viento debe estar en contraste con el fondo. Las banderas testigo de viento con doble color o rayadas están permitidas y recomendadas.

6.4.4.2 Ubicación y Dimensión de las Banderas 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.

6.4.4.3 En las galerías de 50 m, las banderas testigo de viento se colocarán a las 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 colocadas próximas a la línea de visión los deportistas sin impedir la seguridad.

6.4.4.4 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.

6.4.4.5 En los campos de 300 m las banderas testigo de viento se colocarán a las distancias de la línea de tiro, sobre las líneas imaginarias que separan cada cuatro (4) puestos de tiro y sus correspondientes blancos del siguiente puesto y blanco. Las banderas deben ser colocadas próximas a la línea de visión los deportistas sin impedir la seguridad.

6.4.4.6 Los deportistas deberán comprobar que las banderas testigo no ocultan ni ocultaran sus blancos. Esta comprobación deberá realizarse antes de que el tiempo de preparación comience. Solo los árbitros de Galería o los miembros del jurado pueden recolocar las banderas.

6.4.4.7 Se prohíben los indicadores de viento particulares y la recolocación de banderas.

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

6.4.5 Distancias de Tiro

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



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

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

6.4.5.3 En campos combinados de Rifle, 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.

6.4.5.4 La línea de tiro debe estar claramente señalada. La distancia de tiro debe ser medida desde el frente del blanco hasta la línea del Puesto de Tiro del lado más próximo al deportista. 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.

6.4.6 Altura del Centro del Blanco

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	+ 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.).

6.4.6.2 Variaciones Horizontales entre Centros de los Blancos a 300, 50 y 10 m

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
50 m	0,75 m
10 m	0,25 m

6.4.6.3 Variaciones Horizontales de los Puestos de Tiro a 50 y 10 m, Blanco Móvil y de Pistola a 25 m

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

- para las galerías de Pistola Tiro Rapado debe corresponder con el centro del grupo de cinco blancos (5);
- para los campos de tiro de Blanco Móvil, coincidiendo con el centro de la abertura;



- c) 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

6.4.7 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.

- 6.4.7.1 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

6.4.7.2 Equipamiento de los puestos de tiro. Deben equiparse los puestos de tiro con:

- Un banco o mesilla movable o ajustable, de 0,7 m a 1 m de alto;
- 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 80 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;
- una silla o taburete para el deportista en las galerías para las Clasificatorias; pero no se puede colocar cerca de los puestos de tiro en las galerías de finales ninguna silla o taburete para los deportistas;
- en galerías nuevas no se recomienda paravientos 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 los puestos.
- si se usan blancos de papel, se puede proveer de un pupitre y silla y un catalejo para el Secretario de Puesto;
- 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 deportistas; y
- 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;

6.4.8 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 deportista en la posición de tendido pueda poner su pierna izquierda en el puesto vecino sin molestar a ese deportista.



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

- a) Las dimensiones del puesto de tiro no deben ser inferiores a 1,25 m de ancho x 2,5 m de largo,
- b) si el puesto de tiro se usa también para tiro a 300 m, Las dimensiones del puesto de tiro no deben ser inferiores a 1,60 m de ancho.

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

- a) El puesto de tiro debe tener 1 m. de ancho, como mínimo.
- b) El borde visible más cercano del banco o mesa debe estar ubicado 10 cm. delante de la línea de tiro.
- c) Las galerías de 10 m deben estar equipadas con transportadores de blancos electromecánicos o cambiadores, o blancos electrónicos.

6.4.11 Normas para los Galerías y Puestos de Tiro de Pistola a 25 m

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

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

6.4.11.3 En las pruebas de 25 m los blancos se colocarán en grupos de cinco (5), para Pistola de Tiro Rápido; grupos de cinco (5) o excepcionalmente cuatro (4) o tres (3) pueden usarse para modalidades de Pistola 25 m, Pistola Fuego Central y Pistola Standard.

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

6.4.11.5 Las galerías de 25m pueden ser abiertas o divididas por pasillos protegidos. En los campos abiertos, los árbitros de clasificación pasan de la zona de la línea de fuego a los blancos. Si existen los pasillos protegidos, deben permitir que el personal de galería se mueva de forma segura desde la línea de tiro hacia la línea de blancos. Cuando se utilizan los pasillos protegidos deberá estar disponible un sistema de control de seguridad.

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

6.4.11.7 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

6.4.11.8 Los puestos de tiro deben estar separados por medio de **pantallas transparentes** que protejan a los deportistas de la expulsión de vainas y permitan a los árbitros la visibilidad sobre los deportistas. Las pantallas deben colocarse o colgarse próximas a la zona de colocación de las pistolas para realizar los disparos y ser lo suficientemente grandes para evitar que golpeen las vainas expulsadas a otros deportistas. Las pantallas deben dejar tanto a los árbitros como espectadores ver a los deportistas. *Nota: Las pantallas de gran tamaño que fueron requeridas por las normas anteriores y que se hayan instalado en muchas galerías pueden seguir utilizándose hasta el 2014.*

6.4.11.9 Deben colocarse líneas a 45 grados en las paredes de la galería o los divisores de secciones a la izquierda o a la derecha de los puestos de tiro.



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

- un banco o mesa movable o ajustable, de aproximadamente 0,5 m x 0,6 m de tamaño y de 0,7 m a 1,0 m de alto;
- una silla o taburete para el deportista en las galerías de calificación; pero no se puede colocar cerca de los puestos de tiro en las galerías de finales ninguna silla o taburete para los deportistas;
- si se usan blancos de papel, se puede proveer de un pupitre y silla y un catalejo para el Secretario de Puesto;
- 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 deportistas.

6.4.11.11 **Galerías para pruebas de funcionamiento.** Se debe proporcionar a los deportistas galerías sin blancos para pruebas de funcionamiento de las armas.

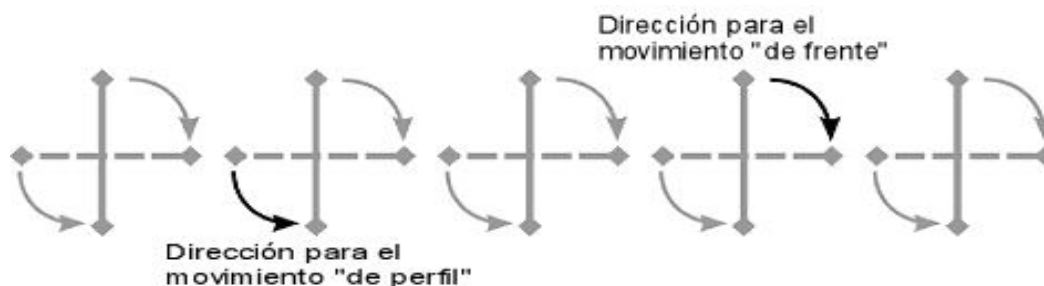
6.4.12 Normas para las Instalaciones de 25 m con Blancos Giratorios

Los armazones para el modalidad de Pistola Tiro Rápido 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).

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

- El tiempo de giro para ponerse de frente al deportista no debe exceder de 0,3 segundos.
- Cuando hayan girado los blancos no debe percibirse ninguna vibración que distraiga al deportista.
- Vistos desde la parte superior, los blancos deben girar en el sentido de las agujas del reloj para ponerse de frente, y en sentido contrario a las agujas del reloj para ponerse de perfil.

Rotación de los Blancos Giratorios



- Los blancos en una sección deben girar todos simultáneamente siendo esto efectuado mediante un mecanismo que proporcione eficacia en la operación y precisión en los tiempos.

6.4.12.2 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).

- El tiempo debe comenzar al iniciarse el movimiento de los blancos para ponerse de frente y termina en el momento en que empiezan a girar en sentido contrario.



- b) Si el tiempo es menor que el especificado, o mayor, en más de 0,2 segundos, el Arbitro actuando por iniciativa propia o a instrucción de un Miembro del Jurado debe detener el tiro, con objeto de regular el mecanismo de tiempo. En tales casos, el Jurado puede posponer el comienzo o la reanudación del tiro.

6.4.12.3 Los **Tiempos de exposición** para pruebas a 25 m son:

- a) Pistola Tiro Rápido: 8, 6 y 4 segundos;
- b) Pistola Standard: 150, 20 y 10 segundos;
- c) Pistola 25 m mujeres y Pistola Fuego Central, 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);
- d) Para todos los tiempos en la posición de frente se permite una tolerancia de +0,2 segundos a 0,0 segundos.

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

6.4.13 **Normas para blancos Electrónicos a 25 m**

Cuando se utilizan blancos electrónicos, el tiempo se debe ajustar añadiendo un total de 0,3 segundos para cada tiempo establecido. Esto incluye un tiempo extra al establecido para disparar de 0,1 segundos (tolerancia), además de un "tiempo de retraso" de + 0,2 segundo. El tiempo extra posterior al tiempo de disparo asegura que habrían sido válidos los "disparos rasgados" en los blancos de papel giratorios.

6.4.14 **Condiciones de Luz para Galerías Cubiertas (Lux)**

Galería Cubierta	General		Blancos	
	Mínimo	Mínimo	Mínimo	Mínimo Recomendado
10 m	300	500	1500	1800
BM 10 m	300	500	1000	1000
25 m	300	500	1500	2500
50 m	300	500	1500	3000

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

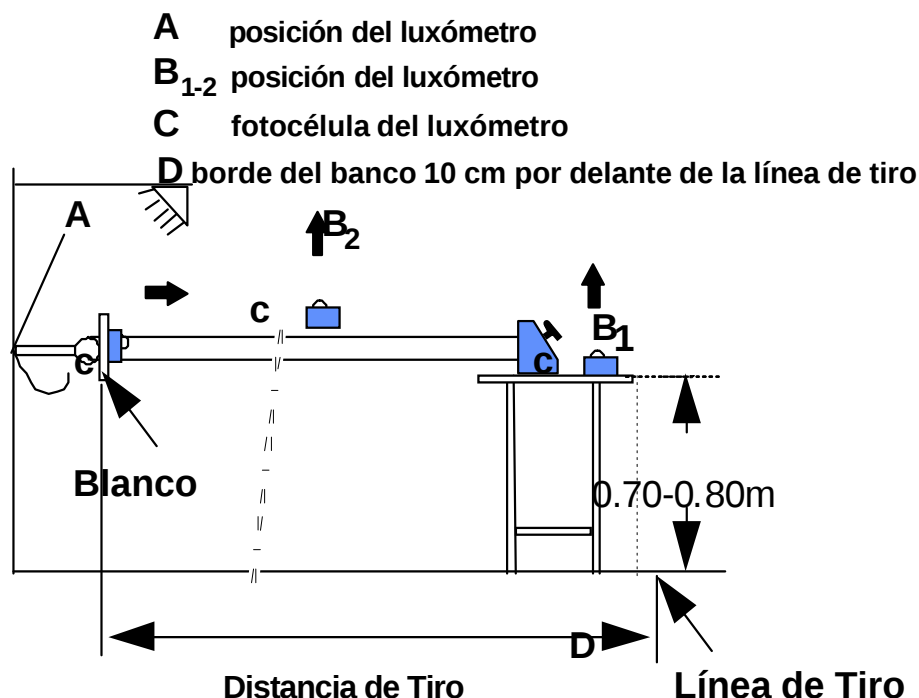
6.4.14.1 Todas las galerías cerradas deben tener iluminación artificial que proporcione la luz necesaria, sin brillos ni sombras molestas en los blancos o puestos de tiro. El fondo detrás de los blancos debe ser no-reflectante, y de un color neutro suave.

6.4.14.2 La medición de la luz del blanco debe hacerse con el aparato de medida situado a nivel del blanco y apuntando hacia el puesto de tiro (A).

6.4.14.3 La medición de la iluminación general del campo debe hacerse situando el aparato de medida en el puesto de tiro (B1) y a mitad de camino entre el puesto de tiro y la línea de blancos (B2) con el aparato dirigido hacia la iluminación del techo.



Medidas de Luz en Galerías Cubiertas



6.4.15 Normas Generales para los Campos de Tiro de Blanco Móvil

- 6.4.15.1** El campo debe estar dispuesto de manera que el blanco corra horizontalmente en ambas direcciones a través de una zona abierta con una velocidad constante. El espacio, donde puede dispararse al blanco, se llama «abertura». El movimiento del blanco a lo largo de la abertura se llama «carrera».
- 6.4.15.2** Los muros protectores a ambos lados de la abertura deben tener una altura tal que ninguna parte del blanco sea visible hasta que no llegue a la abertura. Los bordes deben tener un color diferente al del blanco.
- 6.4.15.3** Los blancos para 50 m se colocan sobre un carrito o transportador, construido de tal forma que los dos blancos (uno corriendo hacia la izquierda y otro hacia la derecha) puedan verse alternativamente. El carrito puede deslizarse mediante raíles, cables o sistema similar y debe ser movido con una unidad de mando en la que pueda regularse la velocidad con precisión. Los blancos para 10 m no se cambian para las carreras a izquierda y a derecha.
- 6.4.15.4** Los campos deben construirse de modo que eviten cualquier peligro a las personas durante el tiro.
- 6.4.15.5** El puesto de tiro debe estar dispuesto de modo que los espectadores vean al deportista. El puesto de tiro debe estar protegido de la lluvia. El deportista debe también estar protegido del sol y del viento, si ello no impide a los espectadores observarlo.
- 6.4.15.6** El puesto de tiro debe tener como mínimo 1 m de ancho y debe estar alineado con el eje de la línea de tiro. El puesto de tiro para entrenamientos en seco debe estar situado a la izquierda del puesto de tiro. El puesto de tiro debe estar resguardado por ambos lados con separadores, de tal modo que el deportista no sea perturbado por los disparos o entrenamiento en seco del otro deportista, o cualquier otra influencia ajena a él. Los separadores entre el puesto de tiro y el puesto de entrenamientos en seco deben no ser más largos de lo que permita al deportista del puesto de tiro en seco ver la posición de preparado del deportista en competición observando el movimiento de la boca de fuego de su carabina.
- 6.4.15.7** Delante del deportista debe haber un banco o una mesa de 0,7 m – 1,00 m de altura.



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

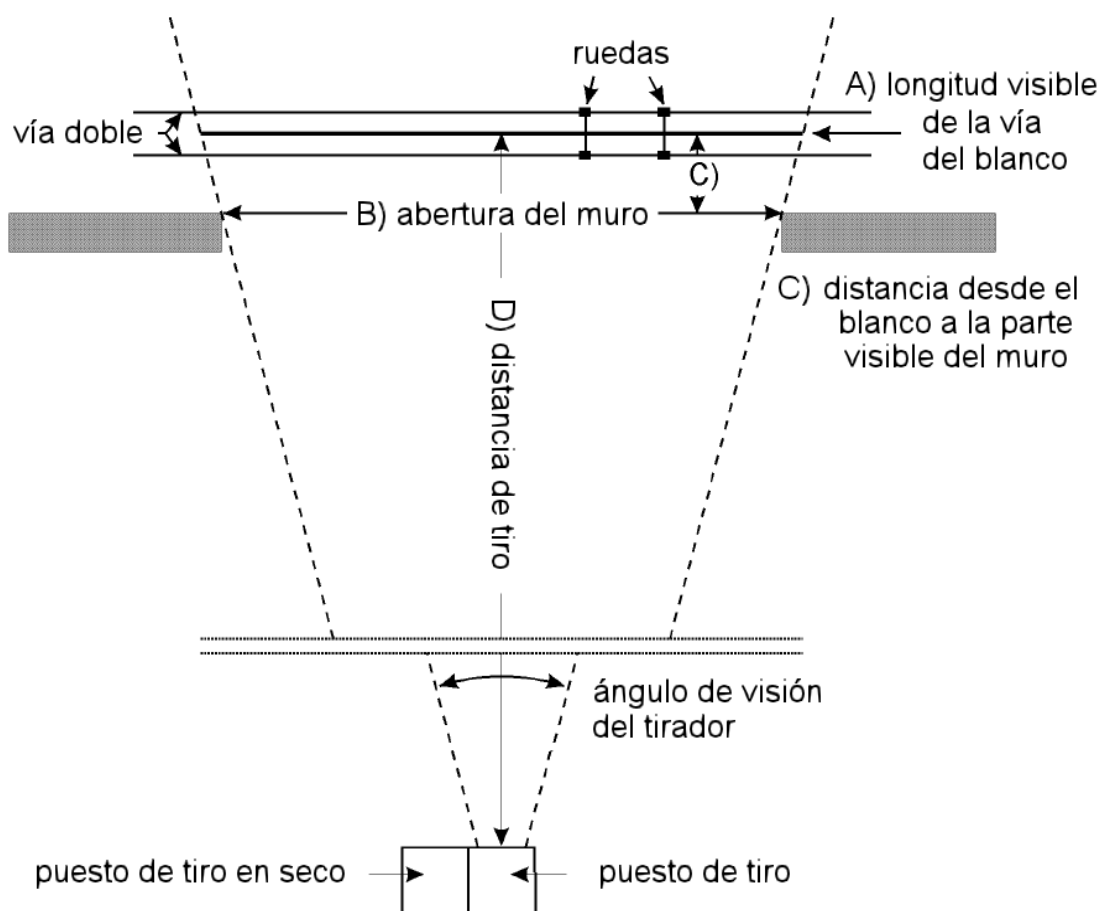
6.4.15.9 Los tiempos de carrera del blanco son:

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

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

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

6.4.16 Campos de Blanco Móvil





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

6.4.16.1 Normas Especiales para Galerías de Blanco Móvil a 50 m

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

6.4.16.2 Normas Especiales para Galerías de Blanco Móvil a 10 m

- Si el cambio de blancos y la puntuación de los disparos se hace detrás del transportador del blanco, debe 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 supervisado por un miembro del jurado.
- 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.
- La longitud visible desde la línea de tiro de la vía del blanco, debe ser:
2,00 m (+ 0.01 m / 0,00 m). 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.
- 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.
- Cuando se usen ESTs 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.

6.4.17 Normas Generales para los Campos de Plato

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



- 6.4.17.2** Los nuevos campos de plato deben construirse donde se juzgue necesario con una zona razonable de nivel de caída del disparo y libre de obstáculos para permitir mecanismos de recuperación y el reciclado del plomo de los perdigones.

6.4.18 **Especificaciones de las Instalaciones de Trap**
6.4.18.1 **El Foso**

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

6.4.18.2 **La Distancia entre Fosos**

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

6.4.18.3 **Máquinas Lanzadoras de Platos**

Cada foso debe tener 15 máquinas fijas al suelo o 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.

- a) En caso de que se utilicen máquinas en las que la lanzadera gire en el sentido de las agujas del reloj, la distancia entre la máquina de la izquierda (visto desde detrás) y la del centro de cada grupo puede reducirse a menos del indicado 1,00 m a 1,10 m (ver también artículo 6.4.20.1).
- b) 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.
- c) Las máquinas deben dispararse por sistema eléctrico-manual o eléctrico microfónicos. El sistema de control debe estar situado en tal posición que el «pulier» pueda ver y oír claramente la señal del deportista. Los aparatos de disparo deben garantizar la misma distribución de los platos a cada deportista en una serie de 25 platos. Esta distribución debe ser: 10 platos a la derecha, 10 platos a la izquierda y 5 platos al centro. Con la distribución correcta, en una serie de 25 platos cada grupo de máquinas debe lanzar dos platos de la máquina izquierda, dos de la máquina derecha y uno de la máquina central, según van avanzando los deportistas del puesto 1 al 5. Después de cada cinco platos, la aguja del selector debe variar un punto.

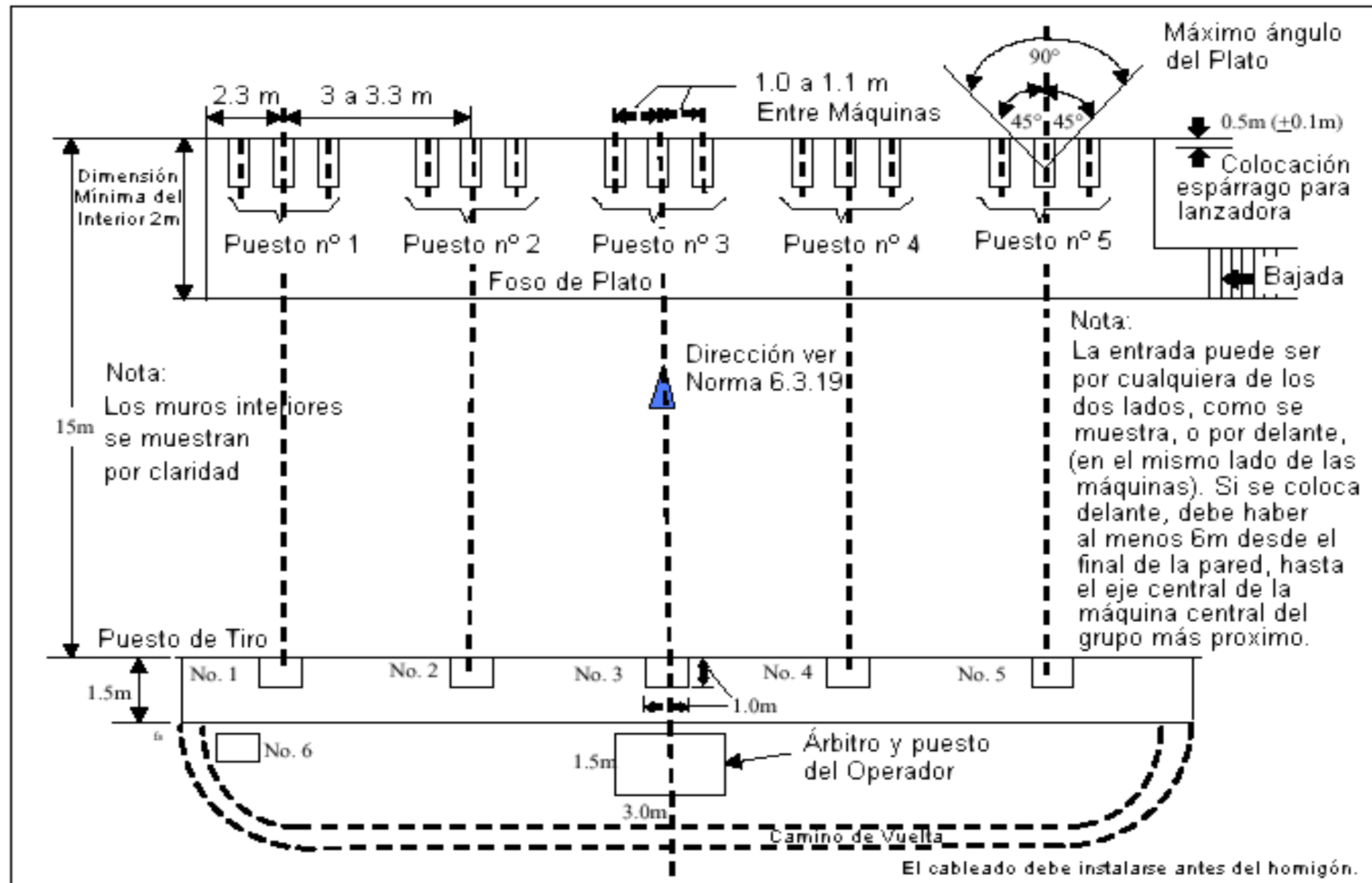


- d) Los cinco (5) puestos de tiro deben estar dispuestos en una línea recta, a una distancia hacia atrás de 15 m del borde delantero del foso. Cada puesto de tiro debe estar indicado por un cuadrado, de 1 m por 1 m delimitado claramente, que está centrado sobre una línea perpendicular a la línea de puesto de tiro y que se prolonga hacia la marca pintada que indica el punto de lanzamiento a cero grados sobre la máquina central de cada grupo de tres. Debe estar marcado un sexto puesto, a unos dos metros hacia atrás y ligeramente a la izquierda del puesto 1, donde debe situarse el deportista número 6. Los seis puestos deben estar provistos de una mesa o banco donde los deportistas puedan colocar sus cartuchos sobrantes y otros accesorios. Los puestos deben ser firmes y nivelados en todas direcciones. Cada puesto debe tener una pieza de madera o trozo de alfombra o de goma de unos 15 cm, cuadrado o redondo, sobre el cual el deportista pueda descansar su arma.
- e) Para las Finales de Trap debe montarse una lámpara coloreada de intensidad media en cada pie de microfono a una altura de 40 cm a 75 cm. Indicando cuando el micrófono está "vivo". El sistema de la lámpara debe estar construido para indicar una "pausa" (micrófono "muerto") de 12 segundos después de que cada deportista ha disparado un número de platos predeterminados. Al final de la de la pausa, el árbitro debe ordenar "PREPARADOS" y el deportista que va a disparar tendrá otros 12 sec. de tiempo de preparación para solicitar /pedir el plato.
- f) 3 o 4 metros detrás de la línea de puestos de tiro debe hacerse un camino de uso obligatorio para los deportistas que pasan del puesto 5 al puesto 6. Los deportistas no deben circular entre este camino y los puestos de tiro. Deberá colocarse un cable, cuerda u otro tipo de barrera conveniente entre 7 m y 10 m por detrás del camino de vuelta. No se permite la presencia de ningún espectador a partir de esta barrera. Árbitros y Jueces son responsables del cumplimiento de esta norma. Los puestos de tiro, el puesto del árbitro y del operador deben tener una protección adecuada para el sol y la lluvia.



6.4.18.3.1

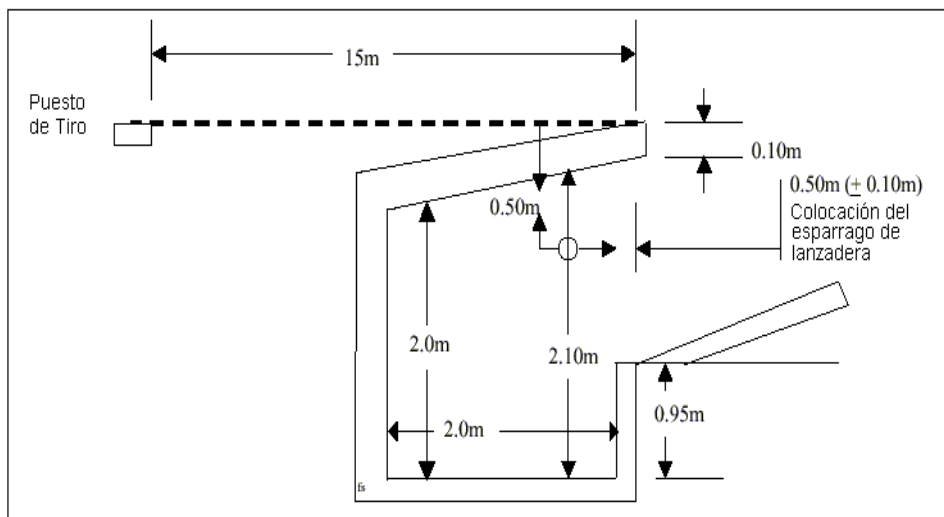
Cancha de Trap





6.4.19

Sección Foso, Foso y Doble Trap



6.4.20

Normas para Canchas de Doble Trap

6.4.20.1

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 normas de Doble Trap.

6.3.20.2

Distancias entre Fosos

6.4.20.2.1

Ver artículo 6.4.18.2 cuando se empleen Fosos de Trap.

6.4.20.2.2

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

6.4.20.2.3

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 6.4.18.3). Las máquinas número 1 y 3 deben estar a un mínimo de 1,50 m de las paredes traseras.

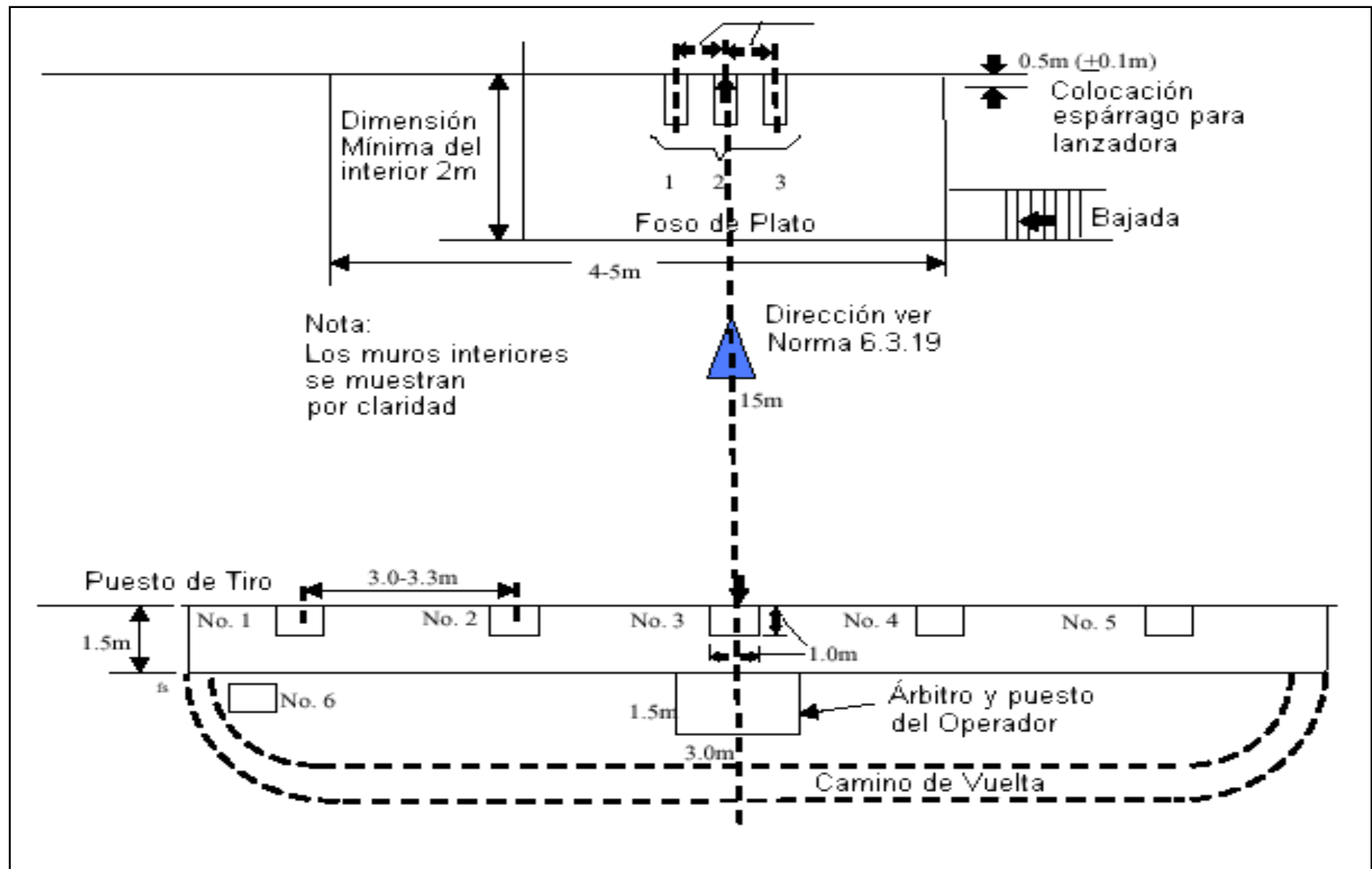
- a) Las máquinas deben instalarse en el foso de forma que el espárrago sobre el que gira la máquina esté a 0,50 m ($\pm 0,10$ m) por debajo de la parte superior del techo del foso y situado a 0,50 m hacia atrás ($\pm 0,10$ m) del borde delantero del techo, cuando la máquina está ajustada a 2 m de altura (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.



- b) Las máquinas deben dispararse por sistemas eléctrico-manuales o eléctrico microfónicos. El sistema de control debe estar situado de tal manera que el «pulier» pueda ver y oír claramente la señal del deportista. Para todas las Competiciones de la ISSF debe usarse un “Cronometro” (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 deportista. 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.
- c) 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 deportista 6 al comienzo de la competición. Los seis puestos deben estar provistos de una mesa o banco donde los deportistas pueden colocar sus cartuchos sobrantes y accesorios de tiro. Los puestos deben ser firmes y nivelados en todas las direcciones y deben estar al mismo nivel que el borde frontal del techo del foso. Cada puesto (6) debe contar con una pieza de madera o trozo de alfombra o de goma de unos 15 cm, cuadrado o redondo, sobre el cual el deportista puede apoyar su arma.
- d) Para las Finales de Trap debe montarse una lámpara coloreada de intensidad media en cada pie de micrófono a una altura de 40 cm a 75 cm. Indicando cuando el micrófono está “vivo”. El sistema de la lámpara debe estar construido para indicar una “pausa” (micrófono “muerto”) de 12 segundos después de que cada deportista ha disparado un número de platos predeterminados. Al final de la de la pausa, el árbitro debe ordenar "PREPARADOS" y el deportista que va a disparar tendrá otros 12 sec. de tiempo de preparación para solicitar /pedir el plato.
- e) 3 o 4 metros detrás de la línea de puestos de tiro debe hacerse un camino de uso obligatorio para los deportistas que pasan del puesto 5 al puesto 6. Los deportistas no deben circular entre este camino y los puestos de tiro. Deberá colocarse un cable, cuerda u otro tipo de barrera conveniente entre 7 m y 10 m por detrás del camino de vuelta. No se permite ningún espectador a partir de esta barrera. Árbitros y Jueces son responsables del cumplimiento de esta norma. Los puestos de tiro, el puesto del árbitro y del operador deben tener una protección adecuada para el sol y la lluvia.



6.4.20.2.4 Cancha Separada de Doble Trap – 3 Máquinas





6.4.21 Normas para las Canchas de Skeet

6.4.21.1

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.

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

6.4.21.2 Distancias, Ángulos y Alturas del Plato

- Cada caseta debe contener una máquina (máquina lanzadora de platos) en posición fija.
- 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.
- 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.
- En condiciones de tiempo en calma, el plato debe alcanzar una distancia de $68 \text{ m} \pm 1 \text{ m}$, 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.
- Los límites de tiro desde los puestos 1 al 7 son $40,3 \text{ m} \pm 0,1 \text{ m}$ desde la fachada de cada caseta. Para el puesto 8, el límite de tiro se determina por el punto de cruce entre una línea recta que va desde el puesto 4 al 8 y el punto de cruce de platos. Deben colocarse las marcas convenientes en la trayectoria del vuelo del plato, en puntos situados a $40,3 \text{ m} \pm 0,1 \text{ m}$ de ambas casetas, para indicar los límites de tiro. Marcas similares deben colocarse a 67 m y a 69 m para indicar la distancia de un plato normal.

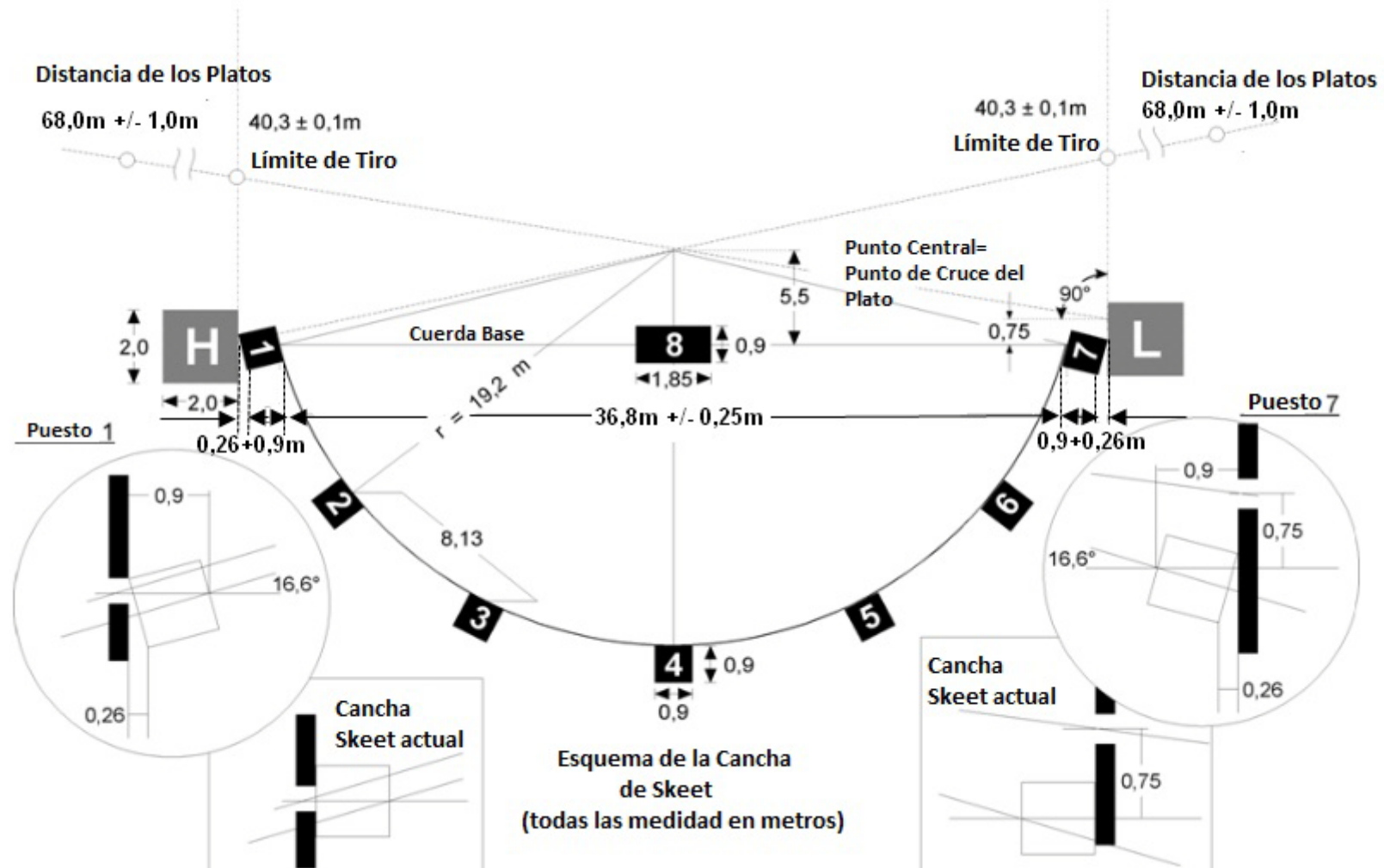


- f) Debe instalarse una pantalla de seguridad en la abertura de cada caseta para que la persona encargada de la máquina no esté a la vista del deportista cuando éste ocupe cualquier puesto. Esta precaución es obligatoria como medida de seguridad para proteger al operador de posibles lesiones por disparos directos o de rebotes. Debe colocarse una barrera de alambre o de cuerda situada de 7 m. a 10 m. detrás del puesto 4, paralela a la base de la cuerda. No se permite a ningún espectador entrar dentro de esta barrera. El Árbitro o los Miembros del Jurado son responsables del cumplimiento de esta norma.
- g) Las máquinas deben dispararse mediante un sistema eléctrico-manual o eléctrico-microfónico con temporizador que debe estar instalado de forma que permita al operador (palier) 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 deportista ha pedido su plato, retenga el lanzamiento de los platos con un retraso indeterminado, variando desde un lanzamiento instantáneo hasta un retraso máximo de 3 segundos después de que el deportista haya pedido el plato. Debe diseñarse el dispositivo de lanzamiento de tal forma que funcione pulsando un (1) solo botón (o interruptor) en los lanzamientos de dobles.
- h) 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.
- i) Una luz de color debe fijarse en el exterior tanto de la caseta alta como de la baja. Las lámparas deben encenderse de inmediato cuando el Pulier 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.



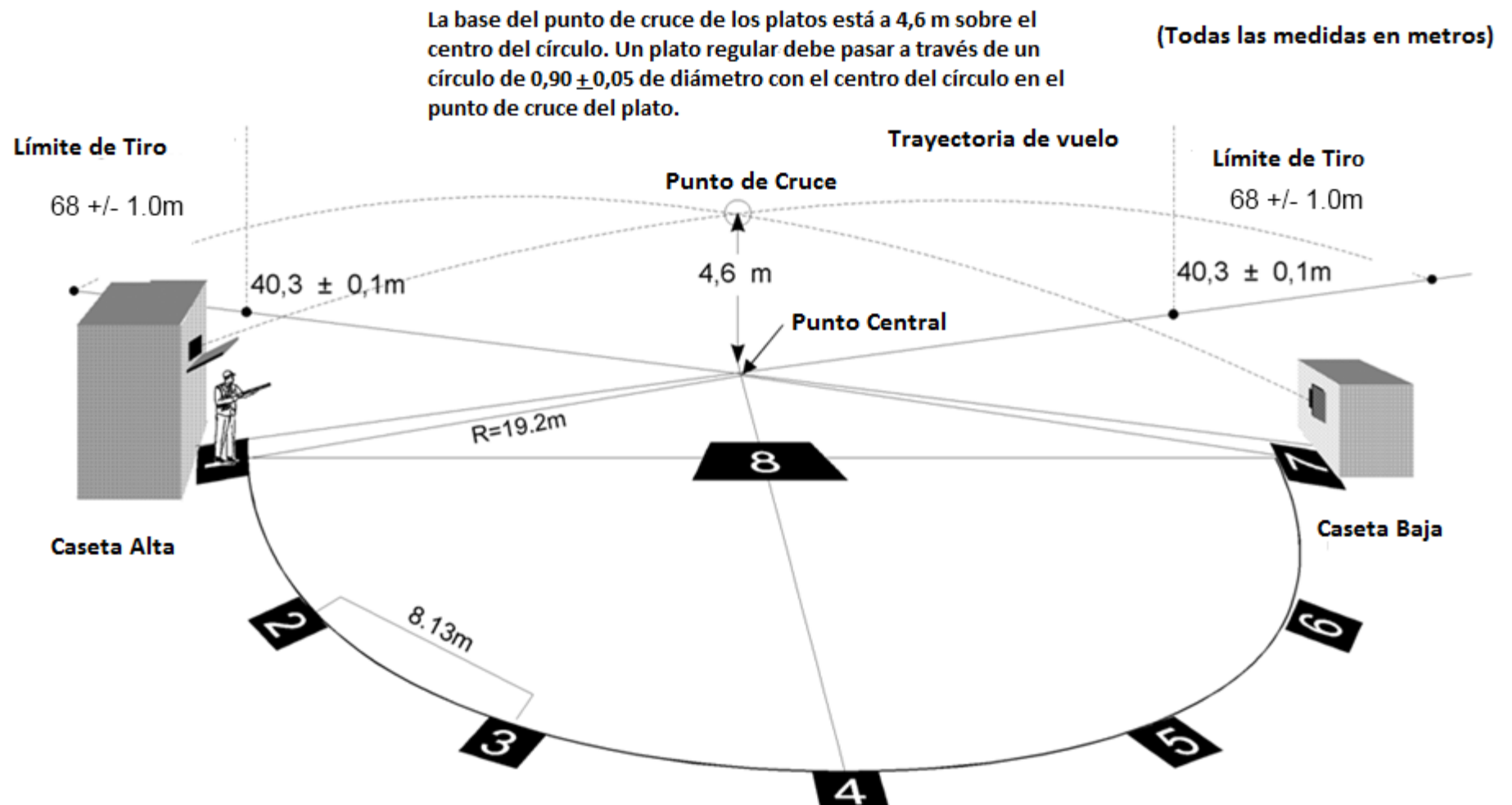
6.4.21.3 Esquema de la Cancha de Skeet

Todas las nuevas canchas de Skeet deben cumplir con estas especificaciones. Las canchas de Skeet construidas antes de 2013, con los puestos 1 y 7 enfrentados a las casetas de salida continuarán siendo aceptadas para los Campeonatos de la ISSF.





6.4.21.4 Vista de la Cancha de Skeet





6.5

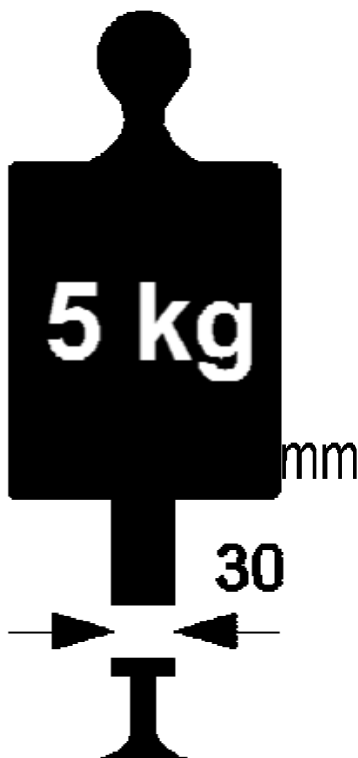
INSTRUMENTOS Y EQUIPOS DE MEDICION

- a) El Comité de Organización debe proveer un juego completo de equipos e instrumentos para el Control de Equipos durante los Campeonatos ISSF.
- b) En la sede de la ISSF existe una lista detallada de los instrumentos de control del material que se necesitan para la realización de las pruebas de equipos de control y sus requisitos y especificaciones.
- c) El Delegado Técnico de la ISSF o el Presidente del Jurado de Control de Equipo debe examinar y aprobar todos los equipos e instrumentos antes de la competición.
- d) Los test de calibración de los equipos de prueba para poder usarlos en el control de equipos se encuentra disponible en la sede de la ISSF; y debe ser utilizado para calibrar los instrumentos antes de cada día de entrenamiento y cuando se produzca una descalificación durante el chequeo post- competición. El Formulario sobre el informe de calibración está disponible en la sede de la ISSF.
- e) Los aparatos de medición utilizados para la prueba del espesor, rigidez y la flexibilidad de la ropa de los deportistas deben estar contruidos de acuerdo con esta norma (ver Norma 6.5.1 más adelante) y estar aprobados por el Comité Técnico de la ISSF

6.5.1

Equipo de Medición de Espesores

El aparato utilizado para medir el grosor de la ropa y calzado debe ser capaz de medir una décima (0.1 mm.) de milímetro. Las medidas deben ser realizadas aplicando un peso de 5 Kg. (de carga). El aparato debe tener dos (2) superficies redondas y planas de 30 mm. de diámetro cada una, situadas una frente a otra.



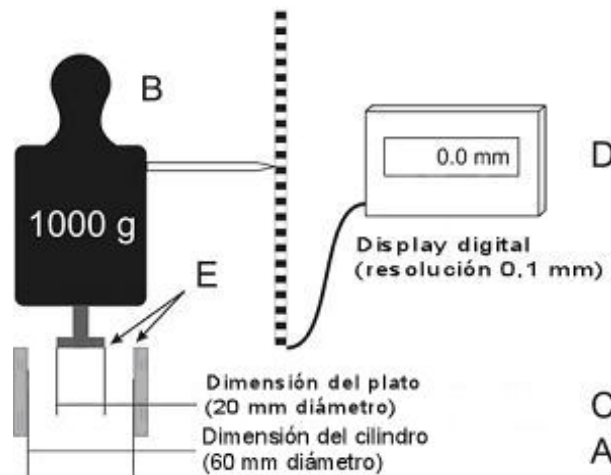


6.5.2

Equipo de medición de Rigidez

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

A	Cilindro de Medida	=	60 mm de Diámetro
B	Peso de Medida	=	1000 g (incluido la empuñadura y la placa de medida C)
C	Placa de Medida	=	20 mm de Diámetro
D	Plantilla Digital		resolución 0,1 mm
E	El redondeo de los bordes de la Placa de Medida (C) y el Cilindro de Medida (A) no deben tener un redondeo superior a 0,5 mm de radio.		

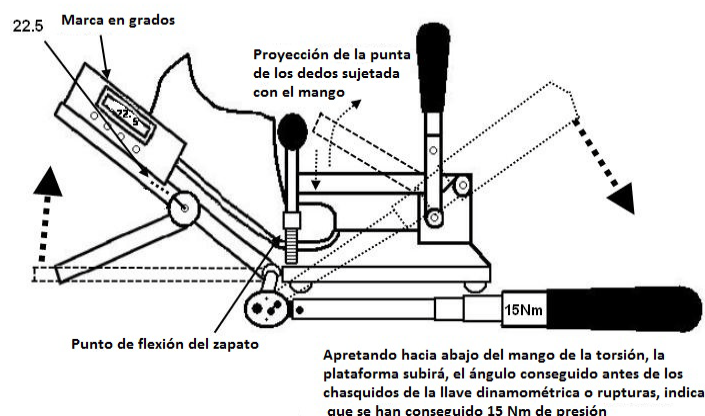


- Las mediciones de rigidez se deben hacer con la tela / material en plano, sin estirar, sobre el cilindro de medición "A".
- El peso de medición "B" presiona la placa de medición "C" sobre la tela / material en el cilindro de medición "A".

6.5.3

Equipo de medición de la flexibilidad de la suela de los zapatos

El dispositivo utilizado para medir la flexibilidad de la suela de los zapatos debe ser capaz de medir con precisión, en grados, la flexibilidad de la suela del zapato aplicando una cantidad exacta de presión hacia arriba (NM).





6.6 ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS

6.6.1 Programa y Calendario del Campeonato

6.6.1.1 El Comité de Organización debe elaborar un **Programa** del Campeonato, incluyendo invitaciones, calendarios, el símbolo oficial o logo y la entrada, y lo presentará al Secretario General para su examen y aprobación (artículo 3.7.2). Los programas de los Campeonatos del Mundo deberán presentarse con quince (15) meses de anticipación. Los programas para las Copas del Mundo deberán presentarse al Secretario General a más tardar el 1 de noviembre del año anterior al año de la Copa del Mundo.

6.6.1.2 El delegado del Comité Organizador y el Delegado Técnico deberán preparar un calendario detallado de los acontecimientos de cada campeonato (artículo 3.7.2.1.1). Los Horarios del campeonato debe incluir un día de llegada, al menos un día de entrenamiento oficial, los días de competición necesarios y un día de salida. Los Horarios del Campeonato del Mundo, deben incluir los días de entrenamiento y las ceremonias de apertura y cierre, no debe exceder de 16 días. Las escalas pueden ser abiertas por días adicionales de formación antes de la fecha oficial de entrenamiento a elección del Comité Organizador.

6.6.1.3 El Comité Organizador y el Delegado Técnico debe establecer la **entrada máxima** (capacidad Galería) para cada modalidad en el programa, teniendo en cuenta si sólo se aceptarán inscripciones con MQS, las horas de tiempo de disparo disponibles, el número de tandas, las escuadras, puestos de tiro, etc.

6.6.1.4 El **Programa Oficial**, aprobado por el Secretario General, debe ser publicado por el Comité Organizador y se envía a todas las Federaciones Miembro ISSF doce (12) meses de anticipación para los Campeonatos del Mundo o cinco (5) meses de antelación para Copas del Mundo.

6.6.1.5 El horario definitivo con las fechas y horarios de entrenamiento oficial, entrenamiento Pre-Modalidad, tandas, tandas de Calificación y Eliminatoria y Finales deben estar preparados tan pronto como sea posible después de la fecha límite de inscripción definitiva. El Horario Final debe ser aprobado por el Delegado Técnico.

6.6.2 Entrenamiento

6.6.2.1 **Entrenamiento Oficial.** Por Copas del Mundo, se debe programar un día completo de entrenamiento oficial durante el día siguiente a la fecha oficial de llegada. Se pueden programar días adicionales de entrenamiento oficial para los Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo.

6.6.2.2 **Entrenamiento Pre-Competición (PET).** Antes de cada modalidad se debe disponer de entrenamiento para todas las modalidades del programa el día antes de que comience la competición. Para las modalidades Rifle, Pistola y Blanco Móvil, cada deportista debe poder entrenar en su puesto de competición asignado durante un mínimo de 40 minutos por tanda (30 minutos por tanda para Pistola de Tiro Rápido) el día antes de la modalidad,. Esto se añade a la jornada de entrenamiento oficial (s) en el programa (para Plato, ver Norma 9.6.2.1).

6.6.2.3 **Entrenamiento no oficial.** Además del entrenamiento oficial y entrenamiento Pre-modalidad programado, los deportistas pueden tener oportunidades adicionales para entrenar, si lo permiten los campos de tiro y el personal disponible.



6.6.3 Las Tandas y confirmación de tandas

Las Federaciones Nacionales deben presentar sus inscripciones a la ISSF antes de la Fecha Límite de inscripción definitiva 30 días antes de la fecha de llegada (Norma 3.7.3.2).

- a) Las Inscripciones fuera de plazo podrán presentarse hasta tres días antes del día de llegada, pagando una penalización y si existen espacios disponibles en las tandas (Norma 3.7.3.4).
- b) Las confirmaciones de inscripción y el pago de derechos de inscripción correspondientes al Comité de Organización debe realizarse por los jefes del equipo a su llegada (Norma 3.7.4).
- c) Los cambios de tanda sólo se pueden realizar de acuerdo con la Norma 3.7.3. Los cambios de tandas debe realizarse a más tardar a las 12:00 horas del día anterior a la lista de formación previa de la modalidad para una modalidad en particular.

6.6.4 Reunión Técnica

Se debe programar una reunión técnica llevada a cabo por el Director de Competición y el Delegado Técnico(s) el día anterior al primer día de competición para informar a los jefes de equipo de los detalles de la competición y los cambios de horario.

6.6.5 Listas de salida

- Las listas de salida con los puestos de tiro y las asignaciones de tanda deben publicarse y distribuirse a más tardar a las 16:00 horas el día antes de la lista de formación previa de las modalidades.
- Sustituciones. Un deportista, de un equipo en una modalidad, puede reemplazarse por un deportista ya registrado antes de 30 min. antes de la hora de inicio programada para esa modalidad. Esta norma también se aplica para las competiciones compuestas de varias fases o que se lleven a cabo durante varios días.

6.6.6 Principios para la asignación de puestos de tiro

- a) La asignación aleatoria de los deportistas y las tandas debe hacerse bajo la supervisión del Delegado Técnico con un programa de informático diseñado para este propósito o por sorteo;
- b) Como los sorteos se utilizan para determinar los puestos de tiro, se debe aportar al Delegado Técnico las restricciones de la galería a tener en cuenta;
- c) Los Deportistas individuales y equipos (naciones) deben poder competir bajo condiciones lo más parecidas como sea posible;
- d) A Los deportistas de la misma nación no debe asignarse posiciones adyacentes de tiro;
- e) Los deportistas de la misma nación se dividen de la manera más equitativa posible entre las tandas;
- f) Si hay más deportistas que puestos en carabina de aire comprimido o pistola de aire, los deportistas deben distribuirse por sorteo en dos (2) o más tandas;
- g) Si se realiza más de una tanda en las competiciones por equipos, entonces los miembros del equipo deben distribuirse equitativamente entre las tandas;



- h) Si una competición de rifle dura más de un día, todos los deportistas deberán realizar el mismo número de disparos en la misma posición o posiciones cada día,
- i) Cuando una modalidad de pistola se divide en dos (2) fases o días, todos los deportistas deben terminar la primera fase antes de que la segunda fase o día comience. Todos los deportistas deben realizar el mismo número de series cada día de una competición de dos días.

6.6.6.1

Tandas Eliminatorias en Galerías al aire libre

Si el número de deportistas excede la capacidad de la galería, se debe llevar a cabo una eliminatoria:

- a) Cualquier eliminatoria debe hacerse realizando una tirada completa;
- b) Las eliminatorias deben programarse el día antes de cuando se encuentre programada la clasificatoria.
- c) Los deportistas clasificados serán un número proporcional de los deportistas de mayor puntuación de cada tanda eliminatoria, contando solamente los que hayan participado. El número de deportistas clasificados debe anunciarse tan pronto como sea posible.;
- d) **Fórmula:** El número de puestos de tiro utilizables dividido por el total de número de deportistas de la competición multiplicado por el número de deportistas que hay en la tanda = al número de deportistas que pasan de la Eliminatoria a la Clasificatoria, p. ej. 60 puestos de tiro y 101 deportistas;

1ª tanda: 54 deportistas al comienzo = 32,08 → pasan 32 deportistas;
2ª tanda: 47 deportistas al comienzo = 27,92 → pasan 28 deportistas.
- e) Cuando sean necesarias eliminatorias para las pruebas por equipos, los miembros del equipo / naciones deben estar divididos equitativamente entre las tandas de eliminatorias. Las marcas del Equipo salen de estas tandas;
- f) Si los blancos disponibles son insuficientes para asignar los dos miembros de cada equipo en la primera tanda y los restantes miembros de cada equipo en la segunda tanda, será necesario realizar tres tandas con un miembro de cada equipo en cada tanda;
- g) Un deportista que no reúna los requisitos no se debe permitir que siga participando en la modalidad,
- h) En el caso de empates para las últimas plazas de una eliminatoria, el orden de clasificación se fijará de acuerdo con las Normas de Desempate.

6.6.6.2

Asignación de puestos de Tiro - Pistola de Tiro Rápido 25 m

- a) La segunda fase de 30 disparos debe comenzar únicamente después de que todos los deportistas hayan completado la primera fase de 30 disparos. Si hay menos deportistas que los que son necesarios para llenar completamente todas las tandas, la asignación de los puestos de tiro debe hacerse de manera que los huecos se dejan en las últimas tandas de la primera y segunda fase.



- b) Para la segunda fase, debe cambiarse el orden de las tandas de modo que un deportista que disparó en el puesto izquierdo de la galería en la primera fase, debe disparar en el puesto izquierdo (de la Sección de la misma galería) en la segunda fase (y viceversa).
- c) Cuando la modalidad se realiza en un día, Todos los deportistas 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	
		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

Cuando la competición se realiza en dos días 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	
		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

6.6.6.3 Para pruebas de Tiro al Plato ver sorteo de escuadras en la Norma 9.10.4

6.6.6.4 Blanco Móvil

- a) Cada deportista 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;



- b) Si la modalidad se realiza en un (1) día, el orden de tiro para la segunda fase debe seguir siendo el mismo que el orden de tiro para la primera fase,
- c) Si la prueba se realiza en dos (2) días, el deportista clasificado en última posición al final del primer día tirará el primero el segundo día, y el deportista en primer lugar al final del primer día disparará último en el segundo día.

6.7 EQUIPO Y VESTUARIO DE COMPETICION

- 6.7.1** La ISSF establece normas específicas para la ropa de competición y el equipo que los deportistas deben usar en los Campeonatos de la ISSF y para comprobar el cumplimiento de las normas del control de equipos para garantizar los principios de competición justa y equitativa, donde ningún deportista puede obtener una ventaja injusta sobre demás deportistas.
- 6.7.2** Los deportistas deben usar solo la ropa y el equipo que cumpla con las normas de la ISSF. Cualquier arma de fuego, mecanismo, equipo, accesorio u otro tipo que puedan dar a un deportista una ventaja injusta sobre los demás y que no se mencione expresamente en el presente Reglamento, o que sea contrario al espíritu de este Reglamento, está prohibida
- 6.7.3** Los deportistas son responsables de asegurar que todos los elementos del equipo y ropa utilizada en los Campeonatos de la ISSF cumplen con el Reglamento de la ISSF.
- 6.7.4** La equipación de todos los deportistas de Rifle, Pistola y Blanco Móvil están sujetos a comprobaciones por los Jurados y los miembros de la Sección Control de Equipo establecido por el Comité Organizador. Toda la equipación de los deportistas de plato están sujetos a comprobaciones por el Jurado de Plato (9.4.1).
- 6.7.5 Ropa de Competición y Equipo**
- 6.7.5.1** Las normas que rigen la necesidad de utilizar equipo específico por los deportistas en una modalidad en particular se encuentran en las normas de esa modalidad.
- 6.7.5.2** El uso de cualquier otro dispositivo, medios especiales, o ropa, incluyendo el uso de parches Kinésicos, vendajes médicos o similares, que inmovilicen o reduzcan indebidamente el movimiento de las piernas, cuerpo o brazos del deportista, están prohibidos para los deportistas de rifle, pistola y blanco móvil para asegurarse de que las habilidades de los deportistas y el rendimiento no se mejoran artificialmente.
- 6.7.5.3** Sólo pueden utilizarse dispositivos reductores de sonido (protección auditiva). Las radios, iPods, o cualquier tipo similar de reproducción de sonido o sistemas de comunicación están prohibidos durante las competiciones y los entrenamientos, excepto por los árbitros y auxiliares de la competición.
- 6.7.6 Código de Vestimenta ISSF**
Es responsabilidad de los deportistas, entrenadores y oficiales aparecer en las galerías vestidos de manera apropiada para un evento deportivo público. La ropa usada por los deportistas y funcionarios deben cumplir con el **Código de Vestimenta ISSF**. Ver 6.19 **Código de Vestimenta de la ISSF** completo.
- 6.7.6.1** Si se usan pantalones cortos durante las competiciones, la parte inferior de la pierna no debe verse más de 15 cm por encima del centro de la rótula.
- 6.7.6.2** Durante las competiciones, los deportistas deben usar zapatos que cumplan con estas Reglas. Los deportistas no pueden usar ningún tipo de sandalias o quitarse los zapatos (con o sin calcetines).



6.7.6.3 Durante las Entregas de Premios u otras Ceremonias los deportistas deben presentarse con el uniforme oficial de su país, o ropa oficial de entrenamiento y zapatillas de deporte.

6.7.6.4 Los jurados son responsables de la aplicación del Código de Vestimenta de la ISSF.

6.7.7 Equipo de Control

El Comité Organizador debe establecer una sección para llevar a cabo los controles de equipaciones bajo la supervisión del Jurado de Control de Equipo. Un servicio de comprobación de equipo debe estar a disposición de todos los deportistas de modo que puedan comprobar sus equipaciones antes de las competiciones. Para garantizar el cumplimiento del Reglamento de la ISSF, el Jurado y los miembros de la Sección de Control de Equipo debe realizar verificaciones al azar/ aleatorias (6.7.9)

6.7.7.1 Procedimiento de Control de Equipo

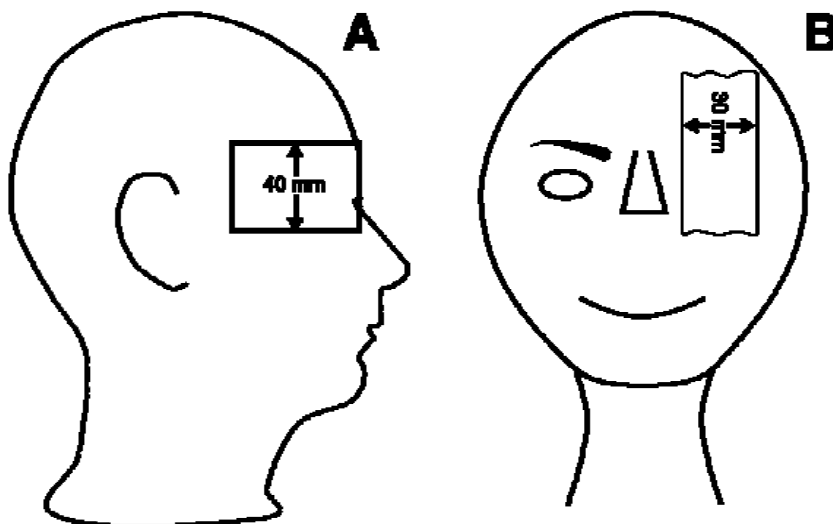
- a) El Comité de Organización debe informar a los jefes del equipo y deportistas, con tiempo suficiente antes de la competición de, donde y cuando pueden ser inspeccionados sus equipos;
- b) La Sección de Control de Equipo debe estar abierta para ofrecer controles voluntarios para la equipación de los deportistas a partir del primer día de entrenamiento y hasta el último día de Competición de Rifle, Pistola y Blanco Móvil.
- c) Los elementos de calibración de la ISSF deben ser usados para examinar los instrumentos de verificación/control, antes de cada día de entrenamiento y cuando haya una descalificación en la comprobación post- competición.
- d) Se recomienda a los deportistas traer a la sección de Control de Equipo todos los elementos de su equipación para comprobar que están correctos por si a ellos les tocara pasar un control post-competición.
- e) La Sección de Control de Equipo debe garantizar que todos los Rifles, chaquetas de tiro y pantalones de tiro son identificados con un sello con un número de serie único que se adjudica al deportista. El sello debe estar diseñado de forma que no pueda ser retirado sin romperse. Los sellos emitidos previamente para control único de ropa (2013 y anteriores) cumplirán este requisito. Las Chaquetas y Pantalones que no tienen el sello, deben ser examinados para comprobar que cumplen con las Reglas de la ISSF y tienen los sellos de registro para ese deportista. Los Miembros del Equipo de Control y el jurado de Rifle, utilizarán los sellos de la chaqueta y pantalón para hacer controles aleatorios de acuerdo con la Regla 7.5.1.2
- f) La Sección de Control de Equipo debe llevar un registro de las armas, chaquetas y pantalones de tiro que comprueban, con el nombre del deportista, la marca (fabricante), número de serie y calibre de cada arma aprobada en una hoja de Control de Equipo;
- g) Es responsabilidad del deportista que cualquier cilindro de aire o CO2 se encuentre dentro de la fecha de validez del fabricante (máximo de diez (10) años), esto puede ser comprobado por el Control de Equipo y dar recomendaciones y asesoramiento;
- h) El deportista debe conservar una copia de la Hoja de Control de su equipo en todo momento. Si un deportista pierde su Hoja de Control de Equipo, debe abonar una cuota de 10,00 EUR para reemplazarla;



- i) Si un artículo de ropa rifle se reenvía para una segunda o sucesiva prueba durante el mismo campeonato, se aplicará una tasa de re-inspección de 20,00 EUR.

6.7.8 Dorsales de los Deportistas

- 6.7.8.1** Todos los deportistas deberán llevar un dorsal en la parte posterior de la prenda superior por encima de la cintura durante toda la competición. Los Dorsales deberán mostrar el número asignado al deportista para ese campeonato, apellido, inicial de nombre y la nacionalidad (abreviatura del COI solamente). Si se utiliza la bandera de la nación, debe colocarse a la izquierda de la abreviatura nacional del COI. La altura de las letras en los nombres debe ser lo más grande posible, pero las letras o números no deben ser inferiores a 20 mm (para plato, ver 9.12.2, 9.12.3)
- 6.7.8.2** Los Dorsales deben usarse por todos los deportistas, en la espalda y por encima de la cintura, en todo momento durante su participación en el entrenamiento pre-competición y competición. Si el número de dorsal es ilegible o no se usa, el deportista no puede competir
- 6.7.8.3** Todos los deportistas deben cumplir con Legibilidad de ISSF, los Derechos Comerciales de la ISSF y las Normas de patrocinio/publicidad de la ISSF. Estas normas regulan aspectos como los emblemas, el patrocinio, la publicidad y las marcas comerciales de ropa junto con los sus controles y sanciones.
- 6.7.8.4** Están permitidos los **tapaojos laterales** (en uno o en ambos lados) unidos al sombrero, gorra, gafas de tiro, o a una cinta de pelo, que no excedan los 40 mm de alto (A) (Norma 9.12.4, 60 mm para los deportistas de plato). Estos tapaojos no deben sobrepasar el plano de la frente cuando se ven desde un lateral. También se permite un tapaojo en el ojo que no apunta que no supere 30 mm de ancho (B).



6.7.9 Test Post-Competición

- 6.7.9.1** La realización de los controles deben llevarse a cabo después de las competiciones de rondas eliminatorias y clasificatorias y durante el tiempo de presentación antes de las Finales. Los Controles post-competición para carabina de 10 metros y 50 metros y para entradas/tandas de las modalidades de pistola se deben comprobar un mínimo de cinco (5) deportistas, incluyendo los finalistas, seleccionados aleatoriamente. Los controles post-competición para las modalidades de pistola 25m se debe realizar a un mínimo de un (1) deportista por entrada y tanda. El control post-competición para eventos de Blanco Móvil se le realizará a un mínimo de tres (3) deportistas seleccionados aleatoriamente. El Jurado de Control de Equipo es responsable de supervisar la conducta de todos



los test post-competición. Los controles post-competición de Rifle deben incluir ropa tiro, ropa interior, taping y rifles (control de peso cuando corresponda). Los controles post-competición de Pistola deben incluir zapatos, taping, peso del disparador, dimensiones de la pistola y empuñaduras (8.12) Los controles de velocidad de munición y el peso de la munición cuando es aplicable. El control post-competición en Blanco móvil debe incluir peso del Rifle, potencia del telescopio (10m) y cintas de marcado. Debe haber Jurados del mismo sexo que los deportistas para el control la ropa y los controles de taping.

- 6.7.9.2** Los test de la ropa de Rifle se realizarán inmediatamente después de que el deportista haya terminado. Si la ropa no supera el test, se realizará un segundo test. Si alguna prenda de ropa falla por segunda vez, el deportista será descalificado. Antes y durante todos los controles de equipo, la ropa no debe manipularse por calor u otros medios temporales o permanentes.
- 6.7.9.3** Si un deportista no pasa el test post-competición, el Presidente del Jurado de Control de Equipo o un miembro del Jurado designado por el Presidente del Jurado de Control de Equipo debe confirmar que el test se realizó correctamente y el deportista será descalificado. El procedimiento de confirmación debe incluir el uso de la prueba de calibración de la ISSF para confirmar que los instrumentos miden con exactitud. Se podrá presentar recurso contra esta descalificación al Jurado de Apelación. El Jurado de Apelación deberá decidir si el test se realizó correctamente, pero no se podrá repetir la prueba.
- 6.7.9.4** Las apelaciones contra una descalificación post-competición pueden ser presentadas al Jurado de Apelación. El Jurado de Apelación debe decidir si el control se pasó correctamente, pero no se puede repetir el control.
- 6.7.9.5** Los controles específicos (por selección de los deportistas no aleatoriamente) puede realizarse cuando un Jurado tenga evidencias de que un deportista ha alterado o intentado alterar su arma, ropa o equipo.

6.8 DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO

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

- a) Los Jurados de Competición supervisan el desarrollo de las competiciones en cada modalidad (Rifle, Pistola, Escopeta, Blanco Móvil).
- b) Los Jurados de Clasificación supervisan las puntuaciones y los sistemas de resultados.
- c) Los jurados de Control de Equipos supervisan las pruebas la ropa y equipo de los deportistas.

- 6.8.1** Los Árbitros designados por el Comité Organizador son los responsables de la dirección real de las competiciones, mientras que los jurados actúan en calidad de asesores y supervisores. Los Árbitros y el Jurado son mutuamente responsables de que se lleven a cabo los entrenamientos y competiciones, de acuerdo con Normas de la ISSF y se deben asegurar de que estas normas se están aplicando de manera justa y equitativa en las competiciones.
- 6.8.2** Todos los miembros del Jurado deben usar el chaleco oficial de la ISSF para los Jurado (color rojo) cuando estén de servicio. Los Chalecos para los Jurados deben comprarse en la sede de la ISSF. Se recomienda que todos los Árbitros usen un chaleco distintivo u otro medio de identificación (preferiblemente en color verde) cuando estén de servicio. Se recomienda que todos los árbitros de clasificación u otro personal que deba ir hacia la zona de blancos para realizar sus funciones, usen un chaleco en un color fluorescente o brazaletes de alta visibilidad.



- 6.8.3** Antes del inicio de la competición, el Jurado de Competición debe examinar los campos de tiro y comprobar las modificaciones de organización y organizar al personal auxiliar, etc, para asegurarse de que se ajustan a normas de la ISSF. Las comprobaciones del Jurado deben estar en concordancia con todos los controles anteriores efectuados por el Delegado Técnico.
- 6.8.4** Los miembros del Jurado deben observar continuamente las posiciones de tiro y el equipo de los deportistas.
- 6.8.5** Los Miembros del Jurado tienen derecho a examinar las armas, equipamiento, posiciones, etc, de los deportistas en cualquier momento, durante el entrenamiento y competiciones.
- 6.8.6** Durante los entrenamientos y las competiciones, los Miembros del Jurado son responsables de comprobar la ropa y el equipo para que cumplan con las Reglas de Patrocinio/Publicidad de la ISSF (4.4 – 4.7, 6.78.3)
- 6.8.7** Durante las competiciones los Miembros del Jurado no deben acercarse a un deportista mientras esté realizando un disparo (o una serie de disparos en modalidades de fuego rápido) a menos que se requiera una acción inmediata por un problema de seguridad.
- 6.8.8** Una mayoría del Jurado debe estar siempre presente durante las competiciones para que, cuando sea necesario, el Jurado pueda reunirse y tomar decisiones de forma inmediata.
- 6.8.9** Los Miembros del Jurado pueden tomar decisiones individuales durante las competiciones, pero deben consultar con otros miembros del Jurado y Árbitros cuando exista alguna duda. Si un delegado de equipo o Deportista no está de acuerdo con la decisión individual de un miembro del jurado, podrá solicitar una decisión por la mayoría del Jurado haciendo una protesta por escrito.
- 6.8.10** Los miembros del Jurado deben ser completamente imparciales al tomar decisiones, independientemente de la nacionalidad, raza, religión, etnia o identidad cultural de los deportistas que participan.
- 6.8.11** Los jurados deben hacer frente a cualquier reclamación(es) que se presente al Jurado de acuerdo con el Reglamento de la ISSF. Después de consultar con los Árbitros de Galería y otros organismos directamente interesados, el Jurado debe pronunciarse sobre cualquier reclamación.
- 6.8.12** Un jurado debe decidir todos los casos que no estén previstos en las Normas de la ISSF. Tales decisiones deben hacerse dentro del espíritu y la intención de las Normas ISSF. Estas decisiones deben ser incluidas en un informe que presenta el Presidente del Jurado al Delegado Técnico después de cada campeonato.
- 6.8.13** Los Deportistas y Jefes de Equipos no deben ser miembros de un jurado. Los miembros del jurado no deben aconsejar, entrenar o ayudar a los deportistas más allá del ámbito de aplicación de las normas de la ISSF en cualquier momento durante la competición.
- 6.8.14** El Presidente del Jurado es responsable de dirigir los horarios del Jurado y su trabajo para asegurarse de la presencia de suficientes miembros del Jurado en todo momento, incluyendo todos los entrenamientos oficiales y de Libres.
- 6.8.15** El Presidente del Jurado deberá preparar un informe sobre las decisiones del Jurado y sus acciones que se debe de presentar al Secretario General de la ISSF a través del Delegado técnico tan pronto como sea posible después del Campeonato.



6.8.16

Deberes Miembros del Jurado – blancos de papel – 25 m

- a) Cuando se usen blancos de papel para las competiciones a 25 m, debe nombrarse un miembro del Jurado de Clasificación y/o del Jurado de Pistola por cada sección de grupos de blancos o por cada cinco a diez blancos (es decir uno por cada Árbitro de Foso). Él debe acompañar al Árbitro de Foso a la línea de blancos.
- b) 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.
- c) 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.
- d) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe asegurarse de que todos los resultados hayan sido registrados por el Segundo Secretario en la línea de blancos y que estén correctos, también que las decisiones del Jurado estén debidamente anotadas y certificadas en las tarjetas de puntuaciones.
- e) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe asegurarse que los blancos no se parcheen, ni se indiquen los disparos con los discos coloreados hasta que las situaciones dudosas se hayan resuelto y que los resultados se hayan registrado correctamente por el Segundo Secretario.

6.9

ORGANIZACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL COMITÉ DE COMPETICION

6.9.1

Deberes y Funciones del Jefe de Galería (CRO)

6.9.1.1

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.

6.9.1.2

Es 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.

6.9.2

Deberes y Funciones del Árbitro de Galería (RO)

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:

- a) Responsabilizarse ante el Jefe de Galería de la dirección de la competición en la sección de blancos que le haya sido encomendada.
- b) Llamar a los deportistas a sus puestos de tiro.
- c) Comprobar los nombres y los números de dorsal para asegurarse que corresponden con la lista de salida.



- d) verificar que las armas, equipamiento y accesorios de los deportistas, han sido inspeccionados y aprobados.
- e) comprobar las posiciones de tiro del deportista e informar al Jurado de cualquier irregularidad.
- f) Asegurarse de que se cumplen las órdenes del Jefe de Galería.
- g) Tomar cualquier decisión necesaria seguida de una interrupción, disturbio, reclamación o cualquier otro suceso que se presente durante la competición.
- h) Responsabilizarse de la correcta anotación de los disparos por parte del Secretario de Puesto, cuando se usen blancos de papel.
- i) Supervisar el correcto funcionamiento de los blancos.
- j) Recibir las reclamaciones y transmitir las a un Miembro del Jurado.
- k) Responsabilizarse de anotar todas las irregularidades, anomalías, 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 cuando corresponda.
- l) Abstenerse de cualquier conversación con los deportistas o de hacer comentarios sobre las puntuaciones o el tiempo que queda de competición.

6.9.3 Deberes y Funciones del Jefe de la Oficina de Clasificación (CCO)

Debe designarse un CCO para cada Campeonato. El cual es responsable de todos los árbitros de clasificación y del personal de Entrada y Resultados. El CCO es responsable de la conducta correcta de todas las operaciones de puntuación y resultados de los Campeonatos.

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

Cuando los blancos son de papel, puede designarse un Secretario de Puesto para cada puesto de tiro. El Secretario de Puesto debe:

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



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

- a) Verificar que las anotaciones en la lista de asignación de campos y las hojas de resultados concuerdan con el nombre del deportista, el número de dorsal, el número de puesto y la nación.
- b) 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.

6.9.6 Deberes y Funciones del Árbitro de Puesto – Blanco Móvil

- a) El Árbitro de Puesto debe colocarse de forma que pueda observar si el deportista 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.
- b) 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.

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

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 se cambian, puntúan, marcan y levantan rápidamente para el próximo disparo del deportista. Los operadores de blancos deben:

- a) Asegúrese de que no hay agujeros de disparos en la superficie blanca del blanco, y que cualquier señal de disparos en el marco está claramente marcada.
- b) 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.
- c) 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.
- d) También son responsables de anotar en los blancos cualquier irregularidad que haya podido ocurrir.

6.9.8 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. Dependiendo del sistema utilizado, de cambio de blanco se puede hacer con un Árbitro de Foso y un ayudante si existen parabalas de seguridad adecuados. El Árbitro de Galería o su asistente es responsable de cambiar de blanco durante el tiempo normal. El Árbitro de Foso es responsable de:

- a) Asegurarse de la correcta colocación de los blancos en el bastidor, en la secuencia especificada;



- b) La colocación correcta de los 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.;
- c) Examinar el blanco después de cada carrera y asegurar de que cada disparo es correctamente señalado para ambos valores y localización;
- d) Asegurarse de que el blanco está en dirección correcta antes de cada carrera;
- e) Los impactos próximos a una línea de puntuación deben ser indicados con su valor inferior cuando se indiquen los resultados;
- f) 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.
- g) Los encargados de llevar los blancos y los informes a la Oficina de Clasificación deben hacerlo al menos después de que cada segundo deportista haya concluido su tirada;
- h) Los tiros de ensayo sobre blancos a 50 m. deben cubrirse con parches negros.
- i) Cada serie empieza con 4 disparos de ensayo. Si el deportista no dispara los tiros de ensayo, los parches negros deberán permanecer en los blancos correspondientes fuera de los aros.
- j) Los impactos sobre los blancos a 50 m deben cubrirse con parches transparentes. Los impactos cuya parte exterior esté cerca de la línea de puntuación deberán cubrirse en la Oficina de Clasificación. El último impacto de cada blanco debe permanecer descubierto.

6.9.9

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

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

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

6.9.10

Segundo Secretario de Puesto – Blancos de papel – 25 m

Todas las entradas de todas las competiciones a 25 m son clasificadas oficialmente en la galería. El Segundo Secretario de Puesto está en la línea de blancos. Debe anotar las puntuaciones en las hojas de resultados tal como lo anunció el Árbitro de 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.



6.9.11 Parcheador 25m (Marker) – Blancos de Papel

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.

6.10 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICION BLANCOS ELECTRONICOS

6.10.1 Técnicos EST

- a) Los Técnicos EST son responsables del funcionamiento y mantenimiento de los equipos de puntuación de blancos electrónicos;
- b) Los Técnicos EST podrán asesorar a los Árbitros de Galería y Miembros del Jurado, pero no deben tomar ninguna decisión con respecto a la aplicación de los Reglamentos de la ISSF,
- c) Los Técnicos EST normalmente son designados por el Proveedor / fabricante de los sistemas de puntuación o deben ser personas con formación especial en el manejo de tecnologías disponibles y el funcionamiento de los sistemas electrónicos de gestión de la competición.

6.10.2.1 Auxiliares de blancos

Los auxiliares de blancos son designados por el Comité Organizador para ayudar en el funcionamiento y mantenimiento de tecnologías disponibles.

- a) Antes de cada tanda de cada modalidad, Los auxiliares de blancos deben asegurarse de que no haya agujeros de disparos en la superficie blanca del blanco y que todas las marcas de disparos en el bastidor están marcadas claramente;
- b) Durante las competiciones, Los auxiliares de blancos parchearán las cartulinas traseras y los blancos testigos y cambiarán las láminas de control,
- c) **Las cartulinas traseras, los blancos testigos y las láminas de control**, no deben ser cambiadas o parcheadas hasta que se haya terminado toda la prueba.

6.10.3 Deberes de los Miembros del Jurado – Blancos Electrónicos

6.10.3.1 Miembro (s) del Jurado de Clasificación estará presente en las galerías para supervisar las operaciones de clasificación y ayudar en la resolución de cualquier asunto relacionado con la puntuación. Los miembros del Jurado de competición deben ayudar en los casos en los que deben realizarse acciones o tomar decisiones y sólo haya dos o menos Miembros del Jurado de Clasificación disponibles.

6.10.3.2 Antes de cada tanda de una modalidad, un miembro del Jurado debe inspeccionar los blancos electrónicos para confirmar que:

- a) No hay agujeros de disparos en la superficie blanca del blanco;
- b) Las marcas de disparos en los bastidores están claramente marcadas;
- c) Las Láminas de Control se cambian,
- d) Los Blancos testigos no tienen disparos fuera de la zona central cubierta por la lámina de de control.



6.10.4 El tiro sobre Blancos Electrónicos

- a) Los deportistas deben familiarizarse durante el entrenamiento con los botones de control que alteran la presentación del blanco en la pantalla del monitor (ZOOM) y como se cambia de un blanco de ensayo (SIGHTING) a un blanco de Competición (MATCH);
- b) En las pruebas de 10m, 25m y 50m el cambio de Ensayo a Competición se realiza bajo el control de personal de galería, salvo que en las modalidades de tres posiciones 50m, donde los cambios de competición a ensayo y la vuelta a competición que es responsabilidad del deportista. Si algún deportista tiene dudas, deberá preguntar a un árbitro de galería;
- c) No está permitido al deportista **oscurecer la pantalla del monitor** o cualquier parte de la pantalla. Toda la pantalla debe estar visible para el Jurado y el personal de galería;
- d) Los Deportistas y Arbitros de Galería no deben tocar los paneles de control de la impresora y / o tiras de la impresora antes de que finalice el tanda o modalidad, excepto cuando lo autorice el Jurado;
- e) Los deportistas deben firmar la tira de papel (al lado de la puntuación total) antes de salir de la galería para identificar su puntuación.
- f) Cuando un deportista no firma la tira de papel, un miembro del Jurado o árbitro de Galería debe poner sus iniciales en esta tira de la impresora para que pueda enviarse a la Oficina de Clasificación.

6.10.5 Quejas de Puntuación Durante los Disparos de Ensayo

Si un deportista se queja durante disparos de ensayo sobre la puntuación o registro de un disparo (s), el Jurado podrá ofrecer cambiarlo a otro puesto de tiro.

- a) Al deportista se le dará el tiempo extra adecuado;
- b) El Jurado, tan pronto como sea posible, examinará el disparo (s) de ensayo en el puesto de tiro original mediante la aplicación del procedimiento de examen de las blancos electrónicos;
- c) Si el examen posterior confirma que el blanco del puesto de tiro original registra los resultados correctamente, el deportista será penalizado con la deducción de dos (2) puntos del disparo de menor valor de la primera serie de competición.

6.10.6 Fallo de Avance del Papel o de la Banda de Goma

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

- a) Se cambia al deportista a un puesto de reserva;
- b) Se le permitirá disparos ilimitados de ensayo que deberán realizarse en el tiempo que falta para el modalidad más cualquier tiempo adicional concedido;
- c) Se repetirá el número de disparos de COMPETICION determinados por el Jurado, más el número de disparos necesarios para completar el modalidad;
- d) Después de la tanda, el Jurado decidirá qué disparos se contarán de cada blanco.



- e) Al deportista se le anotarán los resultados de todos los disparos que fueron mostrados correctamente en el monitor del primer blanco, además de las puntuaciones de todos los disparos de COMPETICION que se realizaron en el segundo blanco hasta completar la competición.

6.10.7 Reclamación sobre el Valor de un Disparo

Si un disparo se registra y se muestra, pero el deportista reclama por valor indicado de acuerdo con el Artículo 6.16.6.2:

- a) Después de la tanda, los resultados detallados de impresora (LOG-Print) deben extraerse por los Técnicos o Árbitros de Galería en todos los puestos de tiro en los que se hayan realizado quejas o reclamaciones, y los de los puestos adyacentes, antes de que los sistemas de blancos se reinicien para la siguiente tanda;
- b) Después de la finalización de la tanda, se aplicará el Procedimiento para el Examen de las Blancos Electrónicos,
- c) Cualquier disparo no indicado o señalado incorrectamente deberá ser puntuado por el Jurado de Clasificación.
- d) Si el Jurado de Clasificación determina que un disparo reclamado fue registrado correctamente, se aplicará una penalización de dos puntos (6.16.6.2).

6.10.8 Procedimiento de Examen de Blancos Electrónicos Después de una Queja o Reclamación de Puntuación

Si hay una reclamación de puntuación, queja o falta de indicación de un disparo, etc, un miembro del Jurado debe anotar los siguientes elementos (el número del puesto de tiro y la orientación de la lámina o blanco, el tanda y serie y el momento de la recogida se debe observar en cada uno):

- a) La lámina de control (25 m / 50 m). Si la ubicación de cualquier agujero está fuera del área de la lámina de control, se debe marcar la relación geométrica entre los orificios de disparo en la lámina de control y la cartulina trasera antes de que la Lámina de Control se retire;
- b) La Cartulina trasera(25 m / 50 m / 300 m);
- c) El blanco testigo (25m);
- d) La tira de papel negro (10 m);
- e) La banda de caucho negro (50m);
- f) El Informe de Incidentes de galería;
- g) El registro de impresión (LOG print), y
- h) El registro de datos del ordenador de puntuación del blanco electrónico (si es necesario).

6.10.8.1 Un miembro del Jurado debe examinar el frontal del EST y el marco y registrar la localización de cualquier disparo fuera de la zona negra de puntería.



6.10.8.2 No se debe borrar el registro (Clear Log) hasta que el Jurado de Clasificación dé permiso.

6.10.8.3 Se debe contar el número de agujeros de disparos y tener en cuenta su localización.

6.10.8.4 Los Miembros del Jurado debe examinar estos elementos y hacer evaluaciones individuales antes de la decisión formal del Jurado.

6.10.8.5 Un miembro del Jurado debe supervisar cualquier modificación manual de los resultados del ordenador (por ejemplo, la grabación de las penalizaciones, la corrección de puntuaciones después de una interrupción, etc.

6.10.9 FALLO DE EST's

Estas normas se aplican a los EST's de 10m, 50m y 300m. Para las normas relativas a los fallos de EST's a 25m, consulte el Reglamento Técnico de Pistola, 8.10.

6.10.9.1 Cuando TODOS los Blancos de una Galería Fallan

- a) El Jefe de Galería y el Jurado debe anotarse la hora del fallo y el tiempo que se lleva de competición.
- b) Todos los disparos de competición de cada deportista deben ser contados y registrados. En el caso de un fallo en el suministro de energía 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,
- c) 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 deportistas 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.

6.10.9.2 Cuando falla un solo blanco

- a) Si el EST no puede repararse antes de cinco (5) minutos, el deportista será trasladado a un puesto de reserva;
- b) cuando esté preparado para continuar se añadirán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición,
- c) Se le permitirá un número ilimitado de disparos de ensayo antes de que comience los disparos restantes de competición.

6.10.9.3 Cuando Falla el Registro o Indicación de un Disparo en el Monitor

El deportista 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. Se indicará al deportista que efectúe un disparo más apuntando a su blanco:

Si el valor y situación de este disparo es registrado y aparece en el monitor:

- a) Se indicará al deportista que continúe la competición;



- b) El valor, la ubicación y la hora de este disparo adicional debe registrarse, su número de disparos (habiendo incluido el disparo perdido), 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. y una hoja de Incidencias;
- c) Después de que finalice la tanda de competición se aplicará 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;
- d) Si todos los disparos son grabados correctamente, el disparo reclamado será anotado en el marcador del deportista, como el disparo realizado inmediatamente después (como disparo “extra”), pero el último disparo efectuado (adicional a la competición) será anulado.
- e) 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 deportista.
- f) 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,

6.10.9.4

OR: Si el disparo adicional no se registra o muestra y el EST no puede repararse antes de cinco (5) minutos:

- a) El deportista debe ser cambiado a una posición de reserva;
- b) Cuando esté preparado para continuar se añadirán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición y se le permitirá un número ilimitado de disparos de ensayo;
- c) **En las Modalidades de Pistola y Carabina a 10 m y 50 m** el deportista repetirá los dos (2) tiros de competición que no se registraron o mostraron en el blanco utilizado con anterioridad.;

6.10.9.5

OR: En blanco móvil 10m, se permitirá al deportista dos (2) minutos para ocupar su posición y se le concederán dos (2) disparos de ensayo adicionales Norma 10.7.3.9). Entonces se repetirán los dos (2) disparos de competición que no se registraron o mostraron en el blanco utilizado con anterioridad y disparará los tiros restantes de las series. Al deportista se le acreditará la puntuación de todos los disparos que fueron mostrados en el monitor del primer blanco más la puntuación de todos los disparos 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.



6.11 PROCEDIMIENTO DE COMPETICION

(Véase también los procedimientos para Finales 6.17)

6.11.1 Normas para las modalidades de Rifle y Pistola 10 m y 50 m

6.11.1.1 Tiempo de Preparación y Disparos de Ensayo

Los deportistas deben disponer de 15 minutos antes de que comience la competición para hacer su preparación e ilimitados disparos de ensayo.

- a) El tiempo de preparación y ensayo debe ser programado para terminar unos 30 segundos antes de la hora oficial de inicio de la competición.
- b) Los blancos de ensayo deben estar visibles al menos 15 minutos antes del comienzo del tiempo de preparación y disparos de ensayo.
- c) Los deportistas no pueden colocar sus armas y equipo en su puesto de tiro hasta que el Jefe de Galería llame a los deportistas a los puestos;
- d) El Jefe de Galería debe llamar a los deportistas a los puestos por lo menos 15 minutos antes de que comience el tiempo de preparación y disparos de ensayo;
- e) Si hay más de una tanda, cada tanda debe disponer de la misma cantidad de tiempo para llevar su equipo a los puestos de tiro.
- f) Después de que el Jefe de Galería llame a los Deportistas a los puestos, se les permite manipular sus armas, realizar disparos en seco o ejercicios de puntería en la línea de fuego antes de la Tiempo de preparación y disparos de ensayo;
- g) Las comprobaciones previas a la competición por parte de los miembros del jurado y árbitros de galería debe realizarse durante los 15 minutos anteriores a de que comience el tiempo de preparación y disparos de ensayo;
- h) del tiempo de preparación y disparos de ensayo comienza con la orden **"TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO ... YA"**. No se puede realizar ningún disparo antes de la orden "YA";
- i) Un deportista que efectúa un disparo o disparos antes del inicio del Tiempo de preparación y ensayo debe ser descalificado si incurre en falta de seguridad. Si la seguridad no está involucrada (6.2.3.4), el primer disparo de competición será registrado como cero (0);
- j) Después de que transcurran 14 minutos y 30 segundos del tiempo de preparación y ensayo, el Árbitro de Galería debe anunciar "30 segundos".
- k) Al finalizar el tiempo de preparación y ensayo, el Jefe de Galería debe dar la orden **"FIN DE PREPARACIÓN Y ENSAYO ... ALTO."** Tiene que haber una breve pausa de aproximadamente 30 segundos hasta que el oficial de blancos resetee los blancos para registrar los disparos de competición;
- l) Si un deportista efectúa un disparo después de la orden de **"FIN DE PREPARACIÓN Y ENSAYO ... ALTO"** y antes de la orden de **"DISPAROS DE COMPETICION ... YA"**, el disparo no debe ser considerado como de competición y debe aplicarse una penalización de dos (2) puntos en el primer disparo de la competición.



6.11.1.2 “YA” o Inicio de Competición

- a) Cuando se reseteen/ chequeen todos los blancos para la COMPETICION o registro, el Jefe de Galería ordenará "DISPAROS DE COMPETICION... YA". Se considera que comienza la competición cuando el CRO da la orden de "YA".
- b) Cada disparo efectuado después del inicio de competición debe ser registrado como un disparo de competición, sin embargo, se permiten disparos en seco;
- c) Después del inicio de competición, no se permiten disparos de ensayo adicionales, excepto para los cambios de posición en las modalidades de Rifle 3 posiciones 50 m (ver Norma 7.7.3) o cuando el Jurado lo permita de acuerdo con el presente reglamento;
- d) Cualquier disparo (s) de ensayo adicional realizado contraviniendo esta norma debe ser puntuado como cero (s) en la competición;
- e) El CRO debe informar a los deportistas mediante megafonía del tiempo restante cuando resten diez (10) minutos y cinco minutos (5) para el final del tiempo de la competición;
- f) Un disparo o disparos que no se realicen durante el tiempo de competición debe ser puntuado como cero (s) en el último blanco (s) de competición, a menos que el CRO o un miembro del Jurado haya autorizado tiempo extra,
- g) Si, durante la competición sobre blancos electrónicos (EST) de 10m, el Jurado mueve la posición de un deportista lateralmente (de lado) en su puesto de tiro 30 cm o más, se debe ofrecer al deportista realizar disparos adicionales de prueba y 2 minutos de tiempo extra antes de que reanude los disparos de Competición.

6.11.1.3 ORDEN DE “ALTO”

La competición debe detenerse tras la orden de "ALTO" o con una señal apropiada.

- a) Si un disparo (s) se realiza después de la orden o señal de "ALTO", el disparo (s) debe ser considerado como perdido (cero),
- b) Si el disparo (s) no puede ser identificado, el disparo (s) con la puntuación más alta debe deducirse de la puntuación de ese blanco y anotarse como cero (s).

6.11.2 Normas Específicas Para Modalidades de Aire 10 m.

6.11.2.1 Si un deportista **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.

6.11.2.2 Después de que el primer blanco de competición este colocado, cualquier liberación de una carga de gas o aire, sin que el balón 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.

6.11.2.3 Si un deportista 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 deportista al abandonar su puesto de tiro para cambiar o llenar su botella de aire o gas durante la competición.



6.11.2.4

El arma solo puede cargarse con un (1) balín. Cuando el arma es cargada de forma accidental con más de un (1) balín:

- a) Si el deportista 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 deportista no será penalizado. No se le concederá tiempo extra, pero el deportista podrá continuar con normalidad;
- b) Si el deportista no es consciente de la situación y dispara dos balines al mismo tiempo debe notificarlo al Árbitro de Galería, si hay dos (2) impactos en el blanco, el de mayor valor será contabilizado y el otro anulado. Si sólo hay un (1) impacto en el blanco, éste será contabilizado.

6.11.3

Manipulación de blancos de papel en Carabina y Pistola Aire 10 m

- a) El cambio de blancos es realizado por los deportistas bajo la supervisión de los Árbitros de Galería;
- b) El deportista es responsable de disparar sobre los blancos correctos;
- c) Después de cada serie de diez (10) disparos, el deportista debe poner los diez (10) blancos en un lugar conveniente para el auxiliar de puesto que debe ponerlos en un contenedor seguro para que los recoja personal autorizado y los transporte a la Oficina de Clasificación.

6.11.4

Manipulación de blancos de papel en Carabina y Pistola 50 m

- a) Si se utilizan transportadores de blancos o cambiadores automáticos, el deportista debe controlar el cambio de blanco o puede ser controlado por el secretario de puesto;
- b) En cualquier caso, el deportista es responsable de disparar sobre el blanco correcto,
- c) Si el deportista considera que el cambio de blanco es demasiado lento, puede informar Árbitro de Galería. Si el Árbitro de Galería o Jurado considera que la reclamación es justificada, debe corregir la situación. Si el deportista o delegado de equipo considera que no hay mejoría, el deportista o un delegado de equipo puede reclamar al Jurado. El Jurado podrá conceder un tiempo extra hasta un máximo de 10 minutos. Estas reclamaciones no pueden realizarse en los últimos 30 minutos de COMPETICION excepto en circunstancias inusuales.

6.11.5

Interrupciones en modalidades de 10 m, 25 m, 50 m, y 300 m

6.11.5.1

Si un deportista 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 sumar un minuto al tiempo restante si sucede durante los últimos minutos de competición.

6.11.5.2

Si un deportista es interrumpido por **más de cinco (5) minutos** por causas ajenas a él o la interrupción no fue causado por una interrupción de su arma de fuego o municiones, **o si el deportista es cambiado a otro puesto de tiro**, puede efectuar disparos de ensayo ilimitados, al comienzo del tiempo que le quede, incluido cualquier tiempo adicional concedido, más cinco (5) minutos adicionales.



- a) 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.
- b) 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.
- c) Toda **extensión 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.

6.11.6 El deportista llega tarde

Si un deportista **llega tarde** a una competición, podrá participar pero no se le concederá ningún tiempo adicional. Si un deportista llega después del Tiempo de preparación y ensayo, no tendrá tiempo de ensayo adicional. Cuando se pueda demostrar que el retraso de un deportista se debió a circunstancias ajenas a él, el Jurado debe conceder tiempo adicional, incluyendo el tiempo de preparación y ensayo si este no hace retrasar el inicio de la final o interrumpir el programa de tiro en general. En este caso el Jurado determinará cuando y en que puesto de tiro el deportista podrá comenzar.

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 deportista 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 deportista 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.

6.11.7.2 Excesos de disparos por blanco de papel

- a) Si un deportista 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.
- b) Para el tercero y todos los siguientes disparos, debe penalizarse con una deducción de dos (2) puntos por cada disparo y los posteriores de esa modalidad;
- c) Los dos (2) puntos de deducción deben restarse de la serie en la que ocurra el tercer disparo o siguientes mal realizados. Deberá además, realizar el debido número de disparos de menos en los blancos siguientes para que el número de disparos de la competición sean los mismos que los previstos en el programa.
- d) 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.



- e) 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 deportista no pueda obtener ventaja en una situación de "cuenta atrás".
- f) 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.

6.11.8.2 Si un deportista efectúa un disparo de ensayo en el blanco de ensayo de otro deportista no incurrirá en penalización.

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

6.11.8.4 Si un deportista 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.

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

6.11.8.6 Si un deportista desea rechazar un impacto de su blanco debe informar inmediatamente al Árbitro de Galería.

6.11.8.7 Si el Árbitro de Galería confirma que el deportista 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.

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

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

- a) Si el Secretario de Puesto u otro Árbitro de Galería confirma por su observación del deportista y del blanco que el deportista no efectuó el disparo;
- b) Si se informa, que falta un disparo, por otro deportista 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;
- c) 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. Al 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 deportista 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 deportistas. Si se considera justificada su reclamación, el disparo(s) debe ser anulado y el deportista podrá repetir el disparo(s) o series. Si se considera no justificada su reclamación, el disparo(s) será atribuido al deportista y podrá continuar la competición, no se impondrán sanciones.

6.11.10 Normas Especiales de Competición

- a) No se permite aplicar ninguna sustancia en el Puesto de Tiro para ganar una ventaja o limpiar el puesto de tiro sin permiso.
- b) No se permite colocar cintas difíciles de quitar o dibujar líneas con un marcador permanente en el suelo.
- c) Nadie puede cambiar o modificar cualquier estructura de la galería o equipo (por ejemplo, tamaño de banco, parabolas, colocando cajas de armas o maletas, etc.)
- d) Está prohibido fumar en todas las zonas utilizadas por los deportistas y árbitros, así como en las zonas de espectadores de las galerías.
- e) El uso de teléfonos móviles, walkie-talkies, buscapersonas o dispositivos similares por parte de los deportistas, entrenadores y oficiales de equipo, dentro de la zona de competición está prohibido. Todos los teléfonos móviles, etc debe estar apagados o en modo silencio.
- f) Las fotografías con flash están prohibidas hasta que las competiciones hayan terminado.
- g) Se deben mostrar avisos para informar a los espectadores que los teléfonos móviles deben ponerse en modo silencio, que no se permite fumar y que se prohíbe la fotografía con flash hasta que las competiciones se hayan completado.

6.12 NORMAS DE CONDUCTA PARA DEPORTISTAS Y OFICIALES

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

6.12.2 Cada equipo debe tener un Jefe de Equipo, el cual es responsable de mantener la disciplina dentro del mismo. Un deportista 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.

6.12.3 El Jefe de Equipo es el responsable de:

- a) efectuar las inscripciones necesarias, con información correcta y entregárselas a los oficiales correspondientes, dentro del tiempo límite designado;
- b) estar familiarizado con el programa;
- c) 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;
- d) comprobar las puntuaciones y presentar las reclamaciones si fuera necesario;



- e) comprobar los boletines preliminares y oficiales, puntuaciones y los anuncios;
- f) recibir información oficial y peticiones y transmitírselas a los miembros del equipo.
- g) Representar al equipo en todas las actividades oficiales.

6.12.4 El deportista es el responsable de:

- a) Presentarse en el puesto de tiro designado preparado para tirar, a la hora correcta, con el equipo apropiado.
- b) Ocupar la posición de tiro en el puesto de tiro designado y no molestar a los deportistas adyacentes.
- c) Comportarse correctamente para no molestar o afectar el trabajo de otros deportistas. Un deportista cuyo comportamiento o acciones que, a juicio del Jurado, perturbe a otros deportistas puede recibir una advertencia, deducción o descalificación dependiendo de las circunstancias.

6.12.5 Ayudas durante la Competición

6.12.5.1 En las modalidades de Rifle y Pistola, está prohibido todo **tipo de ayuda** mientras que el deportista esté en la línea de tiro durante una eliminatoria, calificación o Final. En estas circunstancias el deportista puede hablar solamente con los miembros del Jurado o con los Árbitros de Galería. La ayuda durante el entrenamiento está permitida, pero solo si no molesta a otros deportistas.

6.12.5.2 En las modalidades de Plato, la ayuda no verbal está permitido.

6.12.5.3 Si un **deportista 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 deportista debe abandonar el puesto de tiro solamente después de notificarlo al Árbitro de Galería y sin molestar a los otros deportistas.

6.12.5.4 Si un entrenador o jefe de equipo desea hablar con un miembro del equipo que está en el puesto de tiro, no debe ponerse en contacto directamente con el deportista, 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 deportista para que salga de la línea de tiro.

6.12.5.5 Si un delegado de equipo o deportista 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 deportista y el delegado de equipo debe abandonar la proximidad de la línea de tiro.

6.12.6 Penalizaciones por Incumplimiento de las Normas

6.12.6.1 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 deportista por un Miembro del Jurado o por el Jurado:

- a) Una amonestación a un deportista 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.



- b) 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.
 - c) Descalificación, expresada por el Jurado mostrando una tarjeta roja con la palabra **DESCALIFICACIÓN**. Un deportista puede ser descalificado por no superar un control post competición cuando este es supervisado por un miembro del jurado (6.7.9.3).
- Una descalificación por cualquier otro razón solo puede realizarse por la decisión de la mayoría del jurado.**
- d) En el caso de una descalificación en la final, el deportista será clasificado en el último lugar entre los finalistas participantes, pero podrá conservar su puntuación de la cualificación.
 - e) Las sanciones deben realizarse con una explicación verbal y con la exhibición de las tarjetas amarillas, verdes o rojas. El tamaño de las tarjetas debe ser de aproximadamente 70 mm x 100 mm

6.12.7 Las infracciones serán graduadas por el Jurado

- a) En el caso de **incumplimientos manifiestos** de las Normas debe darse, primero, una **AMONESTACIÓN** oficial, para que el deportista 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 deportista no corrige la falta dentro del tiempo estipulado por el Jurado, se le deducirán dos (2) puntos de su puntuación. Si el deportista sigue sin corregir la falta, debe imponerse la descalificación.
- b) En el caso de **violaciones encubiertas** de las Normas, cuando la falta sea deliberadamente ocultada, debe imponerse la descalificación.
- c) Si cuando se pregunta para dar una explicación sobre un incidente, un deportista conscientemente y a sabiendas da una **información falsa**, se le deben deducir dos (2) puntos. En casos graves, se le puede descalificar.
- d) Si un jurado decide que un deportista **manipula un arma de manera peligrosa** o viola cualquiera de las normas de seguridad, el deportista puede ser descalificado por el Jurado.

6.12.8 Maltrato Físico en una Competición Oficial

Un deportista o delegado de equipo que entra en contacto físico con un Miembro del Jurado, Árbitro, Oficial de campo, otro oficial de competición, otro deportista, agarrando, empujando, golpeando u otros medios similares, pueden ser excluidos de su participación en la Competición. Cualquier maltrato físico debe ser comunicado al Presidente del Jurado encargado de supervisar esa zona de actividad. Uno o más testigos o evidencias físicas deben confirmar el presunto maltrato o abuso físico. El Jurado entonces debe decidir si el deportista o el delegado de equipo pueden ser excluidos del Campeonato. Una decisión de exclusión puede ser apelada ante el Jurado de Apelación (6.16.7). Si el Jurado o el Jurado de Apelación llegan a la conclusión de que el acto de abuso fue de naturaleza tan grave que lleva consigo mayores sanciones, además de excluir al deportista o delegado de equipo del campeonato también remitirá el caso al Comité de Ética de la ISSF (3.12.3.5, anexo "CE")



6.13 INTERRUPCIONES

6.13.1 Se considera interrupción cuando una pistola no dispara un proyectil al apretar el gatillo.

6.13.2 Las interrupciones se pueden clasificar en admisibles y no admisibles.

INTERRUPCIONES ADMISIBLES son:

- a) un cartucho falla al disparar;
- b) una bala o balín se ha quedado en el cañón;
- c) el arma falla al disparar, y el mecanismo de disparo ha sido liberado.

INTERRUPCIONES NO ADMISIBLES son:

- a) el deportista abre la acción de su arma;
- b) el seguro esta puesto;
- c) El deportista no ha cargado correctamente su arma;
- d) el deportista no apretó el gatillo;
- e) La interrupción es debida a cualquier causa que podría haber sido corregidas por el deportista claramente.

6.13.3 Si un deportista tiene una **interrupción causada por el arma o munición**, se le permitirá repararlo y continuar disparando o, si el fallo fue una interrupción ADMISIBLE de su pistola, él puede repararlo o continuar disparando con otra pistola que haya sido aprobada por el Control de Equipos, siempre que el jurado apruebe el cambio. Si se avería un rifle y no puede repararse fácilmente, el deportista puede sustituir el rifle averiado por otro rifle que haya sido aprobado por Control de Equipos siempre que el jurado apruebe el cambio.

6.13.4 No se concede tiempo extra de competición para reparar o reemplazar un arma de fuego después de una interrupción en las eliminatorias o clasificatorias de 10m, 50m y 300m de rifle o pistola, pero el Jurado puede permitir al deportista realizar disparos adicionales después de la reparación o interrupción del arma si la interrupción fue considerada admisible.

6.13.5 Las normas especiales para las interrupciones de las modalidades de Pistola 25m se encuentran en la Norma 8.9.3.

6.13.6 Las normas especiales para las interrupciones de las Finales se encuentran en las Normas 6.17.2, 6.17.3, 6.17.4 y 6.17.5.

6.13.7 El Árbitro de Galería o Jurado se debe asegurar que las interrupciones están documentadas en las informes de incidentes de galería y en el registro de galería.

6.14 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACION Y RESULTADOS

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

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



6.14.3 El Libro Oficial de Resultados para cada campeonato debe contener lo siguiente:

- a) Un índice de contenidos;
- b) una página de certificación de resultados (para ser firmada por el Delegado(s) Técnico(s) y todos los Presidentes del Jurado;
- c) una lista de todo el personal de competición;
- d) una lista de inscripciones por países y por modalidades;
- e) el calendario de competición;
- f) una lista de medallistas por nombres;
- g) una lista de medallas por países y por número;
- h) una lista de records igualados y batidos;
- i) 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).

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

6.14.3.2 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

6.14.4 Debe enviarse tres copias de los listados de resultados oficiales a la Sede de la ISSF después de cada Campeonato (Norma 3.7.5.3) puede ser enviada por medios electrónicos.

6.14.5 El Jurado de Clasificación debe supervisar las puntuaciones y todo el trabajo realizado en la oficina de clasificación y, cuando se usan blancos de papel, en el foso de 25 metros. El Jurado decide como se puntúan los disparos dudosos, determina su valor, y resuelve cualquier duda o las reclamaciones de puntuación. La lista oficial de resultados oficiales deben ser verificados y firmada por un miembro del Jurado de Clasificación para confirmar que están correctos.



- 6.14.6** Cuando se usan **EST**, muchas de las funciones están dirigidas por estas máquinas, sin embargo el Jurado de Clasificación debe resolver cualquier pregunta o reclamación referente al resultado.
- 6.14.7** Todas las irregularidades, penalizaciones, ceros, interrupciones, tiempo extra, disparos / series repetidas o la anulación de disparos, etc, deben estar claramente marcados y registrados en la hoja de incidencias y el Registro de Galería, cinta de la impresora (o en el blanco o la tarjeta de puntuación cuando se usan blancos de papel) por un Arbitro de Galería y / o Miembro del Jurado. Las copias rellenas de las hojas de incidencias (Formulario IR) debe remitirse ser inmediatamente a la Oficina de Clasificación. Al final de cada competición, el Jurado de Clasificación debe examinar los resultados para confirmar que todos los cálculos de las puntuaciones de las interrupciones y las sanciones estén correctamente registradas en las listas de los resultados.
- 6.14.8** 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 de la fase donde se produjo la deducción.
- 6.14.9** El Jurado de Clasificación debe comprobar los diez (10) mejores resultados individuales y tres (3) mejores resultados de equipos antes de la aprobación de la lista de resultados final. Cuando se utilizan EST, esta comprobación debe realizarse comparando las puntuajes grabadas en el ordenador principal, con las puntuaciones de las tiras de impresora o una fuente independiente de memoria (Regla 6.3.2.7), además de todas las intervenciones de puntuación manuales documentadas en los informes de incidentes (IR) o informes de interrupciones.
- 6.14.10** **RECORD MUNDIAL**
Los Records del Mundo se establecerán de acuerdo con las normas generales, Art. 3.9, en todos los eventos de la ISSF de la siguiente manera:
- 6.14.10.1** **Los records del mundo de finales** (FWR) y los records olímpicos de finales (DE) sólo se establecerán en las modalidades de 10m y 50m Olímpico Rifle y Pistola y 25 m Pistola Velocidad Hombres.
- 6.14.10.2** **Los Récords Mundiales Júnior** y los Records Mundiales Júnior de finales se reconocerán en todas las competiciones ISSF junior de acuerdo con 3.9.2
- 6.14.10.3** Cuando se establece un Registro Mundial en un Campeonato ISSF, **los Informes de Procedimientos para Verificación de los Récords** (Regla 3.12.3.6, anexo I) debe ser completarse y remitirse a la Sede de la ISSF por el Delegado Técnico.
- 6.14.11** **Procedimiento de puntuación para blancos de papel**
Cuando se utilizan blancos de papel para las siguientes modalidades, los blancos deben ser clasificados en la Oficina de Clasificación:
- a) Modalidades de Rifle 10m, 50m y 300m;
 - b) Modalidades de Pistola 10m y 50m;
 - c) Modalidades de Blanco Móvil de 10m y 50m,
 - d) Todos los resultados en estas modalidades o fases que se califican en el campo de tiro se considerarán como preliminares.
- 6.14.11.1** Todos los blancos para las modalidades que se califiquen en la Oficina de Clasificación deben ser transportados en un contenedor cerrado desde la línea de tiro hasta la Oficina de Clasificación con la seguridad adecuada inmediatamente después de que hayan sido disparados.



6.14.11.2 Los blancos de la competición para las modalidades que se califiquen en la Oficina de Clasificación deben estar numerados y deben estar de acuerdo con la hoja de puntuación. La Oficina de Clasificación es la responsable de la numeración correcta de los blancos y deben verificar los blancos antes de cada prueba y antes de que se entreguen al Jefe de Galería o a otros árbitros de galería.

6.14.11.3 En la oficina de clasificación, un segundo Árbitro, debe revisar los siguientes procedimientos de puntuación:

- a) Determinación del valor de los disparos individuales;
- b) Determinación y recuento de dieces interiores;
- c) Suma disparos adicionales o puntos que se deduzcan;
- d) Suma de las series y el total,
- e) Cada Árbitro debe certificar su trabajo con sus iniciales en la hoja de puntuación, el blanco o lista de resultados.

6.14.12 Determinación de Valor de los Disparos en blancos de papel.

6.14.12.1 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 norma la puntuación de los dieces interiores en los blancos de carabina aire.

6.14.12.2 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.

6.14.12.3 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.

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

6.14.12.5 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 y el resultado.

6.14.13 Procedimientos de puntuación modalidades 25 m – (blancos de papel)

6.14.13.1 Disparos Rasgados

- a) 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.
- b) 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.



6.14.13.2

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. La posición y el valor de los disparos en el blanco deben indicarse al deportista y a los espectadores de la siguiente manera:

- a) En la modalidad de Pistola Tiro Rápido 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.
- b) El diez debe indicarse con la cara roja de frente al deportista. Valores menores de diez deben indicarse con la cara blanca de frente al deportista. 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.
- c) En las modalidades de Pistola Standard, Pistola 25 m mujeres, 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 deportista 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.
- d) Los disparos de ensayo deben ser indicados y anotados.

6.14.13.3

El Árbitro de Foso y el Árbitro de Galería debe verificar que los resultados de la hoja de puntuaciones y tablón de puntuaciones son iguales a los registrados en la línea de tiro. Si hubiera alguna diferencia de opinión con respecto a la puntuación de un disparo, la cuestión debe resolverse inmediatamente.

6.14.13.4

Tan pronto como los disparos estén indicados y anotados:

- a) los blancos deben ser parcheados y preparados para la serie siguientes (modalidad de Pistola Tiro Rápido y Fases de Tiro Rápido); o
- b) los blancos deben ser reemplazados y los blancos testigo parcheados o cambiados para la siguiente serie;
- c) los blancos y los blancos testigo deben retirarse rápidamente y reemplazarse con nuevos blancos para el siguiente deportista.

6.14.13.5

Antes de salir de la galería, el deportista deberá firmar la hoja de puntuación en la zona próxima a la puntuación total para identificar su puntuación.



6.15 DESEMPATES

6.15.1 Empates Individuales en Modalidades de 300m, 50m, 25m y 10m

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

- a) El mayor número de dieces interiores;
- b) 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;
- c) Si permanece algún empate, los resultados serán comparados tiro por tiro con dieces interiores (es decir, un diez interior supera a un 10 que no es un diez interior) comenzando con el último disparo, luego el anterior al último disparo, etc.;
- d) Si permanece algún empate, y se utilizan EST, los resultados serán comparados tiro por tiro con las puntuaciones decimales comenzando con el último disparo, luego el anterior, etc.
- e) si permanece algún empate, los deportistas deben tener el mismo puesto, y serán listados por orden alfabético de acuerdo con el alfabeto latino usando los apellidos a menos que haya un empate para entrar en final;
- f) Si la puntuación decimal se utiliza para la eliminatoria de Carabina Aire 10m o Carabina Tendido 50m o las fases de cualificación, los empates se romperán por la puntuación más alta de la última serie de diez disparos, etc (puntuaciones decimales) y después mediante la comparación de las puntuaciones decimales en disparo por disparo comenzando por el último disparo, luego el anterior, etc.

6.15.2 Empates en Modalidades a 25 m sin Final

- a) Si dos o más deportistas 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).
- b) Cuando varios deportistas 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.

6.15.3 Empates en Tiro al Plato (ver Normas de Tiro al Plato, 9.15)

6.15.4 Empates en Blanco Móvil (ver Normas de Blanco Móvil, 10.12)

6.15.5 Empates en Modalidades Olímpicas con Final

Si hay un empate en la Cualificación para entrar en Final, el empate se romperá usando la norma 6.15.1.

6.15.6 Desempates (Shoot-offs) para empates en Modalidades a 25 m sin Final

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



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

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

6.15.6.2 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.

6.15.7 Empates en Equipos

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.

6.16 RECLAMACIONES Y APELACIONES

6.16.1 Todas las Reclamaciones y Apelaciones tienen que resolverse de acuerdo con las normas de la ISSF.

6.16.2 Las reclamaciones y apelaciones escritas deben presentarse en el Formulario de Reclamación de la ISSF (Ver Formulario de Reclamación en 6.18).

6.16.3 Las tasas de reclamación son las siguientes:

- Reclamaciones: 50 Euros
- Apelaciones o reclamaciones de decisión: 100 Euros.
- Las tasas de reclamación, serán abonadas cuando se entregue a un miembro del jurado un formulario de reclamación relleno y debe abonarse a un Miembro del Jurado o al Comité Organizador lo antes posible.
- Las tasas de reclamación, se deben devolver si la reclamación o apelación es estimada o será retenida por el Comité de Organización si la reclamación/apelación es desestimada.

6.16.4 Reclamaciones Verbales

6.16.4.1 Cualquier deportista 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:

- un deportista 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;
- un deportista 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;



- c) un deportista fue estorbado o molestado por otro deportista(es), Oficial(es) de Competición, espectador(es), miembro(s) de los medios de comunicación u otra persona(s) o causa(s);
- d) un deportista ha tenido largas interrupciones durante la tirada causadas por fallos del material del campo, la aclaración de las irregularidades u otras causas;
- e) un deportista ha tenido irregularidades con respecto a los tiempos de tiro, incluyendo tiempos de tiro que fueron demasiado cortos;

6.16.4.2 Los Árbitros, 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 estos casos, un Árbitro o Miembro del Jurado puede parar temporalmente la competición, si es necesario.

6.16.5 Reclamaciones Escritas

Cualquier deportista 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 deportista 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 antes de los 20 minutos después de ocurrir la acción reclamada y la cuota por reclamación deberá ser abonada.

6.16.6 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.

6.16.6.1 Tiempo de Reclamación

Todas las reclamaciones sobre resultados deben presentarse dentro de los **10 minutos** después de que los resultados oficiales estén puestos en el tablón de clasificaciones principal (Art. 6.4.2). 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.

6.16.6.2 Reclamaciones de puntuación en EST

Si un deportista **reclama el valor de un disparo** en un EST, solamente se aceptará una reclamación cuando se haga antes del siguiente disparo o series (modalidades de 25m) o si es el último disparo, antes de que transcurran tres (3) minutos, esto no se aplica si existe un fallo del sistema de avance del papel o banda de goma u otro fallo del blanco.

- a) Si la reclamación concierne al valor de un disparo, se pedirá al deportista que efectúe otro disparo al final de la competición, de este modo este disparo extra puede contarse si la reclamación es estimada y el valor correcto del tiro disputado no puede ser determinado.
- b) Si el Jurado de Clasificación determina que el resultado de un disparo reclamado se encuentra dentro de 2 decimas de diferencia del valor del disparo inicial, la protesta no debe ser aceptada.
- c) Si la reclamación concerniente 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.



- d) El Jefe de equipo o deportista tiene derecho a conocer la resolución del disparo reclamado.
- e) Los disparos en EST de 50m con valor de 9,5 o superior no pueden reclamarse en una fase eliminatoria o clasificatoria;
- f) Las reclamaciones de puntuación sobre el valor o el número de disparos No están permitidas en las finales (Norma 6.17.1.7).

6.16.6.3 Blancos de papel

- a) Cuando se utilizan blancos de papel, un deportista o delegado de equipo que considere que el disparo fue puntuado o anotado incorrectamente podrá reclamar la puntuación, excepto las decisiones con respecto al valor de los disparos efectuadas utilizando un calibre (virulé) que son definitivas y no pueden ser reclamadas. 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.
- b) Las reclamaciones de puntuación solo se podrán hacer en las clasificaciones que se hayan decidido sin usar un calibre o cuando aparezcan resultados incorrectos en la lista de resultados o hoja de puntuación
- c) Se deben pagar las tasas de reclamación cuando se hace la protesta.
- d) Cuando se usan blancos de papel y son puntuados en la Oficina de Clasificación, el delegado de equipo o el deportista tiene el derecho de ver el agujero del disparo(s) reclamado(s), pero no está permitido tocar el blanco(s).

6.16.7 Apelaciones

Si hay un desacuerdo con la decisión del Jurado, el asunto puede apelarse al Jurado de Apelación, salvo las decisiones de un Jurado de Reclamación de Finales (6.17.1.10 d) que no podrá ser apelada. Estas apelaciones deben ser presentadas por escrito por el Jefe de Equipo o un representante antes de 30 minutos después de la decisión del Jurado se ha anunciado. **La decisión del Jurado de Apelación es definitiva.**

6.16.8 Las copias de todas las decisiones con respecto a las reclamaciones por escrito y a las apelaciones deben ser remitidos por el Delegado Técnico (s) a la Secretaria General de la ISSF, junto con su informe final para su revisión por la sección correspondiente y por los Comités Técnicos.

6.17 FINALES EN MODALIDADES OLÍMPICAS

6.17.1 Procedimientos Generales de Competición en las Finales

6.17.1.1 Clasificación para la final. Tendrá que realizarse el programa completo para cada modalidad olímpica (Regla 3.3.2.3 y 3.3.4) como clasificación para la final. Los ocho (8) tiradores con mejor puntuación durante la fase de clasificación, pasarán a la final, excepto para la modalidad a 25m de Pistola Tiro Rápido, en este caso, solo los seis (6) tiradores con mejor puntuación pasarán a la final.

6.17.1.2 Posiciones y N° de dorsal para la final. Las posiciones de inicio (orden de los tiradores) en la final, se asignarán de acuerdo con un sorteo aleatorio que debe hacerse automáticamente por el ordenador cuando salga la lista de la Final. En los puestos de tiro a 10m y 50m deben estar marcados A-B-C-D-E-F-G-H- Los puestos de reserva deberán marcarse R1 y R2. Los blancos para la Final de Pistola 25m Mujeres deben ser marcados A-B-C-D-E / F-G-H-I-J.



- 6.17.1.3 Presentación para la final y hora de inicio (HI).** La hora de inicio de la final será determinada por el momento exacto en que el Jefe de Galería de las órdenes para el primer disparo/serie de COMPETICIÓN. Los Deportistas deben presentarse en el área de preparación de finales, con un mínimo de 30 minutos de antelación de la hora prevista en el programa para el comienzo de la final, si alguno de ellos no se presenta a tiempo, será penalizado con (2) puntos o (1) tocado en la puntuación del primer disparo/serie de COMPETICIÓN. Los Deportistas tienen que presentarse con el equipo necesario para el desarrollo de la final, incluyendo la munición necesaria, la ropa de competición y un uniforme de su selección nacional que sea apropiado para la ceremonia de entrega de premios. El Jurado confirmará que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y nacionalidades están correctamente reflejados tanto en los sistemas que van a mostrar las puntuaciones como en los marcadores. Los jurados realizarán el control de equipo en el área de preparación de finales, tan pronto como sea posible una vez que el Deportista se haya presentado.
- 6.17.1.4 Retrasos de los tiradores.** Cualquier finalista que no se haya presentado en el área de preparación de finales, y hayan pasado 10 minutos después de la hora de presentación para la final, no comenzará la misma y se registrará como primer eliminado, marcándolo como DNS. Si algún finalista no se presenta a la final, el primer eliminado empezará a contar por el séptimo lugar (7º) o el quinto (5º) para la modalidad a 25m de Pistola Tiro Rápido.
- 6.17.1.5 Puntuaciones.** Las puntuaciones de la fase de clasificación, otorgan a los Deportistas un puesto en la final, pero no se tienen en cuenta en la fase final. Las puntuaciones para esta fase, empiezan de cero (0) de acuerdo con estas reglas. Cualquier deducción o penalización tras cometer una falta, será aplicada en los disparos/series de COMPETICIÓN, teniendo en cuenta que no puede haber puntuaciones inferiores a cero (0) (ejemplo: 3 puntos - 1 punto de penalización = 2, 0 puntos - 1 punto de penalización = 0).
- 6.17.1.6 Interrupciones en finales a 10m y 50m.** Si un Deportista tiene una INTERRUPCION ADMISIBLE (Regla 6.13.2) en una de las series de un (1) disparo, se le dará como MAXIMO un (1) minuto para subsanar la interrupción o cambiar el arma, tras el cual, se le darán las órdenes oportunas para repetir el disparo. Si un Deportista solicita una INTERRUPCION ADMISIBLE en alguna de las fases que se realiza por series (series de 3 o 5 disparos) y ésta se puede subsanar o bien cambiar el arma en un tiempo máximo de un (1) minuto, se le permitirá continuar la serie con un tiempo adicional igual al que ha necesitado para subsanar la interrupción/cambiar el arma, que será como máximo de un (1) minuto.
- 6.17.1.7 Reclamaciones sobre la puntuación o número de disparos.** No se permiten reclamaciones sobre la puntuación de un disparo o sobre el número de impactos en las finales.
- 6.17.1.8 Quejas sobre los Blancos Electrónicos.** Si un Deportista se queja de que su blanco no ha registrado un disparo durante los disparos de ensayo, se le indicará que realice un nuevo disparo, si éste SÍ se registra; la final seguirá adelante, si por el contrario NO se registra o hay alguna queja sobre el fallo en el avance de una tira de papel/goma; el jefe de galería dará la orden **“ALTO...DESCARGUEN”** para todos los finalistas y el Deportista que tiene problemas de funcionamiento en el blanco electrónico, será cambiado de puesto o el blanco averiado será reparado/remplazado. Tan pronto como el Deportista tenga un blanco funcional, el



Jefe de Galería le dará a todos los finalistas dos (2) minutos de PREPARACIÓN y después reiniciará el tiempo de PREPARACIÓN Y ENSAYO de la final. Después de que las órdenes para el primer disparo/serie de COMPETICIÓN hayan sido dadas, no se podrá realizar ninguna queja sobre el funcionamiento de los blancos. Si hubiera alguna queja sobre un cero (0) inesperado, el Jurado de Competición, determinará las acciones adecuadas a llevar a cabo.

6.17.1.9 Equipamiento de la galería de finales. La galería de finales deberá estar equipada con un marcador LCD, un reloj de cuenta regresiva visible para todos los finalistas y un sistema de megafonía. Dispondrá de sillas para los miembros del Jurado a cargo de la final, Jueces de Galería, entrenadores y Deportistas eliminados.

6.17.1.10 Oficiales en las finales. La supervisión y dirección de las finales se llevará a cabo por el siguiente personal:

a) **Jefe de Galería.** Un Jefe de Galería experimentado y con licencia de la ISSF tipo A o B, dirigirá las finales.

b) **Jurado de Competición.** El Jurado de Competición supervisará la ejecución de las finales. El Presidente del Jurado se designará a sí mismo o a un miembro del Jurado como Jurado responsable de la final.

c) **Jurado de Clasificación.** Un miembro del Jurado de Clasificación, tendrá que estar presente para supervisar el proceso de los resultados de la final.

d) **Jurado de Finales.** Un miembro del Jurado de Apelación, el Jurado responsable de la final y otro miembro del Jurado de Competición, designados por el Delegado Técnico y el Presidente del Jurado, decidirán las reclamaciones que se lleven a cabo durante la final; no se puede apelar la decisión tomada por este jurado.

e) **Árbitro de Galería.** Un Árbitro de Galería experimentado, asistirá al Jefe de Galería revisando las medidas de seguridad de las armas y haciéndose cargo de las interrupciones que puedan solicitar los tiradores durante la final.

f) **Técnicos.** El encargado de publicar los resultados oficiales, nombra al Técnico que preparará y manejará los blancos electrónicos y la pantalla que mostrará los resultados, así mismo consultará a los Jurados sobre cualquier incidencia técnica.

g) **Presentador.** Un oficial designado por la ISSF o por el Comité de Organización, trabajará con el Jefe de Galería y será el responsable de presentar a los finalistas, anunciar las puntuaciones y facilitar la información a los espectadores.

6.17.1.11 Presentación de los finalistas. Después del tiempo de preparación y ensayo o las series de ensayo, los finalistas dejarán las armas (cumpliendo las medidas de seguridad) en el suelo o la mesa, y se colocarán cara al público, excepto en las finales de carabina 3 posiciones que podrán mantener la posición (rodilla). El presentador, presentará a los finalistas dando el nombre, país de origen y una breve información sobre cada finalista. También presentará al Jefe de Galería y al Jurado responsable de la final.



6.17.1.12 Procedimientos y reglas para las finales.

- a) Para los casos no reflejados en estas reglas (6.17), se aplicará el Reglamento Técnico General de la ISSF o los Reglamentos Técnicos específicos para cada modalidad.
- b) Después de la presentación en la zona de preparación, a los finalistas se les debe permitir colocar sus armas y equipo en su puesto de tiro 20:00 min. antes de la hora de inicio de la final (15:00 min. antes en las Finales de Pistola 25m). Los estuches de las armas y equipos no deben ser dejados en la FOP. Los deportistas deben entonces volver al área de preparación para ser llamado a la línea de tiro para su tiempo de preparación y presentación.
- c) Cuando los Finalistas de Rifle son llamados desde el Área de preparación a la línea de tiro, tienen que ir andando completamente vestidos y con pantalones y chaquetas cerradas.
- d) Después de que los finalistas son llamados a la línea, pueden manejar su armas, tomar posiciones de tiro, hacer ejercicios de puntería, quitar las banderas de seguridad, pero no pueden hacer disparos en seco hasta que se da la orden de **“ TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO....YA”** o **“LA PREPARACIÓN COMIENZA YA”** (25m Pistola)
- e) En las Finales los disparos en seco solo están permitidos durante el tiempo de Preparación y Ensayo, durante las transiciones, tiempo de ensayo o tiempo de Preparación, excepto durante las Finales de Pistola Tiro Rápido 25m que los disparos de ensayo están permitidos de acuerdo con la Regla 6.17.4. El Disparo en seco en cualquier otro momento debe ser penalizado con la deducción de un (1) punto en las Finales de 10m y 50m y la deducción de un tocado en las Finales de Pistola 25m
- f) En las Finales, están permitidos los ejercicios de puntería desde que los finalistas son llamados a la línea de tiro (con la orden **“DEPORTISTAS A LA LINEA”**) hasta que se da la orden de **“STOP ... DESCARGUEN** que se da en las Finales, excepto que no se pueden hacer ejercicios de puntería durante las Presentaciones.
- g) Si un finalista en 10m y 50m carga y efectúa un disparo antes de la orden de **“TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO YA”** o antes de **“PARA LA SERIE DE ENSAYO ... CARGUEN”** debe ser descalificado.
- h) Si uno de los finalistas efectúa un disparo después de la orden de **“ALTO, EL TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO”** o el **CAMBIO DE POSICIÓN Y ALTO TIEMPO DE ENSAYO”** y antes de la orden de **“YA”** para la siguiente serie de competición el disparo no debe ser considerado como un disparo de competición y será penalizado con dos (2) puntos de penalización que deben ser aplicados al primer disparo de COMPETICIÓN.
- i) Si un finalista en una Final de Pistola 25m efectúa un disparo antes de que la luz verde para una serie o disparo se encienda, la serie completa deberá ser puntuada como cero (0) tocados.
- j) Si uno de los finalistas efectúa un disparo de más en una serie o en el tiempo para un solo disparo, el disparo de más debe ser anulado y será aplicada una penalización de dos (2) puntos del último disparo puntuable.



- k) Las banderas de seguridad deberán estar insertadas en las armas hasta que comienza el tiempo de Preparación y Ensayo. Los deportistas eliminados en la Final deben dejar sus armas en el puesto de tiro o mesa con la acción abierta y la boca apuntando hacia el campo con la bandera de seguridad insertada. El árbitro debe controlar que todas las banderas de seguridad están insertadas cuando ellos abandonan el puesto de tiro. Los ganadores de Medalla pueden posar con sus armas inmediatamente después de la final pero sus armas no pueden ser retiradas del puesto de tiro hasta que las sean insertadas las banderas de seguridad y sean comprobadas por los Árbitros.

6.17.1.13 Presentación de los medallistas. Inmediatamente después de que el Jefe de Galería anuncie que **“LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS”**, el presentador anunciará a los ganadores de las medallas del siguiente modo:

“GANADOR MEDALLA DE ORO, REPRESENTANDO A (PAIS) ES (NOMBRE)”.

“GANADOR MEDALLA DE PLATA, REPRESENTANDO A (PAIS) ES (NOMBRE)”.

“GANADOR MEDALLA DE BRONCE, REPRESENTANDO A (PAIS) ES (NOMBRE)”.

6.17.2 FINALES - Carabina Aire (10m), Pistola Aire (60), Pistola Aire (40), Pistola Libre (50m) y Carabina Tendido (50m).

NOTA: Los tiempos de esta regla se ofrecen como guía. Para los tiempos detallados para dirigir Finales, compruebe las "Ordenes y anuncios para Finales" documentos que están disponibles en la sede de la ISSF.

a) FORMATO DE LAS FINALES	Las finales constan de dos (2) series de tres (3) disparos de COMPETICIÓN en 150 segundos por serie o 100 segundos para las series de Carabina tendido a 50m (3 + 3 disparos). A éstas le siguen catorce (14) disparos de COMPETICIÓN dirigidos por órdenes, en 50 segundos cada uno o 30 segundos para Carabina Tendido a 50m. Las eliminaciones de los finalistas con menor puntuación, comienzan a partir del octavo (8º) disparo y continúan cada dos (2) disparos hasta que se decidan los ganadores de las medallas de oro y plata. Se realizan un total de veinte (20) disparos de competición durante la final.
b) PUNTUACIÓN	La medición de las puntuaciones durante la final, se realizará con decimales. Las puntuaciones totales de los disparos de COMPETICIÓN otorgarán las posiciones finales a los finalistas, los empates se decidirán por medio de Shoot-off. Las deducciones por faltas cometidas antes del primer disparo de COMPETICIÓN se aplicarán a la puntuación del primer disparo de COMPETICIÓN. Las deducciones por otra(s) falta(s), se aplicará(n) a la puntuación del disparo de COMPETICIÓN en el que se haya(n) cometido ésta(s).
c) TIEMPO DE PREPARACIÓN 20:00 Minutos antes	Los Deportistas o sus entrenadores, podrán colocar las armas y el resto del equipo necesario para la competición en el puesto de tiro, como mínimo veinte (20) minutos antes de la hora de inicio. Los maletines de las armas y los bolsos de los equipos no se pueden quedar en la línea de tiro.



d) TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO (SOLO CARABINA) 16:00 Minutos antes	El Jefe de Galería llamará a los Deportistas para que ocupen su puesto de tiro dieciséis (16) minutos antes de la hora de inicio con la orden “DEPORTISTAS A LA LÍNEA DE TIRO”. Después de dos (2) minutos, el Jefe de Galería dará la orden para que comience el tiempo de preparación y ensayo con la orden “LOS OCHO MINUTOS DE PREPARACIÓN Y ENSAYO COMIENZAN, YA”. Durante este tiempo, los finalistas podrán realizar disparos de ensayo ilimitados. Treinta (30) segundos antes del final del tiempo de preparación y ensayo, el Jefe de Galería dará el aviso de “30 SEGUNDOS”. Después de los ocho (8) minutos, el Jefe de Galería ordenará “ALTO, DESCARGUEN”. No se anunciará la puntuación de los finalistas después del tiempo de preparación y ensayo. Después de la orden “ALTO, DESCARGUEN”, los finalistas deben descargar sus carabinas, insertar las banderas de seguridad, para la presentación. El árbitro de galería comprobará que las armas están abiertas y que las banderas de seguridad están correctamente insertadas. Los deportistas pueden permanecer en su posición, pero deben bajar las carabinas de los hombros, y volver su cabeza y cara hacia los espectadores y las cámaras de televisión utilizadas en la presentación. Todas las carabinas de los finalistas deben mantenerse fuera de los hombros hasta que la presentación de todos los finalistas ha terminado.
e) TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO (SOLO PISTOLA) 13:00 Minutos antes	El Jefe de Galería llamará a los Deportistas para que ocupen su puesto de tiro trece (13) minutos antes de la hora de inicio con la orden “DEPORTISTAS A LA LÍNEA DE TIRO”. Después de dos (2) minutos, el Jefe de Galería dará la orden para que comience el tiempo de preparación y ensayo con la orden “LOS CINCO MINUTOS DE PREPARACIÓN Y ENSAYO COMIENZAN, YA”. Durante este tiempo, los finalistas podrán realizar disparos de ensayo ilimitados. Treinta (30) segundos antes del final del tiempo de preparación y ensayo, el Jefe de Galería dará el aviso de “30 SEGUNDOS”. Después de los cinco (5) minutos, el Jefe de Galería ordenará “ALTO, DESCARGUEN”. No se anunciará la puntuación de los finalistas después del tiempo de preparación y ensayo. Después de la orden “ALTO, DESCARGUEN”, los finalistas descargarán sus pistolas, insertarán las banderas de seguridad, las dejarán en el suelo o encima de la mesa y se pondrán cara al público para la presentación. El árbitro de galería comprobará que las armas están abiertas y que las banderas de seguridad están correctamente insertadas.
f) PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS 05:30 Minutos antes	Después de que se hayan revisado las armas de los finalistas, el presentador presentará a los Deportistas, al Jefe de Galería y al Jurado a cargo de la final de acuerdo con la regla 6.17.1.11.



g) TIEMPO DE PREPARACIÓN FINAL	Inmediatamente después de la presentación, el Jefe de Galería dará la orden “A SUS PUESTOS”. Los blancos y el marcador se deben limpiar y preparar para los disparos de COMPETICIÓN. Después de sesenta (60) segundos, el Jefe de Galería comenzará a dar las órdenes para la primera serie de COMPETICIÓN.
h) 1ª FASE DE COMPETICIÓN 2 Series X 3 Disparos Tiempo límite: 150 segundos para cada serie Los disparos de competición comienzan a los 0:00 minutos.	El Jefe de Galería ordenará “PARA LA PRIMERA SERIE DE COMPETICIÓN, CARGUEN”. Después de cinco (5) segundos, el Jefe de Galería ordenará “YA”. Los finalistas tienen 150 segundos para realizar tres (3) disparos. El reloj de cuenta regresiva, que muestra el tiempo restante en segundos, debe ser visible en el monitor del blanco electrónico de cada finalista. Si este reloj no está visible para cada deportista en su puesto de tiro, el Jefe de Galería avisará a los finalistas a falta de diez y cinco segundos con las órdenes “DIEZ” y “CINCO” respectivamente. A los 150 segundos (100 segundos para Carabina Tendido 50m) o después de que todos los finalistas hayan efectuado sus tres (3) disparos, el Jefe de Galería ordenará “ALTO”. Inmediatamente después de la orden de “ALTO” el presentador hará comentarios sobre las posiciones actuales de los finalistas y sobre las puntuaciones que sean remarcables durante 15-20 segundos. No anunciará los resultados individuales de cada finalista. Inmediatamente después de estos comentarios, el Jefe de Galería dará la orden “PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN, CARGUEN”. Después de cinco (5) segundos el Jefe de Galería dará la orden “YA”. A los 150 segundos (100 segundos para Carabina Tendido 50m) o después de que todos los finalistas hayan efectuado sus tres (3) disparos, el Jefe de Galería ordenará “ALTO”. En este momento, el presentador hará comentarios de nuevo sobre los Deportistas y sus puntuaciones. Le explicará a los espectadores que la fase de disparos en series de un (1) disparo va a comenzar y que el deportista que menos puntuación total lleve después de cada DOS disparos será eliminado.
i) 2ª FASE DE COMPETICIÓN DISPAROS INDIVIDUALES 14 Series X 1 Disparo Tiempo límite: 50 segundos para cada disparo (30 segundos para Carabina Tendido)	Inmediatamente después de que el presentador termine, el Jefe de Galería mandará “PARA EL SIGUIENTE DISPARO DE COMPETICIÓN, CARGUEN”. Después de cinco (5) segundos, el Jefe de Galería ordenará “YA”. Los finalistas tiene 50 segundos (30 para Carabina Tendido 50m) para realizar cada disparo. A los 50 segundos (30 para Carabina Tendido 50m), el Jefe de Galería mandará “ALTO” y el presentador hará comentarios sobre los finalistas y sus puntuaciones. Inmediatamente después de que el presentador termine, el Jefe de Galería mandará “PARA EL SIGUIENTE DISPARO DE COMPETICIÓN, CARGUEN”. Después de cinco (5) segundos, el Jefe de Galería ordenará “YA”.



	Esta secuencia se repetirá hasta que se hayan realizado los 20 disparos totales de la fase final, incluyendo los catorce (14) disparos en series de un (1) disparo. Al finalizar el disparo número veinte (20), el Jefe de Galería mandará “ALTO, DESCARGUEN”. El árbitro de galería comprobará que las armas están abiertas y que las banderas de seguridad están correctamente insertadas.
j) ELIMINACIONES	Después de que todos los finalistas hayan realizado ocho (8) disparos, el Deportista con menor puntuación será eliminado, obteniendo el 8º lugar en la clasificación final. Los finalistas con menor puntuación se irán eliminando del siguiente modo: Después de 10 disparos – 7º lugar Después de 12 disparos – 6º lugar Después de 14 disparos – 5º lugar Después de 16 disparos – 4º lugar Después de 18 disparos – 3^{er} lugar (medalla de bronce) Después de 20 disparos – 2º y 1^{er} lugar (medalla de plata y medalla de oro). Cuando un finalista es eliminado, debe descargar su carabina o pistola, insertar la bandera de seguridad, y dejar el arma en el suelo o encima de la mesa y dar un paso atrás del puesto de tiro, ocupando una de las sillas reservadas para los eliminados según la regla 6.17.1.9. El árbitro de galería comprobará que el arma cumple las normas de seguridad.
k) DESEMPATES	Si hay empate para la última posición entre los Deportistas, éstos desempatarán mediante Shoot-off, realizando los disparos necesarios hasta que se rompa el empate. Para el disparo de desempate, el Jefe de Galería nombrará a los deportistas empatados por su apellido y les ordenará realizar el disparo desempate siguiendo el procedimiento normal. El presentador no realizará ningún comentario hasta que el desempate se haya resuelto.
l) FINALIZACIÓN DE LA FASE FINAL	Después de que los dos (2) finalistas restantes realicen su disparo número veinte (20) y si no hay ningún empate o reclamación, el Jefe de Galería anunciará que “LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS”. El presentador comunicará en este momento, los nombres de los ganadores de las medallas de oro, plata y bronce (Regla 6.17.1.13).



6.17.4 FINALES - CARABINA 3 X 40 Y CARABINA 3 X 20 (50M)

a) FORMATO DE LAS FINALES	La final consta de quince (15) disparos de COMPETICIÓN en cada posición en el siguiente orden: RODILLA, TENDIDO y PIE. La final comenzará con tres (3) series de cinco (5) disparos en la posición de rodilla con un límite de 200 segundos para cada serie. Después de siete (7) minutos para el cambio de posición y disparos de ensayo, los finalistas realizarán tres (3) series de cinco (5) disparos en la posición de tendido, con un límite de 150 segundos para cada serie. Después de nueve (9) minutos para el cambio de posición y disparos de ensayo, los finalistas realizarán dos (2) series de cinco (5) disparos en la posición de pie, con un límite de 250 segundos para cada serie. Los dos finalistas con menor puntuación después de estas dos series en pie, serán eliminados, ocupando el séptimo (7º) y octavo (8º) lugar. La final continua con las cinco (5) series de un (1) disparo en la posición de pie, con un límite de 50 segundos para cada serie. Después de cada disparo, se eliminará al finalista con menor puntuación, excepto cuando solo queden dos finalistas, en ese momento realizarán el último disparo, tras el cual, se decidirá la medalla de oro y la medalla de plata. En total, cada finalista, habrá realizado 45 disparos de competición al terminar la final.
b) PUNTUACIÓN	La medición de las puntuaciones durante la final, se realizará con decimales. Las puntuaciones totales de los disparos de COMPETICIÓN otorgarán las posiciones finales a los finalistas, los empates se decidirán por medio de Shoot-off. Las deducciones por faltas cometidas antes del primer disparo de COMPETICIÓN se aplicarán a la puntuación del primer disparo de COMPETICIÓN. Las deducciones por otra(s) falta(s), se aplicará(n) a la puntuación del disparo de COMPETICIÓN en el que se haya(n) cometido ésta(s).
c) TIEMPO DE PREPARACIÓN 20:00 Minutos antes	Los Deportistas o sus entrenadores, podrán colocar las armas y el resto del equipo necesario para la competición en el puesto de tiro, como mínimo veinte (20) minutos antes de la hora de inicio. Todos los accesorios de las armas y el equipo necesario para completar los cambios de posición, se guardarán en UN ÚNICO contenedor (se especificarán las dimensiones máximas en una nueva regla) que permanecerá en el puesto de tiro de cada deportista durante la final. Los maletines de las armas y los contenedores de los equipos no se pueden quedar en la línea de tiro.
d) TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO (RODILLA)	El Jefe de Galería llamará a los Deportistas para que ocupen su puesto de tiro doce (12) minutos antes de la hora de inicio con la orden "DEPORTISTAS A LA LÍNEA DE TIRO". Después de dos (2) minutos, el Jefe de Galería dará la orden para que comience el tiempo de preparación y ensayo con la orden "LOS CINCO MINUTOS DE PREPARACIÓN Y ENSAYO COMIENZAN, YA". Después de esta orden, los finalistas podrán quitar las banderas de seguridad (nunca antes de este momento), realizar



12:00 Minutos antes	disparos en seco y disparos de ensayo ilimitados. Treinta (30) segundos antes del final del tiempo de preparación y ensayo, el Jefe de Galería dará el aviso de “30 SEGUNDOS”. Después de los cinco (5) minutos, el Jefe de Galería ordenará “ALTO, DESCARGUEN”. No se anunciará la puntuación de los finalistas después del tiempo de preparación y ensayo. Después de la orden “ALTO, DESCARGUEN”, los finalistas descargarán sus carabinas e insertarán las banderas de seguridad para la presentación. El árbitro de galería comprobará que las armas están abiertas y que las banderas de seguridad están correctamente insertadas. . Los deportistas pueden permanecer en su posición durante la presentación de la Final de 3 posiciones, pero deben bajar las carabinas de los hombros, y volver su cabeza y cara hacia los espectadores y las cámaras de televisión utilizadas en la presentación.
e) PRESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS 05:30 Minutos antes	Después de que se hayan revisado las armas de los finalistas, el presentador presentará a los finalistas, al Jefe de Galería y al Jurado responsable de la final de acuerdo con la regla 6.17.1.11. Todas las carabinas de los finalistas deben mantenerse fuera de los hombros hasta que la presentación de todos los finalistas ha terminado.
f) DISPAROS DE COMPETICIÓN EN LA POSICIÓN DE RODILLA 3 Series X 5 Disparos 200 Seg. para cada serie Los disparos de competición comienzan a falta de 0:00 minutos.	Inmediatamente después de la presentación, el Jefe de Galería dará la orden “TOMEN SUS POSICIONES” pausa de 60 segundos y entonces ordenará “PARA LA PRIMERA SERIE DE COMPETICIÓN, CARGUEN”, después de cinco (5) segundos dará la orden “YA”. Los finalistas tienen 200 segundos para realizar cada cinco (5) disparos de COMPETICIÓN en las series de Rodilla. El reloj de cuenta regresiva, que muestra el tiempo restante en segundos, debe ser visible en el monitor del blanco electrónico de cada finalista. Si este reloj no está visible para cada tirador en su puesto de tiro, el Jefe de Galería avisará a los finalistas a falta de diez y cinco segundos con las órdenes “DIEZ” y “CINCO” respectivamente. A los 200 segundos o después de que todos los finalistas hayan realizado sus cinco (5) disparos, el Jefe de Galería mandará “ALTO”. Inmediatamente después de la orden de “ALTO” el presentador hará comentarios sobre las posiciones actuales de los finalistas y sobre las puntuaciones que sean remarcables durante 15-20 segundos. No anunciará los resultados individuales de cada finalista.



	Inmediatamente después de estos comentarios, el Jefe de Galería dará la orden “PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN, CARGUEN”. Después de cinco (5) segundos el Jefe de Galería dará la orden “YA”. A los 200 segundos o después de que todos los finalistas hayan realizado sus cinco (5) disparos, el Jefe de Galería mandará “ALTO”. Inmediatamente después de la orden de “ALTO” el presentador hará comentarios sobre las posiciones actuales durante 15-20 segundos. Inmediatamente después de estos comentarios, el Jefe de Galería dará la orden “PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN, CARGUEN”. Después de cinco (5) segundos el Jefe de Galería dará la orden “YA”. A los 200 segundos o después de que todos los finalistas hayan realizado sus cinco (5) disparos, el Jefe de Galería mandará “ALTO, DESCARGUEN”. El árbitro de galería comprobará que las armas están abiertas y que las banderas de seguridad están correctamente insertadas. El árbitro de galería comprobará que las armas están abiertas y que las banderas de seguridad están correctamente insertadas.
g) CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO PARA LA POSICIÓN DE TENDIDO 07:00 Minutos	Inmediatamente después de la orden “ALTO, DESCARGUEN” el Jefe de Galería dará la orden “LOS SIETE MINUTOS DE CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO COMIENZAN, YA”. Después de esta orden, los finalistas podrán manejar sus armas para prepararlas para la posición de tendido, colocarse en la posición, retirar las banderas de seguridad y realizar disparos en seco y de ensayo ilimitados. Después de que el tiempo de cambio de posición y ensayo haya comenzado, el presentador realizará comentarios sobre las puntuaciones y el ranking de los finalistas en la fase de rodilla, utilizará este tiempo para presentar a los espectadores, fotografías e información biográfica sobre los finalistas. Treinta (30) segundos antes del final del tiempo de cambio de posición y ensayo, el Jefe de Galería dará el aviso de “30 SEGUNDOS”. Después de siete (7) minutos, el Jefe de Galería mandará “ALTO”, en este momento, el Técnico tendrá treinta (30) segundos para limpiar los blancos y prepararlos para fase de competición de la final.



h) DISPAROS DE COMPETICIÓN EN LA POSICIÓN DE TENDIDO 3 Series X 5 Disparos 150 Seg. para cada serie	Después de treinta (30) segundos, el Jefe de Galería dará la orden “PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN, CARGUEN”. Después de cinco (5) segundos el Jefe de Galería dará la orden “YA”. Los finalistas tienen 150 segundos para realizar una serie de cinco (5) disparos de COMPETICIÓN en la posición de tendido. La misma secuencia de órdenes se seguirá hasta que los finalistas completen las tres (3) series de cinco (5) disparos en la posición de tendido. Después de la tercera serie, el Jefe de Galería mandará “ALTO, DESCARGUEN”. El árbitro de galería comprobará que las armas están abiertas y que las banderas de seguridad están correctamente insertadas.
i) CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO PARA LA POSICIÓN DE PIE 09:00 Minutos	Inmediatamente después de la orden “ALTO, DESCARGUEN” el Jefe de Galería dará la orden “LOS NUEVE MINUTOS DE CAMBIO DE POSICIÓN Y ENSAYO COMIENZAN, YA”. Después de esta orden, los finalistas podrán manejar sus armas para prepararlas para la posición de pie, colocarse en la posición, retirar las banderas de seguridad y realizar disparos en seco y de ensayo ilimitados. Después de que el tiempo de cambio de posición y ensayo haya comenzado, el presentador realizará comentarios sobre las puntuaciones y el ranking de los finalistas después de las fases de rodilla y tendido. Treinta (30) segundos antes del final del tiempo de cambio de posición y ensayo, el Jefe de Galería dará el aviso de “30 SEGUNDOS”. Después de nueve (9) minutos, el Jefe de Galería mandará “ALTO”, en este momento, el Técnico tendrá 30 segundos para limpiar los blancos y prepararlos para fase de competición de la final.
j) DISPAROS DE COMPETICIÓN EN LA POSICIÓN DE PIE 2 Series X 5 Disparos 5 Series X 1 Disparo 250 Seg. para cada serie de 5 disparos 50 Seg. Para cada serie de 1 disparo	Después de treinta (30) segundos, el Jefe de Galería dará la orden “PARA LA SIGUIENTE SERIE DE COMPETICIÓN, CARGUEN”. Después de cinco (5) segundos el Jefe de Galería dará la orden “YA”. Los finalistas tienen 250 segundos para realizar una serie de cinco (5) disparos de COMPETICIÓN en la posición de pie. La misma secuencia de órdenes se seguirá hasta que los finalistas completen dos (2) series de cinco (5) disparos en la posición de pie. Después de que el Jefe de Galería mande “ALTO”, el séptimo (7º) y octavo (8º) Deportista serán eliminados, el presentador dará sus nombres y comentará sus resultados. Inmediatamente después de que el presentador termine, el Jefe de Galería dará la orden “PARA EL SIGUIENTE DISPARO DE COMPETICIÓN, CARGUEN”.



	Después de cinco (5) segundos el Jefe de Galería dará la orden “YA”. Los finalistas tienen 50 segundos para realizar el disparo de COMPETICIÓN. El reloj de cuenta regresiva, que muestra el tiempo restante en segundos, debe ser visible en el monitor del blanco electrónico de cada finalista. Si este reloj no está visible para cada deportista en su puesto de tiro, el Jefe de Galería avisará a los finalistas a falta de diez y cinco segundos con las órdenes “DIEZ” y “CINCO” respectivamente. A los 50 segundos o después de que todos los finalistas hayan realizado su disparo, el Jefe de Galería mandará “ALTO”. El presentador dará el nombre del siguiente eliminado y comentará sus resultados. El Jefe de Galería y el presentador, seguirán esta secuencia de órdenes y comentarios hasta que el último disparo decida a los ganadores de la medalla de Oro y plata.
k) ELIMINACIONES	Al finalizar la segunda (2ª) serie de cinco (5) disparos en la posición de pie (40 disparos realizados en total), los dos finalistas con menor puntuación serán eliminados, obteniendo la séptima (7º) y octava (8º) posición, el resto de finalistas será eliminado uno después de cada uno de los cinco (5) disparos restantes, del siguiente modo: Después de 41 disparos – 6º lugar Después de 42 disparos – 5º lugar Después de 43 disparos – 4º lugar Después de 44 disparos – 3º lugar (medalla de bronce) Después de 45 disparos – 2º y 1º lugar (medalla de plata y medalla de oro). Cuando un finalista es eliminado, debe descargar su carabina, insertar la bandera de seguridad, dejar el arma encima de la mesa y dar un paso atrás del puesto de tiro, ocupando una de las sillas reservadas para los eliminados según la regla 6.17.1.9. El árbitro de galería comprobará que el arma cumple las normas de seguridad.
l) DESEMPATES	Si hay empate para la última posición entre los Deportistas, éstos desempatarán mediante Shoot-off, realizando los disparos necesarios hasta que se rompa el empate. Para el disparo de desempate, el Jefe de Galería nombrará a los deportistas empatados por su apellido y les ordenará realizar el disparo de desempate siguiendo el procedimiento normal. El presentador no realizará ningún comentario hasta que el desempate se haya resuelto.



m) FINALIZACIÓN DE LA FASE FINAL	Después de que los dos (2) finalistas restantes realicen el último disparo y si no hay ningún empate o reclamación, el Jefe de Galería anunciará que “LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS”. El presentador comunicará en este momento, los nombres de los ganadores de las medallas de oro, plata y bronce (Regla 6.18.1.13).
n) CAMBIOS DE POSICIÓN	Los Deportistas no pueden iniciar el cambio de posición a la nueva posición, hasta que el Jefe de Galería de la orden “YA” durante el tiempo de cambio de posición y ensayo. Si algún finalista incumple esta norma, la primera vez recibirá un aviso (tarjeta amarilla), la segunda vez, recibirá una penalización de dos puntos (tarjeta verde) aplicada en el primer disparo de competición de la siguiente serie.

6.17.5 FINALES - PISTOLA TIRO RAPIDO 25M (SÉNIOR)

a) FORMATO DE LAS FINALES	La final de pistola tiro rápido a 25m (sénior) consta de ocho (8) series de cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos cada serie, con el sistema de puntuación de: tocado o no tocado. La eliminación de los finalistas comenzará después de la cuarta (4ª) serie y continuará hasta la octava (8ª) serie, en la que se decidirán la medalla de oro y la de plata.
b) BLANCOS	Se utilizarán tres (3) grupos de cinco (5) blancos electrónicos a 25m. Los finalistas serán colocados de dos en dos (1º y 2º, 3º y 4º, 5º y 6º) en esos grupos; es decir, en el primer grupo de blancos contados por la izquierda, estarán los deportistas que han obtenido el primer y segundo puesto para disputar la final, en el segundo grupo de blancos, los deportistas tercero (3º) y cuarto (4º) y en el último grupo de blancos los deportistas quinto (5º) y sexto (6º). Cada grupo de cinco (5) blancos, tendrá un puesto de tiro marcado con unas medidas de 1,50m x 1,50m. Los finalistas ocuparán sus posiciones al lado izquierdo y derecho de la zona marcada del puesto de tiro, de tal modo, que al menos un pie, toque la línea (izquierda o derecha) de la zona marcada (Regla 6.4.11.7).
c) PUNTUACIÓN	La puntuación de la final, se llevará a cabo mediante el sistema de tocado o no tocado; cada tocado vale un (1) punto; cada no tocado vale (0) puntos. La zona del blanco que registrará los impactos como tocados, será la zona del 9,7 en adelante (incluido el 9,7) en el blanco de pistola tiro rápido a 25m. La puntuación acumulada (número total de tocados) durante la final, determinará las posiciones finales en la final, los desempates se resolverán mediante Shoot-off.



d) CONTROL DE LOS DEPORTISTAS PARA LA FINAL 30:00 y 15:00 Minutos antes	Los Deportistas se tienen que presentar 30 minutos antes de la hora de inicio de la final con su equipo y ropa de competición. El Jurado debe realizar las comprobaciones del equipo tan pronto como sea posible después de que el Deportista se haya presentado. Los Deportistas o sus entrenadores, podrán colocar el equipo, incluyendo la munición necesaria para completar la final como mínimo 15 minutos antes de la hora de inicio. El equipo del Deportista puede incluir una pistola de reserva que podrá utilizar en caso de avería de la principal (la bandera de seguridad deberá estar introducido en el arma). Los maletines de las armas y los contenedores de los equipos no se pueden quedar en la línea de tiro.
e) LLAMADA A LOS DEPORTISTAS A LA LÍNEA DE TIRO, TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO 10:00 Minutos antes	El Jefe de Galería llamará a los Deportistas para que ocupen su puesto de tiro diez (10) minutos antes de la hora de inicio con la orden “DEPORTISTAS A LA LÍNEA DE TIRO”. Después de un (1) minutos, el Jefe de Galería dará la orden para que comiencen los dos (2) minutos de tiempo de preparación con la orden “EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA, YA”. Después de dos (2) minutos, el Jefe de Galería dará la orden “FIN DEL TIEMPO DE PREPARACIÓN”. La serie de ensayo consta de cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos. Inmediatamente después del tiempo de preparación, el Jefe de Galería dará la orden “PARA LA SERIE DE ENSAYO, CARGUEN”, treinta (30) segundos después, el Jefe de Galería nombrará a los Deportistas colocados en el lado izquierdo del puesto de tiro de cada grupo de cinco (5) blancos (Deportistas 1º, 3º y 5º) del siguiente modo “APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº1, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº3, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº5”. Después de que los Deportistas han sido nombrados, pueden colocar los cargadores en el arma y preparase para disparar. Quince (15) segundos después de haber nombrado a los finalistas 1º, 3º y 5º, el Jefe de Galería ordenará “ATENCIÓN” y encenderá las luces rojas, acto seguido, los deportistas se colocarán en la posición de preparado (regla 8.7.2). Tras siete (7) segundos las luces verdes se encenderán, después de los cuatro (4) segundos de tiempo de disparo, las luces rojas se encenderán de nuevo durante un periodo de 10-14 segundos (mientras se preparan los blancos para la siguiente serie), durante estos 10-14 segundos, los Deportistas podrán consultar sus monitores. Después de que el Técnico haya dado la señal de que los blancos están preparados para la siguiente serie, el Jefe de Galería anunciará a los siguientes finalistas en disparar “APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº2, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº4, APELLIDO DEL DEPORTISTA Nº6”. Después de que los Deportistas han sido nombrados, pueden colocar los cargadores en el arma y preparase para disparar. Quince (15) segundos después de haber nombrado a los finalistas, el Jefe de Galería ordenará “ATENCIÓN” y el tiempo para esta serie comenzará.



	Después de los cuatro (4) segundos de tiempo de disparo, las luces rojas se encenderán de nuevo durante 10-14 segundos, en este tiempo, los Deportistas podrán consultar sus monitores. No se anunciarán las puntuaciones de la serie de ensayo de los deportistas. Cuando todos los Deportistas hayan finalizado su serie de ensayo, dejarán sus armas descargadas encima de la mesa y con la bandera de seguridad insertada y se darán la vuelta poniéndose cara al público para la presentación. El árbitro de galería comprobará que las armas estén abiertas y que no haya cartuchos ni en la recámara ni en los cargadores.
f) RESENTACIÓN DE LOS FINALISTAS 4:45 Minutos antes	Después de que se hayan revisado las armas, el presentador presentará a los finalistas, al Jefe de Galería y al Jurado a cargo de la final de acuerdo con la regla 6.17.1.11
g) PROCEDIMIENTO DETALLADO DE LA FASE DE COMPETICIÓN DE LA FINAL Los disparos de competición comienzan a falta de 0:00 minutos.	Las series de COMPETICIÓN de la final, constan de cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos. Para cada serie, los finalistas restantes en la competición, realizarán sus disparos por separado y de forma consecutiva. El orden de disparo será de izquierda a derecha para todas las series. Inmediatamente después de la presentación, el Jefe de Galería ordenará “A SUS PUESTOS”. Quince (15) segundos después de la presentación, dará la orden “CARGUEN”; los Deportistas tienen un (1) minuto para cargar dos (2) cargadores (la Regla 8.7.6.2 d. no se aplica en las finales). Solo se dará una vez la orden “CARGUEN” durante la final; antes de la primera serie de COMPETICIÓN. Durante el resto de la final, los Deportistas podrán ir municionando sus cargadores según sea necesario. Después de la orden “CARGUEN”, los Deportistas podrán realizar ejercicios de puntería, levantar el brazo y disparos en seco, excepto cuando el Deportista que se encuentra en su mismo grupo de cinco (5) blancos esté disparando; en este tiempo sí podrá empuñar el arma para prepararse, pero no podrá realizar ejercicios de puntería, levantar el brazo o realizar disparos en seco. Cuando el Deportista de la izquierda haya terminado de disparar, dejará el arma y se colocará detrás de la zona marcada del puesto de tiro o no se moverá mientras el deportista de la derecha realiza su serie. Un (1) minuto después de la orden “CARGUEN”, el Jefe de Galería llamará al primer Deportista diciendo “APELLIDO DEL DEPORTISTA N°1”, después de que haya sido nombrado, el Deportista podrá colocar el cargador en su arma y preparase para disparar. Quince (15) segundos después de haber llamado al primer Deportista, el Jefe de Galería dará la orden de “ATENCIÓN” y encenderá las luces rojas, acto seguido, el primer Deportista se



	colocará en la posición de preparado. Después de un intervalo de siete (7) segundos, las luces verdes se encenderán durante cuatro (4) segundos para que el Deportista realice sus cinco (5) disparos, al terminar los cuatro (4) segundos, las luces rojas se encenderán de nuevo durante 10-14 segundos. Durante estos 10-14 segundos, el Jefe de Galería anunciará los resultados de esa serie (ejemplo: “CUATRO TOCADOS”). Inmediatamente después de que se anuncie la puntuación del primer Deportista y el Técnico haya dado la señal de que los blancos están listos, el jefe de galería dirá “APELLIDO DEL DEPORTISTA N°2”, quince (15) segundos después dará la orden “ATENCIÓN” y el tiempo de esta serie comenzará. Después de esta serie el Jefe de Galería anunciara la puntuación. El resto de los Deportistas, continuará disparando por orden hasta que el último haya realizado su serie. Habrà una pausa durante 15-20 segundos después de que termine cada serie, durante ésta, el presentador realizará comentarios sobre las posiciones actuales de los Deportistas, las mejores puntuaciones, los Deportistas eliminados, etc. Para la segunda (2ª) serie, el Jefe de Galería anunciará “APELLIDO DEL DEPORTISTA N°1” y continuará con este procedimiento hasta que todos los finalistas hayan realizado cuatro (4) series.
h) ELIMINACIONES	Después de que todos los finalistas hayan realizado cuatro (4) series, el Deportista con menor puntuación será eliminado, obteniendo el 6º lugar en la clasificación final. Los finalistas con menor puntuación se irán eliminando después de cada serie como sigue: Después de 5 series – 5º lugar Después de 6 series – 4º lugar Después de 7 series – 3^{er} lugar (medalla de bronce) Después de 8 series – 2º y 1^{er} lugar (medalla de plata y medalla de oro). Cuando un Deportista es eliminado, debe descargar su pistola (quitar el cargador, abrir el arma e insertar la bandera de seguridad) y dejar el arma encima de la mesa antes de retirarse del puesto de tiro, ocupando una de las sillas reservadas para los eliminados según la regla 6.17.1.9. El árbitro de galería comprobará que el arma cumple las normas de seguridad.



i) DESEMPATES	Si hay empate para la última posición entre los Deportistas, éstos desempatarán realizando las series de Shoot-off necesarias (series de cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos) para que se rompa el empate. En todas las series de desempate, el deportista de la izquierda empezará el primero. Para la serie de desempate, el Jefe de Galería nombrará inmediatamente al primero de los deportistas empatados diciendo “APELLIDO DEL DEPORTISTA N°1” y seguirá el procedimiento normal de una serie de desempate. El presentador no realizará ningún comentario hasta que el desempate se haya resuelto.
j) FINALIZACIÓN DE LA FASE FINAL	Después de que los dos (2) finalistas restantes realicen la octava (8ª) serie y si no hay ningún empate o reclamación, el Jefe de Galería anunciará que “LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS”. El presentador comunicará en este momento, los nombres de los ganadores de las medallas de oro, plata y bronce (Regla 6.17.1.13). Antes de que ningún finalista o sus entrenadores retire una pistola de la línea tiro, el árbitro de galería comprobará que el(los) cargador(es) está(n) vacíos y retirado(s) del arma, que ésta está abierta y que tiene la bandera de seguridad colocada. Las pistolas se guardarán en su caja antes de retirarlas de la línea de tiro.
k) DISPAROS FUERA DETIEMPO	Si un Deportista realiza un disparo después de tiempo o no realiza los cinco (5) disparos dentro de los cuatro (4) segundos, será penalizado con (1) tocado por cada disparo realizado fuera de tiempo o por cada disparo no disparado, en la puntuación de esa serie y el(los) disparo(s) se marcarán como “OT”.
l) POSICIÓN DE PREPARADO (8.7.2, 8.7.3)	Si un Jurado determina que un Deportista levanta el brazo demasiado pronto, o no lo baja lo suficiente, el Deportista será penalizado con una deducción de dos (2) tocados en esa serie (tarjeta verde); durante una final no se dará ningún aviso (tarjeta amarilla). En caso de que un Deportista vuelva a repetirlo, será descalificado (tarjeta roja). Antes de que se le aplique una penalización a un Deportista o éste sea descalificado, será necesario que al menos dos Jurados hayan hecho una señal (ejemplo: levantando una bandera o el brazo) para indicar que un Deportista a cometido una infracción a la regla sobre la posición de preparado (ha levando el brazo demasiado rápido o no lo ha bajado lo suficiente).
m) INTERRUPCIONES (8.9)	Las interrupciones que tengan lugar durante la serie de ensayo no podrán ser reclamadas ni repetidas. Si una interrupción tiene lugar en una serie de COMPETICIÓN, el árbitro de galería determinará si es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE. Si la interrupción es ADMISIBLE, el Deportista repetirá la serie y se le anotará la puntuación obtenida en la serie de repetición. El Deportista tiene quince (15) segundos para prepararse para la serie de repetición. Solo se permitirá una (1) interrupción durante la final, si hubiera una nueva interrupción, no se repetirá la serie y la puntuación reflejada en ese momento será anotada.



	Si la interrupción es NO ADMISIBLE, se penalizará con una deducción de dos (2) tocados en la puntuación de esa serie.
--	---

6.17.6 FINALES - PISTOLA 25M (DAMAS)

a) FORMATO DE LAS FINALES	La final de pistola 25m (damas), consta de de dos fases, una (1) semifinal y dos (2) competencias por las medallas. La puntuación será mediante el sistema de tocado o no tocado. La primera fase; la semifinal, consiste en realizar cinco (5) series de tiro rápido de cinco (5) disparos cada serie. Los ocho (8) finalistas participarán en la semifinal. En las competencias por las medallas, la primera (1ª) y segunda (2ª) clasificada de la semifinal, lucharán por las medallas de oro y plata, mientras que la tercera (3ª) y cuarta (4ª) clasificada lucharán por el bronce. Cada competición por las medallas se realizara serie a serie, la finalista con más tocados en cada serie, recibirá dos (2) puntos en esa serie, si resultan empatadas en número de tocados, cada Deportista recibirá un (1) punto en esa serie. Para obtener la medalla, la ganadora deberá alcanzar siete (7) puntos.
b) BLANCOS	Se utilizarán dos (2) grupos de cinco (5) blancos electrónicos a 25m. En la semifinal, las finalistas serán colocadas en cada grupo en las posiciones A-B-D-E y F-G-I-J. En la Competición por las Medallas, los dos deportistas serán asignados a las posiciones C y H. Las posiciones para las competencias por las medallas será determinada por la posición de inicio de las Semifinales(la finalista de la izquierda dispara en la posición C)
c) PUNTUACIÓN	Las finalistas comienzan las dos (2) fases con cero (0) puntos. La puntuación de la final, se llevará a cabo mediante el sistema de tocado o no tocado; cada tocado vale un (1) punto; cada no tocado vale (0) puntos. La zona del blanco que registrará los impactos como tocados, será la zona del 10,2 en adelante (incluido el 10,2) en el blanco de pistola Tiro Rápido a 25m. Durante la semifinal, los resultados se acumulan y la posición final de las Deportistas será determinada por la suma total de tocados en las cinco (5) series, los tocados obtenidos en un posible desempate no se suman al total obtenido en las cinco (5) series; solo sirven para desempatar. Durante las competencias por las medallas, los puntos son obtenidos serie a serie. La primera Deportista en conseguir siete (7) puntos será la ganadora, si las dos finalistas obtienen siete (7) puntos en la misma serie, realizarán las series necesarias de desempate hasta que éste se rompa.
d) CONTROL DE LAS DEPORTISTAAS PARA LA FINAL	Las Deportistas se tienen que presentar treinta (30) minutos antes de la hora de inicio de la final con su equipo y ropa de competición. El Jurado debe realizar las comprobaciones del equipo tan pronto como sea posible después de que la Deportista se haya presentado. Las Deportistas o sus entrenadores, podrán colocar el equipo, incluyendo



30:00 y 15:00 Minutos antes	la munición necesaria para completar la final, como mínimo 15 minutos antes de la hora de inicio. El equipo de la Deportista puede incluir una pistola de reserva que podrá utilizar en caso de avería de la principal (la bandera de seguridad deberá estar introducido en el arma). Los maletines de las armas y los contenedores de los equipos no se pueden quedar en la línea de tiro.
e) LLAMADA A LAS DEPORTISTAS A LA LÍNEA DE TIRO, TIEMPO DE PREPARACIÓN Y ENSAYO 10:00 Minutos antes	El Jefe de Galería llamará a los Deportistas para que ocupen su puesto de tiro diez (10) minutos antes de la hora de inicio con la orden “DEPORTISTAS A LA LÍNEA DE TIRO”. Después de un (1) minutos, el Jefe de Galería dará la orden para que comiencen los dos (2) minutos de tiempo de preparación con la orden “EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA, YA”. Después de dos (2) minutos, el Jefe de Galería dará la orden “FIN DEL TIEMPO DE PREPARACIÓN”. La serie de ensayo consta de cinco (5) disparos realizados con la secuencia estándar de tiro rápido (Regla 8.7.6.4). Inmediatamente después del tiempo de preparación, el Jefe de Galería dará la orden “PARA LA SERIE DE ENSAYO, CARGUEN”. Después de esta orden, las Deportistas podrán introducir los cargadores municionados en sus pistolas y prepararse para disparar. Sesenta (60) segundos después de la orden “CARGUEN”, el Jefe de Galería ordenará “ATENCIÓN” y encenderá las luces rojas, acto seguido, las deportistas se colocarán en la posición de preparado (Regla 8.7.2). Tras siete (7) segundos, las luces verdes se encenderán por primera vez durante tres (3) segundos, iniciándose las series. Después de las series, el Jefe de Galería ordenará “ALTO, DESCARGUEN”. No se anunciarán las puntuaciones de la serie de ensayo de los deportistas. Después de la orden “ALTO, DESCARGUEN”, las finalistas dejarán sus armas descargadas encima de la mesa y con la bandera de seguridad insertada y se darán la vuelta poniéndose cara al público para la presentación. El árbitro de galería comprobará que las armas estén abiertas y que tienen la bandera de seguridad correctamente colocada.
f) PRESENTACIÓN DE LAS FINALISTAS 06:15 Minutos antes	Después de que se hayan revisado las armas, el presentador presentará a las finalistas, al Jefe de Galería y al Jurado a cargo de la final de acuerdo con la regla 6.17.1.11.



g) 1ª FASE DE COMPETICIÓN SEMIFINAL Los disparos de competición comienzan a falta de 0:00 minutos.	Inmediatamente después de la presentación, el Jefe de Galería ordenará “A SUS PUESTOS”. Quince (15) segundos después, la primera serie de COMPETICIÓN comenzará y el Jefe de Galería dará la orden “CARGUEN”; las Deportistas tienen un (1) minuto para cargar dos (2) cargadores (la Regla 8.7.6.2 d. no se aplica en las finales). Solo se dará una vez la orden “CARGUEN” durante la final; antes de la primera serie de COMPETICIÓN. Durante el resto de la final, los Deportistas podrán ir municionando sus cargadores según sea necesario. Un (1) minuto después de la orden “CARGUEN”, el Jefe de Galería ordenará “PRIMERA SERIE, PREPÁRENSE”, las Deportistas podrán introducir los cargadores municionados en sus pistolas y prepararse para disparar. Quince (15) segundos después de la orden “PREPÁRENSE”, el Jefe de Galería mandará “ATENCIÓN” y encenderá las luces rojas, acto seguido, las deportistas se colocarán en la posición de preparado (Regla 8.7.2). Tras siete (7) segundos, las luces verdes se encenderán por primera vez durante tres (3) segundos, iniciándose las series de tiro rápido. Después de las series, el Jefe de Galería ordenará “ALTO”. Tras la orden “ALTO”, el presentador comentará las posiciones y puntuaciones de las finalistas. Quince (15) segundos después de que el presentador termine, el Jefe de Galería Ordenará “SIGUIENTE SERIE, PREPÁRENSE”. Después de quince (15) segundos el Jefe de Galería mandará “ATENCIÓN”. Esta secuencia seguirá hasta que todas las finalistas hayan realizado las cinco (5) series de COMPETICIÓN, si no hay ningún empate para el segundo o cuarto puesto, el Jefe de Galería ordenará “ALTO, DESCARGUEN”. El árbitro de galería verificará que las pistolas están abiertas, los cargadores están retirados de las armas y descargados y que las banderas de seguridad están correctamente colocadas. Una vez verificadas las armas, las Deportistas se retirarán del puesto de tiro, dejándolas encima de la mesa. Habrà una pausa aproximada de dos (2) minutos mientras el Técnico prepara los blancos para la competición por las medallas. Durante este tiempo, el presentador anunciará las cuatro Deportistas eliminadas y las cuatro Deportistas que pasan a la lucha por las medallas de oro, plata y bronce.
h) ELIMINACIONES	Después de que se completen las cinco (5) series, las cuatro finalistas con menor puntuación serán eliminadas, obteniendo los puestos 5º, 6º, 7º y 8º de acuerdo a las puntuaciones totales obtenidas en la semifinal. Las Deportistas que obtengan el tercer (3^{er}) y cuarto (4º) puesto en la semifinal, avanzarán a la competición por la medalla de bronce, las Deportistas que obtengan el primer (1^{er}) y segundo (2º) puesto en la semifinal, avanzarán a la competición por la medalla de oro.



i) DESEMPATES	Si dos o más deportistas tienen la misma puntuación (total de tocados) después de la Semifinal y estos empatan para la cuarta o segunda posición, éstos desempatarán realizando una serie de desempate adicional, series de cinco (5) disparos en tiro rápido hasta que se rompa el empate. Si hay un empate, el árbitro anunciará inmediatamente el apellido de los deportistas empatados y ordenará que disparen la serie de desempate con el procedimiento normal de disparo. Si hay dos desempates, el de los puestos más bajos se romperá primero. El presentador no hará comentarios hasta que el empate se haya roto. Los empates para otros puestos después de la Semifinal serán decididos por la puntuación de la última serie, la siguiente a la última serie etc. Si el empate no se rompe los deportistas empatados se ordenarán de acuerdo con su clasificación en la calificación
j) 2ª FASE DE COMPETICIÓN COMPETICIÓN POR LAS MEDALLAS	Las competiciones por las medallas comenzará cuando el Técnico de la señal de que los blancos están preparados. Las dos Deportistas se colocarán en los blancos centrales de cada grupo de blancos (Blancos C y H) puestos de tiro nº 3 y nº 8. Las posiciones a ocupar, vendrán determinadas por la puntuación obtenida en la semifinal, la Deportista con mayor puntuación se colocará a la izquierda (puesto nº 3). Para que comience la Competición por las Medallas, el Jefe de Galería da la orden “SEÑORA -APELLIDO FINALISTA (3) Y SEÑORA -APELLIDO FINALISTA (4), A SUS PUESTOS”. Después de treinta (30) segundos, el Jefe de Galería mandará “CARGUEN”. Después de la orden “CARGUEN” las Deportistas tienen un (1) minuto para cargar dos (2) cargadores. Un (1) minuto después de la orden “CARGUEN”, el Jefe de Galería ordenará “PRIMERA SERIE, PREPÁRENSE”, las Deportistas podrán introducir los cargadores municionados en sus pistolas y prepararse para disparar. Quince (15) segundos después de la orden “PREPÁRENSE”, el Jefe de Galería mandará “ATENCIÓN” y encenderá las luces rojas, acto seguido, las tiradoras se colocarán en la posición de preparado (Regla 8.7.2). Tras siete (7) segundos, las luces verdes se encenderán por primera vez durante tres (3) segundos, iniciándose las series de tiro rápido. Después de las series, el Jefe de Galería ordenara “ALTO”. Tras la orden “ALTO”, el presentador anunciará las puntuaciones obtenidas “-APELLIDO DE LA FINALISTA X-, DOS PUNTOS, VENTAJA PARA LA SEÑORA -APELLIDO DE LA FINALISTA X-“ y podrá realizar comentarios sobre las dos finalistas en la Competición por las Medallas. Quince (15) segundos después de que termine el presentador, el Jefe de Galería dará la orden “SIGUIENTE SERIE, PREPÁRENSE”.



	Después de quince (15) segundos el Jefe de Galería mandará “ATENCIÓN”. Esta secuencia se repetirá hasta que una de las Deportistas obtenga siete (7) o más puntos, con un punto de diferencia sobre la otra Deportista (como mínimo). El Jefe de Galería ordenará “ALTO, DESCARGUEN, LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS”. El árbitro de galería verificará que las pistolas están abiertas, los cargadores están retirados de las armas y descargados y que las banderas de seguridad están correctamente colocadas. El presentador anunciará a la ganadora de la medalla de bronce. Habrà una pausa aproximada de dos (2) minutos mientras Técnico prepara los blancos y las finalistas se preparan para la Competición por la medalla de oro. Este procedimiento se seguirá para la Competición por la medalla de Oro.
k) FINALIZACIÓN DE LA FASE FINAL	Después de que el Jefe de Galería anuncie que “LOS RESULTADOS SON DEFINITIVOS” tras la competición por la medalla de oro, el presentador comunicará los nombres de las ganadoras de las medallas de oro, plata y bronce.
l) POSICIÓN DE PREPARADO (8.7.2)	Si un Jurado determina que una Deportista levanta el brazo demasiado pronto, o no lo baja lo suficiente, ésta será penalizada con una deducción de dos (2) tocos en esa serie (tarjeta verde); durante una final no se dará ningún aviso (tarjeta amarilla). En caso de que una Deportista vuelva a repetirlo, será descalificada (tarjeta roja). Antes de que se le aplique una penalización a una Deportista o ésta sea descalificada, será necesario que al menos dos Jurados hayan hecho una señal (ejemplo: levantando una bandera o el brazo) para indicar que una Deportista ha cometido una infracción a la regla sobre la posición de preparado (ha levanto el brazo demasiado rápido o no lo ha bajado lo suficiente).
m) INTERRUPCIONES (8.9)	Las interrupciones que tengan lugar durante la serie de ensayo no podrán ser reclamadas ni repetidas. Si una interrupción tienen lugar en una serie de COMPETICIÓN, el árbitro de galería determinará si es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE. Si la interrupción es ADMISIBLE, la Deportista completará la serie. La Deportista tiene quince (15) segundos para prepararse para completar la serie. Solo se permitirá una (1) interrupción durante cada fase de la final, si hubiera una nueva interrupción, no se completará la serie y la puntuación que aparezca en ese momento será anotada.



6.17.8 Reclamaciones en las Finales

- a) Cualquier reclamación se deberá realizar de inmediato por el Deportista o su entrenador manteniendo levantada la mano.
- b) Cualquier reclamación será decidida inmediatamente por el Jurado de Finales (3.12.3.7, 6.16.7 y 6.17.1.10.d). La decisión adoptada por el Jurado de Finales es DEFINITIVA y no se puede apelar.
- c) Si una reclamación durante una final no es confirmada como válida, se penalizará al Deportista con dos (2) puntos o dos (2) aciertos. No se aplicará ninguna tasa a las reclamaciones en finales.

6.17.9 Ceremonia de Entrega de Premios

Una ceremonia para premiar a los medallistas de oro, plata y bronce, se llevará a cabo lo antes posible después de cada final, de acuerdo con la Regla 3.8.5 el procedimiento de la ISSF para la celebración de la ceremonia de premiación se facilitan en el documento ***Pautas para la acreditación, galerías de finales y ceremonias de premiación*** que está disponible en las Oficinas Centrales de la ISSF.

6.18 FORMULARIOS

Los formularios que se utilizarán en la realización de Campeonatos de la ISSF se proporcionan en las siguientes páginas de la siguiente manera:

- a) FORMULARIO DE RECLAMACION (Formulario P)
- b) FORMULARIO DE APELACIÓN (Formulario AP)
- c) Formulario de incidencias de Galería (Formulario IR)
- d) Formulario de Notificación a la Oficina de Clasificación (formulario CN)
- e) Formulario de Interrupciones de Pistola Tiro Rápido 25m (RFPM Form)
- f) Formulario de Interrupciones de Pistola Standard 25m (STDP Form)
- g) Aviso de infracción del Código de Vestimenta / publicidad (formulario DC)



FORMULARIO DE RECLAMACION – Página 1

	FORMULARIO DE RECLAMACIÓN	P
INFORMACION DE LA PROTESTA (DEBE SER RELLENADO POR DEPORTISTA O TÉCNICO)		
Modalidad:		
Reclamación al Jurado:		
Fecha	hora	De la acción o decisión a reclamar
Acción o decisión Reclamada (Descripción por escrito)		
Motivo de la protesta (también enumere las normas ISSF concernientes):		
Reclamación realizada por:		
Nombre-Federación-Firma		

RECIBO DE PROTESTA (A cumplimentar por personal de organización)	
Reclamación recibida: Fecha:	Hora:
Tasas Cantidad Pagada:	Recibido por:
Nombre y firma del personal que reciba la protesta:	



FORMULARIO DE RECLAMACION – Página 2

JURADO DE LA DECISIÓN (PARA SER COMPLETADO POR EL PRESIDENTE DEL JURADO):		
El Jurado de Apelación se reunió en	los días	a considerar la reclamación
Fecha	Hora	
La reclamación fue	Estimada ☐	/ Denegada ☐
Motivo del Jurado:		
Presidente del Jurado:		
		Nombre y Firma
Notificación de la Reclamación		
Fecha		
Hora		
Tasas retenidas / devueltas		
Nombre y Firma		



FORMULARIO DE APELACION – Página 1

	FORMULARIO DE RECLAMACIÓN	AP
DEBE SER RELLENADO POR EL JEFE DEL EQUIPO O EL REPRESENTANTE: En caso de desacuerdo con la decisión del Jurado, el asunto puede ser sometido al Jurado de Apelación. Debe adjuntarse una copia del formulario de reclamación previa (P).		
Acción o decisión Apelada:		
Motivo de la apelación:		
Apelación realizada por:		
Nombre-Federación-Firma		

RECIBO APELACION (A cumplimentar por personal de organización)	
Apelación recibida: Fecha:	Hora:
Tasas Cantidad Pagada:	Recibido por:
Nombre y firma del personal que reciba la protesta:	



FORMULARIO DE APELACION – Página 2

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



		HOJA PARA INFORMES DE INCIDENCIAS EN GALERÍA		IR	
Nº de registro del informe de incidencia: (Se debe guardar una copia en el Registro del Campo)					
Fecha del incidente:				Hora del incidente:	
Prueba:		Fase:		Puesto de Tiro :	
Nombre del deportista:				Tanda:	
Nº de dorsal:		Federación:		Series:	
Breve resumen de la incidencia:					
Normas aplicables:					
Penalizaciones impuestas:					
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: Cuando se haya completado por el Árbitro de Galería y el Jurado, debe enviarse una copia de este formulario a sala de clasificación de inmediato.



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



	Pistola Tiro Rápido 25 m Hombres Cómputo de resultados de una interrupción				RFPM	
Fase / tanda:	/	Series y Tiempo	1 st / 2 nd 8s / 6s / 4s	Hora de la interrupción		
Nº de puesto de tiro		Nombre del deportista				
Nº de dorsal:		Federación:		Fecha:		
En caso de interrupciones ADMISIBLES, poner "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM 0"; para DISPAROS NULOS, poner "0":						
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: Cuando se haya completado por el Árbitro de Galería y el Jurado, debe enviarse una copia de este formulario a sala de clasificación de inmediato.



		Pistola Standard Cómputo de resultados de una interrupción				STDP
Fase:		Serie s:	1 st / 2 nd / 3 rd / 4 th		Hora de la interrupción:	
Nº Puesto de tiro:		Nombre del deportista:				
Nº de dorsal:		Federación:		Fecha:		
En caso de interrupciones ADMISIBLES, poner "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM 0"; para DISPAROS NULOS, poner "0":						
Disparo: Series:	1	2	3	4	5	Total
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: Cuando se haya completado por el Árbitro de Galería y el Jurado, debe enviarse una copia de este formulario a sala de clasificación de inmediato.



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

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



6.19 CODIGO VESTIMENTA ISSF

Reglamentos de la ISSF en cuanto a la ropa de los deportistas, entrenadores y oficiales

Reglas Técnicas de la ISSF Regla general 6.7.6:

"Es la responsabilidad de los deportistas, entrenadores y oficiales para que aparezca en el rango vestido de una manera apropiada para un evento deportivo público. La ropa usada por los deportistas y los oficiales deben cumplir con el Código de Vestimenta de la ISSF. Las copias están disponibles en la sede de la ISSF".

Esta Regla ISSF es la base para el Código de Vestimenta ISSF que se proporciona en este documento

6.19.1 GENERAL

Todos los deportes tienen que ver con la imagen que presentan al público y medios de comunicación. En los Deportes olímpicos, en particular, se mira si sus deportistas y oficiales presentan imágenes profesionales y son una garantía para sus deportes. La capacidad del tiro para crecer como un deporte y atraer a nuevos participantes y aficionados, así como el futuro del Tiro en el movimiento olímpico se ven afectados por la forma en que de sus deportistas y oficiales aparecen al público y medios de comunicación. La ISSF establece el Código de Vestimenta ISSF para proporcionar las normas y directrices específicas para la aplicación de la regla 6.7.6

6.19.2 NORMAS DE VESTIMENTA PAA LOS DEPORTISTAS

6.19.2.1 Toda la ropa usada por los atletas en entrenamientos, eliminatorias, Clasificatorias y finales debe ser la ropa apropiada para el uso por los atletas en las competiciones deportivas de talla internacional. Esta ropa debe transmitir una imagen fotográfica positiva de los atletas como atletas de deportes olímpicos.

6.19.2.2 Durante la entrega de premios o en otras ceremonias, los atletas deben ir vestidos con su uniforme nacional oficial o ropa de entrenamiento nacionales (parte superior e inferior de entrenamiento o los uniformes de calentamiento, incluyendo zapatos de deporte). Para los equipos, todos los miembros del equipo deben usar uniformes nacionales apropiados (Regla 6.7.6.2).

6.19.2.3 Los deportistas de Rifle deben cumplir con las normas de la ropa del rifle que se describen en la Regla 7.5. Si no usan pantalones de tiro especiales o zapatos, la ropa usada durante las competiciones debe cumplir con este Código de Vestimenta de la ISSF.

6.19.2.4 Los atletas de Pistola deben cumplir con normas de la ropa de pistola que se describen en la Regla 8.5.

6.19.2.5 Los atletas de plato deben cumplir con las normas de la ropa de la plato que se describen en la Regla 9.12.1.

6.19.2.6 La intención de la ISSF con la norma de ropa de rifle, pistola y escopeta es que los atletas en las competiciones deben usar ropa de tipo deportivo que incorpore o muestre los colores y emblemas nacionales, NOC o Federaciones Nacionales. La Ropa apropiada para el uso en las competiciones incluye ropa de entrenamiento, chándal o uniformes de calentamiento, etc, realizadas por las Federaciones Nacionales y de CON.



- 6.19.2.7** Las Prendas prohibidas para las competiciones y entregas de premios incluyen pantalones vaqueros, pantalones vaqueros o pantalones similares en colores no deportivos, ropa de camuflaje, camisetas sin mangas, pantalones cortos que son demasiado cortos (véase el Artículo 6.7.6.1, no más de 15 cm por encima del centro de de la rodilla), pantalones cortos de corte irregulares, todo tipo de sandalias, pantalones con parches o agujeros así como camisas o pantalones con mensajes no deportivos o inapropiadas (ver Regla 6.12.1, no propaganda)
- Los colores deportivos deben ser los colores nacionales uniformes. Si no se usan los colores nacionales, los colores no deportivos que se deben evitar son el camuflaje, telas escocesas, caquis, verde oliva o marrón.
- 6.19.2.8** Los cambios de ropa se deben realizar en las áreas designadas y no en las galerías de tiro (No cambios en los puestos de tiro o en las galerías).
- 6.19.2.9** Toda la ropa debe cumplir con los derechos comerciales de la ISSF, el patrocinio y las normas de publicidad en relación con la exhibición fábricas y patrocinadores.
- 6.19.3 NORMAS DE VESTIMENTA PARA LOS OFICIALES**
- 6.19.3.1** El Código de Vestimenta ISSF también se aplica a los Miembros del Jurado de la ISSF y Oficiales Técnicos Nacionales incluyendo Árbitros de galería y Árbitros de plato.
- 6.19.3.2** Los Oficiales de la competición deben usar ropa que refleje el carácter profesional de sus responsabilidades. Mientras que están en servicio, los Miembros del Jurado debe llevar puesto el chaleco Jurado rojo que están disponibles en la sede de la ISSF. Mientras que están en servicio, los árbitros de plato, deben usar los chalecos azules que están disponibles en la sede de la ISSF.
- 6.19.3.3** Los Oficiales de Competición no pueden usar ningún artículo de ropa prohibida de las que que se describen en el apartado 6.19.2.7 anterior.
- 6.19.4 NORMAS DE VESTIMENTA PARA FOTOGRAFOS Y CAMARAS TV**
- 6.19.4.1** Los fotógrafos y cámaras acreditados de TV con acceso al campo de tiro deben respetar el Código de Vestimenta ISSF porque están trabajando a la vista pública.
- 6.19.4.2** Los fotógrafos y cámaras de televisión no deben usar camisas sin mangas, cortadas, de gimnasio o pantalones cortos. Si usan pantalones cortos, tienen que usar calcetines y zapatos
- 6.19.4.3** Los fotógrafos que trabajan en el campo de tiro deben usar el chaleco oficial babero para fotógrafos POOL o NO POOL que se emiten por la ISSF. Los chalecos de los fotógrafos tendrán el logo de la ISSF y podrán llevar una insignia del patrocinador no más grande que el logotipo de la ISSF. Los chalecos de los fotógrafos están numerados de modo que los coordinadores de fotos o el Delegado Técnico de la ISSF pueden identificar a los fotógrafos.
- 6.19.4.4** Los cámaras de televisión que trabajan en el campo de tiro deben usar el chaleco oficial para los cámaras de televisión. Estos chalecos deberán llevar el logotipo de la ISSF y tienen números fácilmente distinguibles en la parte frontal y posterior del chaleco babero para que los cámaras de televisión se puedan identificar.
- 6.19.4.5** Los Fotógrafos y cámaras de televisión no se les permite usar cualquier otro chaleco o chaqueta que muestre publicidad mientras se trabaja en el campo de tiro.



6.19.5 PROCEDIMIENTOS DE VIGILANCIA

- 6.19.5.1** Los jurados ISSF de Control de Equipos de , Rifle, Pistola y Escopeta son los responsables de hacer cumplir las normas de vestimenta de la ISSF y el Código de Vestimenta ISSF (Regla 6.7.6.3)
- 6.19.5.2** Durante los Campeonatos de la ISSF, Los Jurados ISSF emitirán advertencias escritas para corregir las violaciones de vestimenta en la primera violación. Los atletas que recibieron advertencias por escrito y que no lo usen la vestimenta correcta (cambio de ropa) serán descalificados.
Los jurados normalmente advertirán durante el control de equipos o los entrenamientos. Los jurados podrán permitir a un atleta completar una serie de entrenamiento pre-competición o entrada (escopeta o pistola 25m) antes de cambiarse si no hay tiempo suficiente para cambiarse. A ningún atleta se le permitirá participar en una clasificatoria, Final o en una ceremonia de premios con ropa inapropiada o prohibida.
- 6.19.5.3** Antes y durante las competencias, los jurados deben utilizar el Formulario de Advertencia de Violación del código de vestimenta ISSF/ Código de Publicidad (Formulario DC) para informar a los violadores del código de vestimenta o del Código de Publicidad y solicitar una acción correctiva.



6.20 INDICE

25m Events – Scoring Procedures – second register keeper	6.9.9
Alteración de arma o equipo	6.11.6.2
Alteración del equipo despues del control	6.7.7.1
Altura de los blancos	6.4.6.1
Ámbito de aplicación de Normas Técnicas	6.1.3
Amonestaciones	6.12.6.1
Anulación de un disparo	6.11.8.9
Anulación de un disparo - El disparo es reconocido por otro deportista	6.11.8.9
Anulación de un disparo – Que el deportista no realizo: confirmado	6.11.8.9
Apelaciones	6.7.9.3
Aplicación de las normas ISSF	6.1.2
Arbitro – Responsabilidades	6.9.2
Arbitro (s) de galeria– deberes y funciones	6.9.2
Arbitro de foso – blancos de papel	6.9.6
Arbitro de foso – Blancos de papel – 25m	6.9.8
Arbitro de foso – Blancos electrónicos	6.10.2
Arbitro de línea – Blanco Movil	6.9.5
Arbitro de puesto – Blancos de papel	6.9.5
Arbitro de puesto – Blancos de papel – Blanco movil	6.9.7
Arbitros de galeria– El conocimiento y la aplicación de las Normas de la ISSF	6.9.2
Asignación de los puestos de tiro – Blanco Movil	6.6.6.3
Asignación de los puestos de tiro – Plato (Norma 7.10.4)	6.6.6.3
Asignación de los puestos de tiro – Condiciones equitativas	6.6.6
Asignación de los puestos de tiro – equipos – mas de una tanda	6.6.6
Asignación de los puestos de tiro – modalidades 10m	6.6.6
Asignación de los puestos de tiro – modalidades eliminatorias en galerías al aire libre	6.6.6.1
Asignación de los puestos de tiro – Pistola tiro rapido 25m	6.6.6.2
Asignación de los puestos de tiro – principios basicos	6.6.6
Asignación de los puestos de tiro – restricciones de la galeria	6.6.6
Asignación de los puestos de tiro – supervisado por el Delegado Tecnico	6.6.6
Averias	6.13
Averías – Tiempo extra si no es culpa de un deportista	6.13.4
Averías de armas / municiones	6.13
Ayudas en modalidades de Pistola y Rifle	6.12.5
Ayudas en modalidades de plato	6.12.5.2
Banderas de Seguriad	6.2.2.2
Banderas de Viento 50m / 300m	6.4.4
Banderas de viento 50m / 300m comprobación antes del tiempo de preparación	6.4.4.6
Blanco de Carabina Aire 10 Metros	6.3.4.3
Blanco de Pistola Aire 10 Metros	6.3.4.6
Blanco movil	6.4.15
Blanco movil – ancho del puesto de tiro	6.4.15.6
Blanco movil – Arbitro de línea	6.4.15.8
Blanco movil – deportista visible a los espectadores	6.4.15.5
Blanco movil – la asignación de los puestos de tiro	6.6.6.4
Blanco movil – Posición de disparos en seco	6.4.15.6
Blanco movil – Tiempos de carrera	6.4.15.9
Blanco Móvil 10m – Blanco de Papel	6.3.4.8
Blancos – fijación	6.4.1.1
Blancos – Modalidades 25m	6.3.4.4
Blancos – Modalidades 25m	6.3.4.5
Blancos – sin movimiento	6.4.12.1
Blancos 25m – Soportes Rígidos	6.4.12.4
Blancos 25m – Tiempo de Giro	6.4.12.3
Blancos 25m – vibración	6.4.12.1
Blancos 25m - girar simultáneamente	6.4.12.1



Blancos 25m - giro y tiempo en realizarlo	6.4.12.2
Blancos 25m – Letras en los Blancos	6.4.3.6
Blancos 25m – Sentido de Giro	6.4.12.1
Blancos 25m – Tiempo de Exposición	6.4.12.3
Blancos 25m – Tiempo de Exposición Incorrecto	6.4.12.2
Blancos 25m - tiempos – tiempo de frente	6.4.12.2
Blancos de ensayo – Blancos de papel	6.3.6.1
Blancos de Papel	6.3.3
Blancos de papel	6.3.3.4
Blancos de papel – Blanco móvil 50m	6.3.4.7
Blancos de Papel – Cambio de blancos Carabina y pistola 50m	6.11.4
Blancos de Papel – Cambio de blancos Carabina y pistola de aire	6.11.3
Blancos de papel – Carabina 50m	6.3.4.2
Blancos de Papel – Carabina y pistola 50m	6.11.4
Blancos de Papel – Carabina y pistola 50m: Cambio de blancos	6.11.4
Blancos de Papel – Carabina y pistola 50m: Cambio o parcheo demasiado lento	6.11.4
Blancos de Papel – modalidades 10m: poner detrás despues de cada serie de 10 disparos	6.11.3
Blancos de Papel – Modalidades de 10m	6.3.4
Blancos de Papel – Modalidades de 10m: Cambio de Blancos	6.11.3
Blancos de Papel – Normas	6.3.4
Blancos de papel – Pistola Precisión 25m y 50m	6.3.4.5
Blancos electrónicos	6.3.2.1
Blancos electrónicos – Comprobaciones por el delegado Técnico	6.3.2.8
Blancos electrónicos – responsabilidades del deportistas	6.10.4
Blancos electrónicos (EST)	6.3.2
Blancos electrónicos cambio a competición por los arbitros de galeria	6.10.4
Blancos General	6.3
Blancos puntuados oficialmente en la galería - Modalidades 25m	6.9.9
Blancos Testigo - 25 m EST	6.3.6.2
Blancos traseros – 25m	6.3.6.4
Blancos traseros – 50m	6.3.6.4
Blancos traseros, Cartulinas traseras, Láminas de control	6.3.6.6
Botella de gas / aire - responsabilidad de los deportistas	6.7.7.1
Botella de gas o aire – Cambiar o recargar	6.11.2.3
Cajas de las armas	6.11.10
Calibre 4,5 mm EXTERIOR – Carabina Aire / Blanco Movil 10m	6.3.5.8
Calibre 4,5 mm INTERIOR	6.3.5.7
Calibre exterior	6.3.5.8
Calibre para Carabina pequeño calibre y Pistola – calibre 5.6 mm	6.3.5.3
Calibre para fusil 300m	6.3.5.2
Calibre para Pistola Fuego Central	6.3.5.1
Calibre para puntuar dieces interiores de Carabina aire con un calibre de pistola aire	6.3.5.5
Calibre para puntuar dieces interiores de pistola aire	6.3.5.6
Calibres – Examen por el Delegado Técnico	6.4.1.10
Calibres de 4,5 mm EXTERIORES - Pistola de Aire 10m	6.3.5.9
Calibres para blancos de papel	6.3.5.4
Cambiar a otro Puesto de Tiro	6.10.9.3
Cambio a un Puesto de Reserva	6.10.9.3
Cambio de banderas de viento antes de que el tiempo de preparación	6.4.4.6
Cambio de Disparos de ensayo a disparos de competición	6.10.4
Cambio o recarga – Botella de aire o gas	6.11.2.3
Camuflaje	6.7.6
Canchas de Doble Trap – Normas	6.4.20
Canchas de Doble Trap – Separación cancha de Doble Trap	6.3.1.4
Canchas de Doble Trap – Usando cancha de Trap	6.4.1.4
Canchas de Skeet – Esquema Normas Cancha	6.4.21.4
Canchas de Skeet – Normas	6.4.21



Canchas de Trap	6.4.20.2.3
Canchas de Trap – Maquinas lanza platos	6.4.18.3
Canchas de Trap – Normas	6.4.18
Carga de armas	6.2.3.2
Carga de armas – usando un cargador	6.2.3.3
Cargar – mas de un balin cargado	6.11.2.4
Cargar mas de un balin	6.11.2.4
Cartulina trasera 50m / 300m	6.3.6.3
Ceremonias – Apariencia de los Deportistas	6.7.6.2
Ceremonias – Apariencia de los Jurados	6.7.6.3
Ceros – Disparos no Realizados	6.14.7
Certificación de puntuaciones por los funcionarios - iniciales de los árbitros de clasificación	6.14.10.3
Cielo abierto – galerias de 300m cielo al aire libre	6.4.3.3
Cielo abierto – galerias de 50m cielo al aire libre	6.4.3.3
Comienzo de la Competición	6.11.1.2
Comité Organizador	6.1.4.2
Comunicaciones en la galería	6.4.2
Condiciones de Luz para Galerías Cubiertas (Lux)	6.4.14
Conducta de los Campeonatos de la ISSF	6.1.4
Conocimiento de las Normas	6.1.2
Control de equipo – Validez control permanente	6.7.7.1
Control de equipo – examen antes de utilizar el equipo	6.7.7
Control de equipo – información de los deportistas y oficiales de equipo	6.7.7.1
Control de equipo – instrumentos - Dispositivo de espesor	6.5.1
Control de equipo – instrumentos - Dispositivo medición flexibilidad zapato	6.5.3
Control de equipo – instrumentos - Dispositivo rigidez	6.5.2
Control de equipo – instrumentos, medidores	6.5
Control de equipo – marcado de los equipos y las armas	6.7.7.1
Control de equipo – marcado de los equipos y las armas Blanco Móvil	6.7.7.1
Control de equipo – registro	6.7.7.1
Control de equipo – re-inspection	6.7.9.2
Control de equipo – responsabilidad del deportista	6.7.7.1
Control de equipo – supervisión por el jurado	6.8
Control de equipo – validez de un control	6.7.4
Control de equipo – Ventaja injusta sobre otros	6.7.1 / 6.7.2
Control de equipo en interes de la seguridad	6.2.1
Cuenta atrás - Transferir los valores de disparos excesivos	6.11.7.2
Deberes y funciones de los Jurados	6.8
Decisión del Valor de un Disparo	6.14.5
Decisiones - Jurado - Casos no cubiertos por las Normas de la ISSF	6.8.11
Decisiones – Jurados	6.8.8
Decisiones del Jurado de Clasificación	6.10.3.1
Decisiones por Jurado de Clasificación	6.14.5
Deduccion de la puntuacion	6.14.7
Deducción de puntos – Arma o equipo No aprobado	6.11.6.1
Deducción de puntos - Disparo(s) antes de la orden de comienzo	6.11.1.1
Deduccion de puntos – información falsa	6.12.7
Deducción de puntos - Liberación de carga propulsora durante la preparación	6.11.2.1
Deducción de puntos - No es capaz de presentar la tarjeta de control	6.11.6.5
Deducciones	6.12.6.1
Deducciones – Exceso de disparos por blanco	6.11.7.2
Dejar de disparar más de 5 minutos o el traslado a otro puesto de tiro	6.11.5.2
Dejar de disparas mas de 3 minutos	6.11.51
Dejar un arma	6.2.2.3
Delegado Técnico: Comprobación de los Blancos Electrónicos	6.3.2.8
Delegado Técnico: examen de los virulés	6.4.1.10
Delegado Técnico: informe de records del Mundo / Olímpicos	6.14.9



Delegado técnico: Modalidades de plato – sorteo canchas / entradas	6.8.3
Delegado técnico: Supervisión – asignación de puestos de tiro	6.6.6
Deportista – preparado para competir	6.10.4
Descalificación	6.12.6.1
Descalificación – molestar a un deportista	6.12.7
Descalificación – Violación de normas de seguridad	6.12.7
Descalificación en finales	6.12.6.1
Desempates – Cuenta hacia atrás	6.15.1
Desempates – General	6.15
Desempates – Individuales	6.15.1
Desempates – Modalidades 25m sinFinal	6.15.2
Desviaciones de las especificaciones	6.4.1.11
Detener el tiro por un Miembro del Jurado / Arbitro de galería por motivos de seguridad	6.2.1.5
Determinación independiente de los resultados	6.14.10.4
Diestros	6.1.2
Dimensiones de las zonas de puntuación (fuera de diámetro)	6.3.4
Disfrute de la seguridad de otros en un campo de tiro	6.2.1.4
Dispara después de la orden de CARGUEN / YA	6.2.3.4
Dispara después de la orden de DESCARGUEN/ALTO	6.2.3.4
Disparo reclamado - Puntuación	6.10.9.3
Disparo reclamado no encontrado	6.10.9.3
Disparo(s) Antes de la orden de YA	6.11.1.1
Disparos adicionales –Interrupciones	6.13.4
Disparos con reclamación de puntuación	6.14.11.2
Disparos Cruzados	6.11.8
Disparos Cruzados – Anulación de un disparo	6.11.8.7
Disparos cruzados – Blancos electrónicos 300m	6.11.8.9
Disparos Cruzados – Blancos electrónicos 300m	6.11.8.9
Disparos Cruzados – Determinación de un disparo cruzado confirmado	6.11.8.4
Disparos Cruzados – Determinación de un disparo cruzado no confirmado	6.11.8.4
Disparos Cruzados – Disparos de prueba sobre un blanco de competición de otro deportista	6.11.8.3
Disparos Cruzados – Disparos de prueba sobre un blanco de prueba de otro deportista	6.11.8.2
Disparos Cruzados – El Deportista no disparó: Confirmado por el Arbitro de Galería	6.11.8.7
Disparos Cruzados – No confirmado por el arbitro de galería	6.11.8.8
Disparos Cruzados – Puntuación	6.11.8.1
Disparos Cruzados – Rechazan un disparo cruzado	6.11.8.6
Disparos de ensayo	6.11.1.2
Disparos de ensayo antes del primer disparo de competición	6.11.1.1
Disparos de ensayo después del primer disparo de competición	6.11.1.2
Disparos de prueba – cambio a competición realizado por el Jefe de Galería	6.11.1.2
Disparos en seco	6.2.4.1
Disparos en seco – Definición	6.2.4.1
Disparos fuera de los anillos de puntuación	6.14.11.1
Disparos fuera del área de la lámina de control	6.3.6.5
Disparos Irregulares 10m, 50m y 300m	6.11.7
Disparos No Relanzados	6.11.1.2
Disparos Rasgados – Modalidades 25m	6.3.5.11
Disparos Rasgados – Modalidades 25m	6.14.12.2
Disparos(s) después de la orden de ALTO	6.11.1.4
Dispositivos de reproducción de sonido	6.7.5.4
Dispositivos especiales - ropa	6.7.5.3
Distancias de tiro	6.4.5
Distancias de tiro - Medición	6.4.5.1
Disturbios	6.11.9
Dorsales	6.7.8
Ejercicios de puntería	6.11.1.1
El examen de equipos, armas, posiciones	6.8



Empate de Equipos	6.15.7
Empates en Modalidades Olimpicas con final	6.15.5
Empates Individuales	6.15.1
Empates Individuales – Todos los empates rotos	6.15.1
Entradas - entradas finales	6.6.3
Entrenamiento No Oficial	6.6.2.3
Entrenamiento Oficial	6.6.2.1
Entrenamiento Pre-Modalidad	6.6.2.2
Entrenamientos – General	6.6.2
Equipamiento del secretario de puesto	6.9.3
Equipamiento y munición	6.7
Espiritu de las normas ISSF	6.7.2
Examen de Blancos de Papel y Platos por el Delegado Técnico	6.3.3
Examen de blancos electrónicos	6.3.2.8
Examen de los equipos, las posiciones y las armas durante la competición	6.8.5
Examen por el Jurado – Disparo extra	6.10.9.3
Examen y comprobación por el Jurado	6.7.9.1
Exceso de disparos en una modalidad o posición	6.11.7.1
Exceso de disparos por blanco – Mas de 2 ocasiones	6.11.7.2
Exceso de disparos por blanco - Transferir los valores de los disparos excesivos	6.11.7.2
Exceso de disparos por blanco –2 ocasiones	6.11.7.2
Exceso de disparos por blanco de papel	6.11.7.2
Exceso disparos por blanco - 3 posiciones - consideración	6.11.7.2
Extensión de tiempo por Jurado – Cambio a otro puesto de tiro	6.11.5.2
Extensión de tiempo por Jurado – Dejar de disparar mas de 5 minutos	6.11.5.2
Extensión de tiempo por Jurado – Marcado o cambio lento de blancos	6.11.4
Extensión de tiempo por Jurado – Registrada en el informe del incidente	6.11.5.2
Fallo de blancos electrónicos de galerías de 10 m y 50m	6.10.9
Fallo de papel o banda de goma	6.10.6
Fallo de todos los blancos de una galería	6.10.9.1
Fallo de todos los blancos en una galería – Procedimiento de competición	6.10.9.1
Fallo de un blanco individual	6.10.9.2
Finales – Anuncio de los disparos – modalidades 10m / 50m	6.17.2
Finales – Anuncio de los disparos – Pistola 25m	6.17.5
Finales – Anuncio de los disparos – Pistola Tiro Rápido 25m	6.17.4
Finales - Anuncio de los Resultados Oficiales	6.17.1.13
Finales – Deportista no presentado a tiempo: 2 puntos DEDUCCIÓN	6.17.1.3
Finales – Averías de armas en modalidades de 10 y 50m	6.17.1.6
Finales – Averías de armas en modalidades de 25m (Normas 8.9 y 8.9.2)	6.17.1.6
Finales – Blancos 10m / 50m	6.17.2
Finales – Blancos de papel 10m / 50m	6.14.10
Finales – Competición de Pistola 25m	6.17.5
Finales – Competición de Pistola Tiro Rápido 25m	6.17.4
Finales – Disparos antes del YA o después del ALTO – 10m / 50m	6.11.1.1
Finales – Disparos en seco prohibidos	6.11.2.2
Finales – Fallo de todos los blancos de la final	6.10.9.1
Finales – Fallo de todos los blancos de la final – modalidades 25m	6.10.9
Finales – Fallo de todos los blancos de la final – modalidades 10 and 50m	6.10.9
Finales – Fallo de un blanco – modalidades 25m	6.10.9.2
Finales – Fallo de un blanco – modalidades 10 and 50m	6.17.1.8
Finales – La comprobación de los deportistas y equipos antes de la final	6.17.1.3
Finales – La descarga de gas en las armas de aire: 2 puntos DEDUCCIÓN	6.11.2.1
Finales – Más de un disparo efectuado	6.11.2.4
Finales – modalidades - Programa Pistola tiro rápido	6.17.4
Finales – Modalidades de Plato (Rule 9.17.1)	6.16.8
Finales – Modalidades de Rifle y Pistola	6.16.8
Finales – modalidades –Programa Pistola 25m Mujeres	6.17.5



Finales – modalidades -Program 50m Rifle 3 Positions Men and Women	6.17.3
Finales – modalidades -Programa Carabina y Pistola Aire 10m	6.17.2
Finales – modalidades –Programa Plato (Rule 9.17.1)	6.17
Finales – modalidades -Programa Tendido y Pistola 50m	6.17.2
Finales – Muestra de Blancos EST 10m / 50m	6.17.2
Finales – Número de finalistas modalidades de 10m / 50m	6.17.1.1
Finales – Número de finalistas modalidades de 25 m	6.17.1.1
Finales – Ordenes de competición – 10m / 50m, Tendido and Pistola 50m	6.17.2
Finales – Ordenes de competición – Carabina 3 Positions 50 m	6.17.3
Finales – Ordenes de tiro 10m / Tendido 50m Pistola 50m	6.17.2
Finales – Ordenes de tiro carabina 3 Posiciones 50m	6.17.3
Finales – Ordenes de tiro Pistola 25m Mujeres	6.17.5
Finales – Ordenes de tiro Pistola Tiro Rápido 25m	6.17.4
Finales – Posiciones de salida 10m / 50m	6.17.1.2
Finales – Posiciones de salida 25m Pistol	6.17.1.2
Finales – Posiciones de salida 25m Rapid Fire Pistol	6.17.1.2
Finales – Presentación de los finalistas	6.1.1.11
Finales – Presentación en la galería	6.17.1.3
Finales – Procedimientos de competición	6.17.1.12
Finales – Puntuación	6.17.1.5
Finales – Puntuaciones empatadas 10m / Tendido 50m y Pistola 50m	6.17.2
Finales – Puntuaciones empatadas 3 posiciones 50m	6.17.3
Finales – Puntuaciones empatadas Pistola 25m Mujeres	6.17.5
Finales – Puntuaciones empatadas Pistola Tiro Rápido	6.17.4
Finales – Reclamaciones en finales – Decisiones	6.17.6
Finales – Reclamaciones en finales – Reclamaciones de puntuación	6.17.1.7
Finales – Reclamaciones EST	6.17.1.8
Finales – Resultados oficiales de la final	6.17.1.13
Finales – Retraso de Finales	6.11.6.4
Finales – Sistemas de transporte	6.11.4
Finales – Test Peso del diprsador antes de las finales	6.17.1.3
Finales – Tiempo de Inicio	6.17.1.3
Finales – Tiempo de preparación 10m / 50m	6.11.1.1
Finales – Tiempo de preparación 25m	6.17.4/6.17.5
Finales – Tiempo de presentación impreso en el programa oficial	6.6.1.5
Finales –Programa completo	6.17.1.1
Firmar tira puntuación – Blancos electrónicos	6.10.4
Fórmula para la tanda de calificación	6.6.6.1
Formularios	6.18
Fotografía con flash - indicación de prohibición	6.10.10
Fumar	6.11.10
Función campo de tiro	6.4.11.11
Galería interior – medición de luz	6.4.14
Galería interior – requerimientos de luz (Lux)	6.4.14
Galerías 25m – Dimensiones puestos de Tiro	6.4.11.7
Galerías 25m – Equipamiento de los puestos de Tiro	6.4.11.10
Galerías 25m – Pantallas entre los puestos de Tiro	6.4.11.8
Galerías 25m – Secciones (grupos)	6.4.11.4
Galerías 25m – Normas	6.4.11
Galerías de Blanco movil 10m	6.4.16.2
Galerías de Blanco movil 50m	6.4.16.1
Galerías Exteriores de 25 m – Cielo Abierto	6.4.3.3
Galerías interiores de 25 m y 50 m	6.4.3.3
Hoja de Puntuación – Modalidades 25m	6.8.15
Horarios - controladas por los jurados	6.8
Impedir a un deportista	6.11.6.5
Información Falsa	6.12.7



Infracciones y Reglas Disciplinarias	6.12.7
Infracciones y Reglas Disciplinarias - Acción Jurado / examen	6.12.7
Insertar un calibrador	6.14.11.5
Inspección de las galerías por el Delegado Técnico	6.4.1.10
Interrupciones	6.11.5
Interrupciones admisibles	6.13.2
Interrupciones No Admisibles	6.13.2
Jefe de galería – deberes y funciones	6.9.1
Jefes de Equipos	6.6.4
Jefes de Equipos - Responsabilidades	6.12.3
Jurado - Conocimiento y vigilancia de las normas de la ISSF	6.1.2
Jurado - Decisiones	6.8.8
Jurado - Decisiones re-inspección ropa	6.7.9.3
Jurado - Examen y verificación antes de la competencia	6.8.3
Jurado - Extensión de tiempo por el Jurado	6.8.13
Jurado - la supervisión - Examen de los equipos, armas, posiciones	6.8
Jurado - Mayoría	6.8.7
Jurado - Responsabilidades	6.8.13
Jurado Clasificación – Blancos electrónicos	6.10.3
Jurado Clasificación – Supervisión de puntuaciones	6.8
Jurados - Asesoramiento y Supervisión	6.8
Jurados – Jurados de Competición – General	6.8
Jurados - Nombramiento de Jurados	6.1.4.1
La liberación de carga de gas después del inicio de la competición	6.11.2.2
La lista de resultados - contiene	6.14.3.1
Láminas de Control - 25m EST	6.3.6.5
Las galerías de 10 m	6.4.1.6
Las listas de resultados - Abreviaturas	6.14.3.2
Las listas de resultados - informe a la ISSF - Sede	6.14.4
Las protestas escritas - Decisión remitidos a la sede de la ISSF	6.16.2
Legibilidad de Deportistas	6.7.8.3
Libro de resultados	6.14.3
Línea de blancos	6.4.3.2
Línea de blancos	6.4.5.4
Línea de tiro	6.4.3.2
Línea de tiro – marcado y medición	6.4.5.4
Los miembros del Jurado deben llevar el jurado oficial ISSF chaleco rojo	6.8.2
Llegar tarde	6.11.6.4
Maletas / cajas de armas	6.2.2.8
Manipular armas – después de ALTO	6.2.3.5
Manipular armas – La autodisciplina	6.2.2
Manipular armas – sacar armas de fuego durante la competición	6.2.2.1
Manipular blancos de papel 50m	6.11.4
Mantas de tiro	6.4.7.2
Marcar dieces interiores – Carabina aire	6.3.5.5
Marcar dieces interiores – Pistola aire	6.3.5.6
Medidas de luz en galerías interiores	6.4.14
Miembros del Jurado - asesoramiento o asistencia de los deportistas	6.8.4
Miembros del Jurado - deportistas o delegados de equipo	6.8.12
Miembros del Jurado de la Línea de Blancos - 25m	6.8.15
Modalidades de mujeres	6.1.2
Modalidades para Hombres	6.1.2
Monitor - Visibilidad	6.10.9.3
Muestras de blancos de papel y Platos en la sede de la ISSF	6.3.3
Necesidades de luz en galerías interiores	6.4.14
No firmar el acta impresora - blancos	6.10.4
Normas comunes de las galerías	6.4.3



Normas de Competición	6.11.1
Normas de instalación de blancos giratorios de 25 m	6.4.12
Normas de Vestimenta - Vestimenta apropiada	6.7.6
Normas Específicas Para Modalidades de Aire 10 m	6.11.2
Normas galería	6.4.1
Normas Galerías y blancos	6.4
Normas Generales de los puestos de tiro 300m, 10m 50m,	6.4.7
Normas para canchas de Plato	6.4.17
Normas para Galerías de 10 m	6.4.10
Normas para Galerías de Blanco Movil – General	6.4.15
Normas para Galerías de Blanco Móvil a 10 m – Blancos Electrónicos	6.4.16.2
Normas puestos de tiro – Galerías 300m	6.4.8
Normas puestos de tiro – Galerías 50m	6.4.9
Normas Puestos de Tiro para Galerías de 10 m	6.4.10
Nota de fallo de registro o muestra de un disparo(EST)	6.10.9.3
Numeración de Blancos	6.4.3.6
Numeración de los blancos y puestos de tiro	6.4.3.6
Objetivo y Finalidad del Reglamento de la ISSF - Galerías, blancos	6.1.1
Oficiales de Competición	6.9
Oficina de Clasificación – deberes y funciones	6.14.5
Ordenes CARGUEN/YA – DESCARGUEN/ALTO	6.2.3.1
Organización de Campeonatos ISSF	6.1.4
Parcheador – blancos de papel – 25m	6.14.12.2
Penalizaciones por Incumplimiento de Normas	6.12.6
Pistola 25m, Pistola Fuego Central, Pistola Standard – Blancos utilizables	6.3.4.4
Pistola 25m, Pistola Fuego Central, Pistola Standard – Blancos utilizables	6.3.4.5
Pistola o equipo no aprobado	6.11.6.1
Pistola Tiro Rápido 25 m – Blancos de Papel	6.3.4.4
Pistola Tiro Rápido 25 m – Grupo de Blancos	6.4.11.3
Pistola Tiro Rápido 25m – Asignación de los puestos de Tiro	6.6.6.2
Plantilla de Rasgados	6.14.12.1
Plato – asignación de los puestos de tiro (Regla 7.10.4)	6.6.6.3
Plato– Sorteo de Canchas y entradas	6.6.6.3
Platos	6.3.7
Premios y Recors	6.17.1.3
Preparado para disparar – Deportista	6.12.4
Presencia del jurado	6.8.7
Procedimiento de Puntuación – Indicación Disparos – Modalidades 25m	6.14.12.2
Procedimiento de Puntuación – Parcheado de Disparos – Modalidades 25m	6.9.8
Procedimiento de Puntuación – Supervisión del Jurado – Modalidades 25m	6.9.8
Procedimiento de Puntuación (Blancos de Papel) – Modalidades 25m	6.14.12
Procedimiento para Examinar las puntuaciones de los blancos	6.8.10
Propaganda	6.12.1
Protección contra la lluvia, el sol, el viento	6.4.1.5
Protección de los ojos	6.2.6
Protección de oídos	6.2.5
Prueba de armas (prueba de funcionamiento)	6.4.11.11
Puesto de tiro – sustancias	6.11.10
Puestos de tiro – equipamiento	6.4.11.10
Puntuaciones de equipos en eliminatorias de modalidades de 50m y 300m	6.6.6.1
Puntuaciones en la oficina de clasificación	6.14.10.1
Puntuaciones preliminares	6.14.1
Puntuaciones preliminares	6.16.6.1
Queja durante los disparos de ensayo	6.17.1.8
Queja relativa a la falta de registro o indicación de un tiro (EST)	6.10.8
Reanude el disparo después de la parada	6.2.3.5
Reclamación – Reclamación puntuación – Jurado Clasificación	6.16.6



Reclamación – Reclamaciones escritas	6.16.5
Reclamación – Resuelta por el jurado	6.80.10
Reclamación – Verbal	6.15.4
Reclamación relativa sobre la puntuación de un disparo en blancos electrónicos	6.10.7
Reclamaciones de puntuación	6.14.10.3
Reclamaciones de puntuación	6.10.7
Reclamaciones de puntuación – Blancos de papel	6.16.6.3
Reclamaciones de puntuación – Blancos electrónicos	6.10.7
Reclamaciones de puntuación – Blancos electrónicos: 2 puntos de penalización	6.16.6.2
Reclamaciones de puntuación (Blancos de papel) Modalidades 25m	6.14.12
Reclamaciones Escritas	6.16.5
Reclamaciones Verbales	6.16.4
Reclamaciones y Apelaciones	6.16
Records	6.14.3
Records Mundiales / Olímpicos – Requerimientos de las normas generales	6.14.10
Records Mundiales / Olímpicos –informe del Delegado Técnico	6.14.10
Records Mundiales: Eliminatorias – Clasificatorias – Finales	6.14.10
Records Mundiales: Galerías cerradas de 25m y 50m	6.14.10
Records Mundiales: Verificación	6.14.10
Reglas de conducta de los deportistas y oficiales	6.12
Reglas para todas las modalidades de Carabina y Pistola 10m y 50m	6.11.1.1
re-inspección de una pistola o equipo	6.7.9.2
Relaciones con los medios	6.4.2
Relaciones con los medios: Instalaciones - Asistencia - Cooperación	6.4.2
Reloj en la galería	6.4.3.5
Reloj en las galerías de finales	6.4.3.5
Reparar o reemplazar una pistola	6.13.3
Requerimientos de seguridad	6.2.1
Requisitos Generales de los blancos	6.3.1
Responsabilidad de los funcionarios de galería CARGUEN/ YA - DESCARGUEN / ALTO	6.2.3.1
Responsabilidad del deportista - equipo	6.7.1
Responsabilidad del Transporte de Blancos	6.9.6
Reunion tecnica	6.6.4
Rifle 300 m – Blancos de papel	6.3.4.1
Secretario de puesto – Blancos de papel	6.9.3
Secretario de puesto – Blancos de papel – Blanco Movil	6.9.4
Segundo secretario – blancos de papel – 25m	6.8.15
Seguridad	6.2
Seguridad de deportistas, arbitros de galería, espectadores	6.2.1.3
Seguridad en las galerías	6.2.1.2
Shoot-off para modalidades de 25m	6.15.6
Sistema de blancos	6.4.1.9
Sistemas de señales en la cancha y los puestos	6.4.11.5
Sol – Orientación de las galerías	6.4.3.1
Sombras en blancos	6.4.3.1
Sorteo de esquemas – Asignación de los puestos de tiro	6.6.6
Sorteo puestos Trap and Doble Trap	6.4.19
Sustancias – puestas en la línea de tiro	6.11.10
Sustitución de arma – avería	6.13.3
Sustitución de un deportista en una competición por equipos	6.6.5
Sustituir o reparar una pistola - sin tiempo extra, pero tiros adicionales de avistamiento	6.13.4
Tablas de tiro	6.4.7.1
Tablon de puntuaciones de galería	6.4.2
Tablon principal de puntuaciones	6.4.2
Tapaojos	6.7.8.4
Tapaojos Laterales	6.7.8.4
Tapaojos laterales para Plato (Regla 7.12.6)	6.7.8.4



Tarjeta de control - No es capaz de producir la tarjeta de control	6.11.6.5
Tarjeta de Control - No se puede producir – Blanco Móvil 50m	6.11.6.5
Tarjetas de Penalizaciones	6.12.6.1
Tasas – Reclamaciones y apelaciones	6.13.3
Tecnico – Blancos electrónicos	6.10.1
Teléfonos Móviles	6.11.10
Teléfonos móviles - indicación de prohibición	6.11.10
Test de Platos	6.3.7.3
Tiempo de Preparación – Blancos de ensayo, chequeos pre-competición	6.11.1.2
Tiempo de Preparación para shoot off Pistola 25m	6.15.6.1
Tiempo de Preparación – uso de armas de fuego, disparando en seco, ejercicios de puntería	6.11.2.1
Tiempo de Preparación para Doble Trap	6.4.20.2.3
Tiempo de Reclamación	6.16.6.1
tiempo restante	6.11.1.2
Tiempos Blanco Movil	6.4.15.9
Tiempos Blanco Movil en Campeonatos ISSF	6.4.15.9
Tiempos de los Blancos Electrónicos de 25 m	6.4.13
Tiro adicional	6.10.9.3
Tiro adicional - la anulación del último disparo efectuado (adicional a la competición)	6.10.9.3
Tiro adicional – No registrado y mostrado en el monitor	6.10.9.3
Tiro adicional – Registrado y mostrado en el monitor	6.10.9.3
Tocar blancos de 10 metros – blancos de papel	6.11.3
Transferir los valores de disparos excesivos - Cuenta atrás	6.11.7.1
Transferir los valores de disparos excesivos - Demasiados disparos por blanco	6.11.7.2
Transporte de blancos	6.14.10.1
Uso de plantillas transparentes	6.14.11.3
Valor de los disparos	6.14.11
Variaciones horizontales para Centros de blancos	6.4.6.2
Variaciones horizontales para puntos disparados	6.4.6.2
Ventaja injusta sobre otros	6.7.2
Verificación de Blancos de Papel y platos por la sede de la	6.3.3.1
Verificación de la seguridad de las armas	6.2.2.2
Vestimenta adecuada para un evento público – Normas de Ropa	6.19
Violación de Normas – Penalizaciones	6.12.6
Violaciones – abiertas	6.12.7
Violaciones – encubiertas	6.12.7
Violaciones de las normas de seguridad	6.12.7
Zona de Arbitros	6.4.1.5
Zona de calentamiento – Solo una zona de calentamiento	6.2.4.1
Zona de Competición	6.11.10
Zona de Espectadores	6.4.1.5
Zonas de puntuación – anillos de puntuación	6.14.11.1
Zurdo	6.1.2